

Universidade de Brasília – UNB
Instituto de Artes – IdA
Programa de Pós-Graduação em Arte

ANELISE WITT

ARTE E ENTRETENIMENTO CRÍTICO

Brasília, DF

2018

ARTE E ENTRETENIMENTO CRÍTICO

por

Anelise Witt

Tese apresentada como requisito básico para a
obtenção do Título de Doutor em Arte pelo Programa
de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília.

Área de concentração: Arte Contemporânea

Linha de Pesquisa: Arte e Tecnologia.

Orientadora: Professora Dra. Suzete Venturelli

Brasília

2018

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

WW827a Witt, Anelise
Arte e Entretenimento Crítico / Anelise Witt; orientador
Suzete Venturelli. -- Brasília, 2018.
190 p.

Tese (Doutorado - Doutorado em Arte) -- Universidade de
Brasília, 2018.

1. Arte e entretenimento. 2. entretenimento crítico. 3.
Arte computacional. 4. gamearte. 5. indie game. I.
Venturelli, Suzete, orient. II. Título.

ANELISE WITT

ARTE E ENTRETENIMENTO CRÍTICO

Tese apresentada como requisito básico para a obtenção do Título de Doutor em Arte ao Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília.

Aprovado em 08 de março de 2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Suzete Venturelli (Presidente)
Universidade de Brasília

Prof.^a Dr.^a Débora Aita Gasparetto
Universidade Federal de Santa Maria

Prof.^a Dr.^a Daniela Garrossini
Universidade de Brasília

Prof. Dr. Cleomar Rocha
Universidade Federal de Goiás

Prof.^a Dr.^a Fátima Santos (Suplente)
Universidade de Brasília

Ao meus pais, João e Nehyta Witt.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, que sempre me deram suporte.

Ao meu namorado Ricki que, mesmo não entendo nada de arte, também sempre esteve do meu lado.

Aos mestres antigos que me auxiliaram neste percurso, a Prof.^ª Dr.^ª Nara Cristina Santos, que me orientou no mestrado, e o Prof. Dr. Holgonsi Soares, que ajudou a construir a pesquisa.

À minha orientadora Prof.^ª Dr.^ª. Suzete Venturelli, por ter aceitado me orientar nesse processo de doutoramento.

Aos colegas – e futuros doutores – Cristiane Arakaki, Gabriel Lyra, André Ramos e Cléber Cardoso, pelas conversas e aprendizados.

Aos professores membros da banca, que já contribuíram e contribuirão para a finalização desta etapa da pesquisa, Prof.^ª Dr.^ª Daniela Garrossini, Prof.^ª Dr.^ª Débora Gasparetto, e Prof. Dr. Cleomar Rocha.

“Everything can be art and it is much more interesting to discuss the unique characteristics and creative potential of computer games than to keep the galleries free from entertainment.”
(STOCKBURGUER, Alex, 2003, P.35)

RESUMO

Esta pesquisa em Arte e Tecnologia busca investigar as relações entre o entretenimento e a arte através da análise e produção de *gameartes*. Percebe-se que a *gamearte*, que é o *game* pensado como arte, e os também *games* independentes, possuem afinidades que terminam despercebidas, devido ao nosso constante anseio de categorizar. Por meio de um estudo teórico-prático, partimos de uma contextualização dos *games* e da sua inserção nos circuitos, não apenas naqueles destinados à arte computacional, mas também nos do entretenimento. Através da análise dos jogos selecionados, busco compreendê-los por meio de teorias como a do *Homo Ludens* de Huizinga, do *Homo Aestheticus* de Ellen Dissanayake, além de pensar a cultura com Zygmunt Bauman, passando pelo pensamento complexo de Edgar Morin até a simplicidade de John Maeda. Proponho a união amistosa da arte com o entretenimento como um entretenimento crítico. Para auxiliar na discussão, exponho o contexto brasileiro na questão das instituições culturais e leis de incentivos fiscais. Em um contexto mais global, pontuo alguns dos nossos hábitos de consumo na *internet* como uma análise diagnóstica de um tempo de muitas possibilidades, mas de poucas escolhas. Considero que o entretenimento, como um provocador de linguagem na arte, é real e necessário, visto que estamos cada vez mais imersos em algoritmos de recomendação.

Palavras-chave: arte e entretenimento, entretenimento crítico, *gamearte*, indie games, arte computacional.

ABSTRACT

This research in Art and Technology aims to inquire into the relation between entertainment and art, through the analysis of the gameart production. Gameart, that is, the game designed to be a work of art, and also the independent games, both have some similarities that can pass unnoticed by our constant necessity of labelling them. Through this theoretical and practical research, I start by the gaming contextualization and, then, investigating the role of gameart, not just in the computer art scene, but also in entertainment. Through the analysis of the selected games, I try to understand them passing through theories such as Huizinga's *Homo Ludens*, Ellen Dissanayake's *Homo Aestheticus*, as well as thinking of culture with Zygmunt Bauman, from the complex thinking of Edgar Morin to the simplicity of John Maeda. I propose a friendly union between art and entertainment as a modality of critical entertainment. In order to assist in the discussion, I present the Brazilian context in regard to the question of cultural institutions and tax incentive laws. Then, more globally, I point out some of our habits of consumption on the internet as a diagnostic analysis of a time full of possibilities, but actually few choices. I consider entertainment, as a language-provocateur in art, to be real and necessary, since we are increasingly immersed in recommendation algorithms.

Key Words: art and entertainment, critical entertainment, gameart, indie game, computer art.

LISTA DE FIGURAS

- Figure 1 The Thrill of Combat, Messhof, 2009.32
- Figure 2: Cena de Child of Light, Ubisoft Montreal, 2014.34
- Figure 3: Cena de Child of Light, Ubisoft Montreal, 2014.35
- Figure 4: Cena de Child of Light, Ubisoft Montreal, 2014.36
- Figure 5: Flow, Estúdio That Game Company, 2006 (Acervo MoMA 2013)42
- Figure 6: Imagem do jogo Snake no celular Nokia, 1997.47
- Figure 7: Imagem de Snake Enchanter, 2015.48
- Figure 8: Primeiro teste com o gamearte Snake Enchanter no MídiaLab/UnB, 2015.49
- Figure 9: Imagem da "cobrinha" de Snake Enchanter, 2015.49
- Figure 10: Testes para marcadores de RA51
- Figure 11: Instalação interativa Extinção!, MídiaLab, Paço das Artes, São Paulo, 201452
- Figure 12: Instalação interativa Extinção!, Mídia Lab, Paço das Artes, São Paulo, 2014.53
- Figure 13: Instalação interativa Extinção!, MídiaLab, Paço das Artes, São Paulo, 2014.53
- Figure 14: Instalação interativa Extinção!, Mídia Lab, Paço das Artes, São Paulo, 2014.54
- Figure 15: Jogo versão Mobile, 2016.55
- Figure 16: My Floor, Miltos Manetas, 199266
- Figure 17: Game Arthrits, Matteo Bittani, 201166
- Figure 18: Figura Monument Valley, Ustwo Games, 201467
- Figure 19: Jogador de Snake Enchanter na exposição Em Meio#7.0, Portugal, 2015.69
- Figure 20: Exposição "GamePlay", ZKM, Karlsruhe, Alemanha, 2014.78
- Figure 21: Giant Joystick, Mary Flanagan, 2006.81
- Figure 22: Giant Joystick, Mary Flanagan, 2009.82
- Figure 23: Long March: Restart, Feng Mengbo, 2008.84
- Figure 24: Long March: Restart, Feng Mengbo, 2008.84
- Figure 25: Limbo, Playdead Studios, 2010.86
- Figure 26: Braid, Number None, 2008.88
- Figure 27: Botanicula, Amanita Design, 2012.90

Figure 28: Flower, That Game Company, 2009.91

Figure 29: Passage, Jason Rohrer, 200792

Figure 30: Investimento das Leis de Incentivo dos maiores grupos empresariais brasileiros96

Figure 31: Madrid, News Gaming, 2004.104

Figure 32: Liberdade na Balança, 2018114

Figure 33: Índice de liberdade no Mundo, 2018114

Figure 34: Gráfico demonstrativo da Cauda Longa.118

Figure 35: Emoji Tears of Joy125

Figure 36: Poster de Divulgação do FILE, 2017127

Figure 37: Exposição FILE Brasília no Centro Cultural Banco do Brasil.128

Figure 38: Garden of Emoji Delighs, Carla Gannis, 2016.129

Figure 39: Garden of Emoji Delighs, Carla Gannis, 2016. (detalhe)130

Figure 40: Garden of Emoji Delighs, Carla Gannis, 2016. (detalhe)132

Figure 41: Dear Esther, The Chinese Room, 2011.146

Figure 42: Imagem do Jogo Monument Valley, 2014, UsTwo149

Figure 43: Princesa Ida do Jogo Monument Valley, 2014, UsTwo151

Figure 44: Imagem do Jogo Monument Valley 2, 2017, UsTwo153

Figure 45: David Horvitz, Mood Disorder, 2012155

Figure 46: Journey, That Game Company, 2012.158

Figure 47: Journey, That Game Company, 2012.158

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
PRÓLOGO ARTE COMPUTACIONAL	19
1 POÉTICAS DA GAMEARTE	23
1.1 Indie Games.....	29
1.2 Gameficação.....	36
1.3 Games e Instituições	38
1.4 Snake Enchanter.....	44
1.5 Extinção!.....	50
1.6 Arte como Experiência	57
1.6.1 Experiência estética.....	67
1.7 Complexidade.....	72
2 MUITAS POSSIBILIDADE, POUCAS ESCOLHAS	76
2.1 Reconhecimento	77
2.2 Instituições Culturais e Incentivos Fiscais	93
2.3 Entretenimento	102
2.4 Produção Cultural e Consumo.....	105
2.5 Entretenimento e o algoritmo egoísta.....	116
3 ALGORITMO LÚDICO.....	133
3.1 Neuroestética e Artificação.....	134
3.2 Artificação e Estetização	141
3.3 Entretenimento Crítico.....	147
3.4 Simplesmente.....	159
CONSIDERAÇÕES FINAIS	165
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	169

INTRODUÇÃO

“Hoje avançamos não tanto pelo aprendizado cumulativo e contínuo, mas por uma mistura de esquecimentos e lembranças.”
Zygmunt Bauman

Esta tese de doutorado é a sequência de minha pesquisa desde o mestrado na Universidade Federal de Santa Maria, no Rio Grande do Sul, entre os anos de 2011 e 2013. O interesse e a curiosidade sobre o campo da *gamearte* foram as forças propulsoras deste estudo, pois a *gamearte* mescla o entretenimento e a diversão com as questões estéticas próprias do campo das artes visuais. A sinergia da arte com a tecnologia ampliou de forma exponencial a produção artística, pois esta avança na medida em que tecnologias são desenvolvidas e aperfeiçoadas. É difícil precisar em que momento a *gamearte* ganhou corpo, visto que ela tem sua origem tanto na indústria dos jogos como no próprio meio da arte. Em uma breve definição, *gamearte* pode ser descrita como um *game*, um jogo eletrônico, com proposições artísticas, que não está interessado nas regras habituais do campo do entretenimento, mas em algo mais, para além do maniqueísmo entre bem e mal, ganhar e perder. Assim como as tecnologias foram se adentrando no campo da arte, devido ao interesse dos artistas em manipular essas novas ferramentas, como o caso da videoarte com Nam June Paik nos anos 60, hoje o *game* é, além de uma tecnologia, uma linguagem que está “a todo o vapor”. O que não faltam são números impressionantes da indústria dos jogos eletrônicos que, em termos de faturamento, já superaram *Hollywood* há alguns anos¹.

¹ Fonte: <https://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musica-somados-16251427>

Considerando o universo da arte computacional², a pesquisa aqui apresentada parte do conceito de *gamearte* para discutir e analisar outras questões consideradas relevantes para o campo da arte computacional e da arte contemporânea, se é que estes são distintos. O entretenimento e a diversão são conceitos fundamentais neste estudo e, na produção artística em *games*, essa associação é fácil de ser feita e assimilada; entretanto, quando se pensa na produção de arte em ponto de vista amplo, a categoria de entretenimento parece ser quase um demérito para o trabalho, recebendo com frequência adjetivos como “apelativo”. A metodologia utilizada é a união da teoria com a prática e vice-versa, as discussões teóricas são observadas nos trabalhos práticos desenvolvidos e selecionados, bem como a análise e produção destas obras geram elementos que fomentam a discussão conceitual. Nas palavras de Lúcia Leão:

Parte-se do pressuposto que existe uma relação íntima e indissociável entre o ‘fazer-criativo’ e o ‘fazer-pesquisa’. É interessante observar que durante o processo de realização da tese, a reflexão teórica que emerge no processo de escrita e as descobertas sobre o próprio fazer criativo podem atuar como catalisadoras de novos experimentos e versões dos trabalhos estudados. (2016, p. 121)

A primeira seção busca contextualizar a *gamearte* no amplo universo dos jogos eletrônicos, bem como elencar as semelhanças entre o *game* pensado como arte e os *games* independentes, além de analisar e apresentar os projetos desenvolvidos no MediaLab³ da UnB que dialogam com a questão dos *games* e da *gameficação*, que são conceitos distintos, mas que possuem semelhanças no que concerne ao entretenimento e a diversão. Podemos pensar

² Para delimitar um espaço de discussão começo expondo a escolha pelo termo *arte computacional* em detrimento de tantas outras nomenclaturas utilizadas para se referir, praticamente, a mesma produção. Cada nome possui sua especificidade, e não busco aprofundar-me em cada uma nesse momento, apenas apresentá-las e justificar o posicionamento escolhido.

³ Media Lab é o Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional da Universidade de Brasília, coordenado pela Prof.^a Dr.^a Suzete Venturelli.

nessas obras como uma produção em arte computacional, pois o sistema tecnológico faz parte da poética do trabalho e, desse modo, a produção em *gamearte* faz parte do que se entende por arte computacional, que compreende que o sistema computacional deve atuar em conjunto dentro de cada obra, e não como ferramenta.

No projeto *Extinção!*, desenvolvido no Media Lab/ UNB, ajudar a salvar micos-leões-dourados da extinção era o conceito gerador da poética do trabalho. O trabalho consistia em uma máquina grua “pega-bichinho” que salvava os micos-leões de dentro dessa mesma máquina por meio da ajuda do jogador, que devia pagar R\$10 para poder interagir com o trabalho. Em cada bolinha presente na máquina havia um marcador de realidade aumentada, e na parte externa da grua um leitor, de forma que, quando o jogador lia a imagem contida na sua bolinha, a imagem de um mico-leão-dourado em 3D era projetado ao lado da instalação. A poética do projeto é a brincadeira com a ideia de salvar um mico-leão-dourado resgatando-o da máquina, mas levar para casa só a imagem virtual do animal; ao jogar, ademais, o interator faz uma doação para a ONG *Greenpeace*, para ajudar de fato na preservação dessa espécie. Ao invés de levarmos o nosso brinde embora, como é o de costume nesse tipo de equipamento, o jogador ajuda o mico-leão-dourado a permanecer em seu *habitat*. Todo o ambiente dessa instalação interativa foi pensado para passar a ideia de diversão, e ludicidade, nesse ato de captura para salvar o mico-leão.

Em *Snake Enchanter*, o diálogo com a *gamearte* é mais estreito, pois o projeto se configura e se apresenta como um *game*. Inspirado no popular jogo “cobrinha” para celular, *Snake Enchanter* brinca com a imagem que temos dos famosos encantadores de serpentes, que tocam uma flauta para hipnotizá-las. Entretanto, a serpente hipnotizada é virtual, e ela se guia pela música para obedecer aos comandos de movimento para a direita e a esquerda, para cima e para baixo. Ao invés de uma flauta, é um violão que é dado ao jogador para interagir com o jogo. Enquanto o jogo original da “cobrinha” é tido como um jogo casual que é mais utilizado para passar o tempo, enquanto estamos numa fila de espera, por exemplo, *Snake Enchanter* precisa da total atenção de seu jogador, exige a presença de todo o corpo, não apenas alguns movimentos rápidos da ponta dos dedos.

O que se pretende nesta pesquisa é discutir como o divertimento pode ser usado como um recurso poético sem ser considerado mero “entretenimento”, mas como um campo provocador de linguagem. Ao falarmos de entretenimento, faz-se necessário pensar também na indústria do entretenimento, e em como ela afeta o nosso livre arbítrio de consumo, bem como o pano de fundo brasileiro no que tange à circulação de objetos artísticos. A *gamearte* é o eixo centralizador dessa discussão, pois penso que ela tenha todas as características necessárias para fomentar esta argumentação, que se estende até a arte computacional. Outro elemento importante para fomentar o debate são os jogos independentes, conhecidos como *indie games*, que transitam entre o artístico e os *games* próprios da indústria do entretenimento e nos fazem pensar se é necessário haver uma delimitação precisa da fronteira entre essas categorias, ou se, ao contrário, é possível um espaço de coexistência. O que torna os *indie games* uma discussão interessante é o seu próprio histórico, que em muito se assemelha, no discurso, à arte, de ir na contramão de uma cultura dominante, de fazer o que se acredita, e não apenas o que é esperado que se faça.

Ainda na primeira seção, partindo da produção em *gamearte*, *indie games* e arte computacional, pretende-se articular as relações com o entretenimento e com a diversão, pensando como se dá a experiência do jogador / interator / espectador que interage com esses trabalhos. A experiência de jogar um jogo é completamente distinta entre jogadores diferentes, e quando o jogo é inserido no campo da arte, a experiência proposta por ele também se altera. Seguindo a discussão da experiência, procuro pensar o conceito de complexidade através do pensamento de Edgar Morin, pois o *game* é um objeto complexo por excelência. Ademais, não é apenas a união de várias áreas do conhecimento que qualifica o *game* como complexo, pois, além disso, devem-se somar as possibilidades incontáveis de alteração e reconfiguração do jogo para cada jogador e, além disso, quando o jogo é on-line e com múltiplos jogadores, pode-se ainda dizer que as possibilidades são tecnicamente infinitas. Além disso tudo, para “complexificar” ainda mais, nós o inserimos no universo da arte, que é igualmente complexo. Compõem o referencial teórico desta primeira parte John Dewey, Anne Cauquelin, Irene Machado e Edward Shanken e Edgar Morin.

Na segunda seção, o foco é a problematização do contexto, não só da *gamearte* mesma, mas da cultura e do entretenimento e suas respectivas indústrias, e também de nós, usuários e consumidores, como partes da sociedade. Para auxiliar nesta discussão, recorro a Adorno e Horkheimer, os primeiros a falar de indústria cultura, Zygmunt Bauman para tentar compreender em palavras a tão falada cultura, e dupla de antropólogos americanos Alexander Bentley e Michael O'Brien que utilizam um viés evolucionista para abordar temas como consumo, comportamento e cultura. Em uma brincadeira com o conceito de *gene egoísta* cunhado por Richard Dawkins, discuto o algoritmo egoísta para pontuar o papel que os algoritmos de recomendação exercem sobre nossas escolhas, bem como a correlação com o *blockbuster effect*. A poética da *gamearte* é explorada por meio de análise de obras que estiveram em evidência na exposição permanente *Game Play* no Centro de Arte e Mídia de Karlsruhe na Alemanha, o ZKM, em 2016. O ZKM é um dos principais centros de inserção, consolidação, e preservação da produção em arte computacional. Os curadores – e também pesquisadores – ligados ao ZKM, Bernhard Serexhe e Stephan Schwingeler, balizam a apreciação e a crítica a respeito dos *games* analisados. O pensamento de Alex Stockburger também contribui para uma maior compreensão da inserção dos *games* não só na arte, mas na cultura contemporânea. O objetivo principal desta pesquisa é mostrar e fazer pensar sobre como a produção em *gamearte* e o entretenimento podem colaborar para o pensamento sobre a arte contemporânea. Ao falar de entretenimento, esta tese defende que ele pode assumir um papel de entretenimento crítico, como um campo provocador de linguagem, capaz de instigar a reflexão, mas também na dimensão lúdica da diversão, que nos faz ter prazer em passar o tempo, ou nos perdermos nesse tempo, na diversão genuinamente prazerosa. Considero, sim, que a arte possa ser mais divertida, sem ser considerada inferior ou com menos qualidade estética.

Considerando o *game*, a arte, o entretenimento e a experiência resultante do cruzamento conceitual e estético, julguei primordial discutir as questões estéticas inerentes e emergentes que surgiram no decorrer da pesquisa. A Estética data de milhares de anos, desde Platão e

Aristóteles, mas o que se pretende aqui não é historiografar esse percurso, mas tentar pensar, talvez com a ajuda dessa herança grega, a estética dos *games* e da *gamearte*.

Na terceira seção, descreve-se o encadeamento do pensamento da neuroestética, artificação e o jogo. A questão lúdica do jogo profundamente descrita por Huizinga e Gadamer, não é a intenção revisitá-los, pois em nosso mestrado eles foram amplamente estudados, mas trazer outros pensadores, como Roger Caillois, para complementar a esfera lúdica do jogo. A neuroestética de Semir Zeki é área da ciência dedicada a compreender o comportamento, do ponto de vista cognitivo, e estudar como se dá a relação com a arte, e a sensibilidade; entretanto, há algumas abordagens que são questionadas por outros pesquisadores, como é o caso de Ellen Dissanayake. A pesquisadora americana defende que a artificação é uma via de entendimento muito profícua para o campo das artes e, através de seus estudos, buscamos compreender o que faz um *game* a partir da arte, e a arte a partir de um *game*. Nessa seção final, busco ressignificar a ideia de entretenimento usando um ponto de vista evolucionista, recorrendo ao algoritmo egoísta, que detalharemos adiante. Apesar da complexidade inerente à arte, aos jogos, à tecnologia, à sociedade e ao ser humano, estamos em um momento de reavaliar todas essas relações, para tentar simplificá-las. Inspirando-nos em algumas das dez leis da simplicidade, propostas pelo pesquisador John Maeda, deveríamos considerar uma reconexão, não apenas como indivíduos, mas também como espécie.

A pesquisa caminha entre áreas que, por vezes, atraem-se e se repelem. O entretenimento não precisa ser alienante, e a arte não é necessariamente o reduto de todo o conhecimento. O caráter eventualmente elitista da arte poderia ser revisto com algumas “pitadas” de divertimento, seja salvando um mico-leão-dourado, seja encantando uma serpente, seja apenas jogando.

PRÓLOGO ARTE COMPUTACIONAL

*“Certas ideias que há trinta anos teriam
de ser explicadas com muito labor
agora parecem evidentes, no
limite da trivialidade.”
Zygmunt Bauman*

A epígrafe de Bauman (2012) introduz as discussões neste prólogo, na medida em que evidencia essa multiplicidade de possibilidades e justifica meu posicionamento nesta pesquisa, mesmo sem tentar retomar todos os termos que já foram utilizados, e as que ainda estão em discussão, em torno do que se entende como produção artística em arte computacional. Assim, configura-se como um prólogo para delimitar e esclarecer alguns desses principais termos e conceitos que serão tratados daqui em diante; não pretendo aprofundá-los neste momento, mas apenas pontuá-los para prevenir confusões e ambiguidades no decorrer da leitura.

Arte e tecnologia, arte computacional, arte digital, arte e mídia, e seus correlatos internacionais, *art and technology*, *computer art*, *computer based art*, *media art*, *new media art* e *digital art* são nomes diversos que denotam, para muitos teóricos, um mesmo assunto, apenas com leves mudanças de significado, mas que, de modo geral, são termos utilizados como sinônimos. Antes mesmo desses termos havia outras como, por exemplo, arteônica⁴ e infografia, que acabaram caindo em desuso e são lembrados como limitados a uma certa época, a da infância dos computadores nos anos 60. Além dos termos citados, ainda é possível resgatar muitos outros, mas estes são as mais recorrentes tanto no meio acadêmico como no circuito comercial e expositivo atual.

⁴ Defendido por Waldemar Cordeiro, um dos pioneiros da Arte Computacional no Brasil nas décadas de 60 e 70.

"Arte e Tecnologia" é o termo mais abrangente, e o mais utilizado no Brasil, pois a tecnologia está presente em toda a história da Humanidade, cada época com a sua tecnologia possível, até mesmo a escrita pode ser entendida como tecnologia, se pensarmos que tecnologia é um conhecimento aplicado para fins práticos. A tinta a óleo, a perspectiva geométrica, a câmera escura e a fotografia são algumas das diversas tecnologias parceiras do fazer artístico ao longo da história da arte. Adotando um ponto de vista mais pragmático, a arte e tecnologia são entendidas, hoje em dia, como a arte pensada através da tecnologia digital, não utilizando a tecnologia como ferramenta para a sua execução, mas como sistema para a sua exibição. Sobre o termo "arte e tecnologia", a artista e pesquisadora Suzete Venturelli destaca a redundância intrínseca do termo do ponto de vista etimológico da palavra:

Concordo com Jimenez quando diz que os críticos atuais veem uma irracionalidade da aproximação filosófica, no sentido heideggeriano, da arte e da cultura pela técnica, esquecendo que os gregos somente possuíam o termo *techné* para designar a atividade artística, e que falar de arte e tecnologia é empregar um pleonasma. (VENTURELLI, 2017, p.69)

"Arte Digital" carrega no nome a mesma ideia de arte por meio da tecnologia, mas o próprio termo "digital" remete aos códigos de programação de computadores, que usam apenas o código binário. Sinal de que até este termo pode se tornar obsoleto é a possibilidade de processadores quânticos, que não utilizariam zeros e uns. Apesar de ainda ser uma tecnologia incipiente, ela poderia deixar o termo 'digital' também obsoleto, ainda que não seja o caso que um termo precise ser, sempre, a descrição perfeita do que ele representa. Entretanto, esta mudança poderá gerar pequenas confusões ou explicações *a posteriori*, ou tudo pode apenas não passar de um preciosismo sem muita necessidade. A "*media art*", ou "*new media art*", é um nomes mais usados na língua inglesa, visto que é um termo bastante abrangente, que consegue dar conta do que é a produção na área. A ideia aqui não é discutir o que é tecnologia, ou o que é o digital nem os '*media*', mas delimitar um campo de discussão, esclarecer pequenos equívocos e defender uma postura de análise. Entretanto, não considero que o uso de um termo em detrimento de outro possa causar algum impacto significativo.

Todos esses termos dizem respeito à uma produção artística complexa, que dialoga com vários campos do conhecimento como a arte, a tecnologia, as mídias, a ciência e tantos outros derivados desses. No livro “Arte-Ciência-Tecnologia: o Sistema da Arte em Perspectiva” da Prof.^a Dr.^a Débora Aita Gasparetto (UFSM), em que ela entrevista inúmeros pesquisadores brasileiros e estrangeiros sobre as relações entre o sistema da Arte Contemporânea e o da Arte-Ciência-Tecnologia. Gasparetto defende o termo Arte-Ciência-Tecnologia como título do livro, por ser o termo a que a maioria dos entrevistados se refere, embora outros termos sejam citados, e não haja um consenso geral, mas ela afirma que utiliza a nomenclatura de Arte Digital como uma postura de inserção política no Brasil, visto que o termo foi legitimado pelo Ministério da Cultura, quando este criou uma setorial específica para Arte Digital em 2009.

Neste trabalho, utilizo o termo “arte computacional” devido a minha filiação teórica com a pesquisadora Suzete Venturelli, que sempre defendeu este conceito, que abrange muito além da apreciação, mas também a criação de sistemas, e por entender que o termo digital carrega em si alguma obsolescência. Nesse sentido, avalio que o termo ‘arte computacional’ trata mais especificamente da produção discutida nesta pesquisa, a *gamearte*, que é uma arte em que o computador, contexto computacional, é imprescindível, bem como a presença do usuário / jogador.

A arte computacional designa criação associando diferentes mídias graças aos processos computacionais. Discorrer sobre arte computacional significa penetrar numa mutante lógica complexa feita de descobertas e de aplicações que podem ser exploradas. A interatividade não é somente uma possibilidade da arte computacional, mas é, de fato, o fundamento do sistema para o tratamento da informação que emana do usuário. Os sistemas são centrados no usuário. (VENTURELLI, 2017, p.61)

Cada termo guarda em si suas especificidades, de um ponto de vista amplo parecem todos sinônimos para tratar de uma produção artística específica mas, do ponto de vista específico, é possível perceber os detalhes que diferenciam cada uma dessas escolhas. Não é o objetivo deste trabalho conceitualizar cada uma dessas nomenclaturas, na medida em que a

pesquisadora Débora Gasparetto já realizou esse trabalho detalhadamente na sua tese de doutorado, defendida em 2016. O objetivo aqui é apenas delimitar e marcar o campo de discussão teórico, justificar a escolha do termo arte computacional e evidenciar que há inúmeras nomenclaturas possíveis, o que enriquece o debate nesse campo tão fecundo.

A imaginação humana é infinita e a tecnologia também, desde que haja recursos, naturais, financeiros e humanos para tanto e, partindo desse pressuposto, é possível que muitas outras questões entrem no debate futuro, bem como escolhas de outros termos que possam traduzir de forma mais eficiente tais produções. Ou podemos chamar tudo de arte e dedicar nossa atenção para outras discussões, mas, como humanos pensantes, e fazendo jus ao nosso adjetivo *sapiens*, não podemos deixar tudo tão simples assim.

1 POÉTICAS DA GAMEARTE

*“The new media are oriented towards
action, not contemplation; towards the
present, not tradition.”
Hans Magnus Enzensberger*

Cada vez mais a tecnologia está onipresente na nossa vida, nós a utilizamos para as mais distintas funções, muitas vezes sem ao menos perceber a sua presença. A indústria dos jogos eletrônicos é um dos setores que mais buscam por inovações tecnológicas, novas experiências para o jogador/ consumidor. Além das inovações do setor, os jogos eletrônicos são o expoente da indústria do entretenimento, movimentam somas milionárias, com faturamentos superiores a muitos filmes de Hollywood. Os *games*, assim como a tecnologia, também estão “infiltrados” na nossa sociedade. Há *games* para todos os gostos e tipos de jogadores, desde os *games* casuais como *Paciência*, *Snake* (ou *Cobrinha*, no Brasil) *Candy Crush*, *Bejeweled* e derivados; a jogos de estratégia multiusuário *on-line* como *Dota 2*, *League of Legend* e *World of Warcraft* por exemplo, que fornece uma imersão ao jogador. *Dota 2* foi o primeiro *game* a ter jogadores profissionais na categoria de *e-sport*, e o campeonato internacional do ano de 2015, o *The International*, em sua quinta edição, conferiu 18 milhões de dólares em prêmio para os finalistas, a maior premiação da história dos esportes eletrônicos, superando o valor pago pelo *Super Bowl*, o campeonato de futebol americano nos Estados Unidos da América. O valor foi arrecadado entre os usuários do jogo, que podiam comprar itens e doar para a premiação do *International*, e pela própria Valve, a empresa criadora do *Dota 2* e da plataforma de venda de jogos *on-line Steam*.

A marca histórica alcançada pelo *International* mostra o quanto os jogadores estão envolvidos com o jogo, ajudando a financiar a premiação. Os times profissionais são treinados como qualquer outro esporte, com técnicos para ajudar no preparo e patrocinadores. A torcida pelos times é como torcer para uma seleção de um país em qualquer campeonato, liga ou

copa de determinado esporte. Quanto mais nos adentramos no mundo dos *games*, é patente e impressionante a qualidade e riqueza de detalhes dos jogos. A Blizzard, uma gigante da indústria de jogos eletrônicos, organiza todo ano a *Blizzcon*, que é uma convenção para mostrar aos jogadores as novidades, e a cada ano supera em número de público, e qualidade das apresentações. É, sem dúvida, um espetáculo visual, o que Cleomar Rocha consideraria um deslumbramento:

Os recursos tecnológicos causam cada vez mais efeitos nas pessoas em face de um estágio de imersão da sociedade contemporânea na cultura digital. Tal inserção resulta em condições de experiências cotidianas com o aparato tecnológico, sendo que o acesso resulta em maior dinâmica dos efeitos causados nos sujeitos, coletivamente, O interesse cultural dessa tecnologia torna-se cada vez maior, seja na constituição de experiências sociais, seja como medida de sua compreensão, desenvolvimento e inovação. Neste aspecto, reconhecer os elementos que deslumbram e aqueles que encantam torna-se fundamental para se reconhecer os vetores legítimos de desenvolvimento sociocultural. (2014, p.86)

Os *games* atuais são inegavelmente deslumbrantes, seja pela tecnologia e a alta qualidade dos gráficos 3D, como a própria história e o universo criado pelos desenvolvedores. A soma de todas as partes que formam um jogo causa um ‘ofuscamento’, que ainda segundo Rocha:

Em outros termos, há um ofuscamento, identificado aqui pelo excesso de informações ditas novas – base discursiva que desconsidera o legado histórico em nome dos novos elementos em cena - seja pelo impacto causado pelas imagens que seduzem o olhar ou pela sua característica de luz emitida, algo identificado aqui pelo termo deslumbramento. (...) Semanticamente, deslumbrar assume a conotação de ofuscamento, não apenas pelo excesso de luz, mas também de informação, tomando essa como luz do saber, do conhecimento. (...) É nesse sentido que o deslumbramento computacional se coloca, impactando os usuários pelo aspecto visual. (2014, p.82)

Esse ofuscamento é essa sensação de deslumbre que a tecnologia provoca e, neste contexto, os *games*. O carro-chefe dos jogos da *Blizzard*, o *Diablo III*, é um exemplo de jogo que deslumbra. A mecânica do jogo é relativamente fácil de ser aprendida, mas os detalhes e constantes atualizações e lançamentos conquistam o público e fidelizam ainda mais os jogadores aficionados. Essa característica de hiper-realismo gráfico dos jogos pode ser identificada em inúmeros *games*, não importando a empresa que os desenvolva. O conceito de encantamento proposto por Rocha:

A distinção parece residir na intensidade dos efeitos provocados. Um efeito momentâneo, de rápida obsolescência, é um deslumbramento. Algo mais assentado na cultura ou nos padrões de gosto é um encantamento. Nesse sentido, seria lícito dizer que o mesmo elemento pode deslumbrar uns e encantar outros, por certo. (2014, p.85)

Por mais que os *games* possam deslumbrar, eles também encantam, a depender de quem está jogando. Quando a arte se utiliza dos *games* como linguagem, ela busca um encantamento com o seu jogador. Neste ponto pode haver inúmeras divergências, como bem apontou Rocha (2014), pois o que encanta alguém pode não encantar outrem, e o mesmo se aplicaria ao deslumbramento. Mas seria possível se deslumbrar e se encantar ao mesmo tempo? Ou um exclui a possibilidade do outro? Penso que um mesmo jogo ou uma mesma obra de arte possa causar esses dois efeitos e, ao meu ver, esses dois acontecem quando há também um elemento de diversão. O *game Braid* (2008) por exemplo, é um jogo que pode deslumbrar e encantar. Embora a visualidade do jogo destoe completamente dos jogos com gráficos em 3D, a estética do jogo é encantadora. Com 'estética' eu me refiro não apenas ao visual, mas também à mecânica e à jogabilidade, pois são todos elementos indissociáveis de um jogo eletrônico. Talvez seja possível desdobrar o conceito de deslumbramento proposto por Rocha (2014), encantar-se com essa ofuscação de informações.

A ideia de encantamento é o que poderia se relacionar com o conceito de desinibidor de Agamben (2013), que diz que o ser humano só está aberto para o mundo quando aciona um

gatilho para seu desinibidor, que o retira do seu mundo autorreferente. A tecnologia está presente em todos os segmentos da sociedade e da produção humana, entretanto, a sua função, por vezes, é redimensionada no campo da arte. É essa interrupção que, para Agamben (2013), proporciona o acoplamento, suspendendo o ser humano do seu cotidiano, e, assim, viabilizando outras experiências.

O ser, o mundo, o aberto não são, no entanto, qualquer coisa de estranhos ao ambiente e à vida animal: eles não são outra coisa senão a interrupção e a captura da relação do vivente com seu desinibidor. (...) O homem suspende a sua animalidade e, desta maneira, abre uma zona “livre e vazia” na qual a vida é capturada e abandonada em uma zona de exceção. (AGAMBEN, 2013, p.130)

É através da arte como desinibidora que é possível acoplar-se aos mundos possíveis escondidos em cada obra, e abrir o ser humano para um desenvolvimento mais sensível no campo da arte. A *gamearte* busca encantar, ao passo que os *games*, de modo geral, deslumbram, embora essa divisão não acarrete em um julgamento de valor, mas sim de distinção entre as duas áreas, a da arte e da indústria do entretenimento. Considero que, como jogadora e pesquisadora em arte, arte e entretenimento possam coexistir sem causar demérito para ambas partes, sobretudo em arte computacional, posto que o público não é, obrigatoriamente, o mesmo:

O público da arte computacional é efetivamente diferente do público das obras de arte tradicionais. Esse último gosta de interpretar histórias, imagens e músicas, mas os outros, da arte computacional, preferem fazer algo mais: eles apreciam obras que possam ser manipuladas na sua apresentação, preferindo trabalhos artísticos que recorram aos outros para que façam parte da obra e possibilitem o seu funcionamento. (VENTURELLI, 2017, P.64)

Essa diferença torna-se bastante evidente em exposições de grande repercussão, como o FILE – Festival Internacional de Arte Eletrônica - que teve sua primeira edição em Brasília esse ano de 2017, com o título *Electronic Art in the Disruptive Age*, no Centro Cultural Banco do Brasil. Tive a oportunidade de ministrar o curso de formação de mediadores, e de acompanhar um pouco mais de perto o processo, e perceber que as pessoas se encantavam pela possibilidade de tocar nas obras de arte, e de se divertirem com isso. A sensação de manipular as obras e “fazer parte” do que está exposto passa uma sensação recompensadora para o público, havendo relatos de que se sentiam mais próximos da arte, mesmo sem necessariamente saber descrever o que é arte computacional. No FILE não são apresentadas obras exclusivamente de arte computacional, mas obras e projetos em linguagem eletrônica, entretanto, a maioria das peças expostas se encaixa no que podemos denominar como arte computacional, segundo Venturelli:

(...) elenca-se que toda obra de arte computacional contém os seguintes elementos descritivos: *i)* é definida como arte pelo meio; *ii)* é obrigatoriamente executada em um computador; *iii)* é interativa; e *iv)* é interativa, porque é executada em um computador. Os itens *iii)* e *iv)* distinguem obras de arte computacional de trabalhos auxiliados por computador. O que significa isso? Significa que a obra é interativa apenas no caso em que as ações do interagente são prescritas antecipadamente, em parte, gerando concomitantemente a obra, mediada pelo processamento computacional. (VENTURELLI, 2017, p.63)

A *gamearte* também detém todas essas características e outras mais. O termo *gamearte* é usado no Brasil para designar os *games* que são pensados como obras de arte, tudo o que define um *game* não é necessariamente aplicado à *gamearte*, pois ela está mais interessada em criticar e fazer refletir sobre o próprio meio. Em minha dissertação de mestrado (2013) defendi que a subversão e diversão são os principais conceitos operatórios da *gamearte*, ainda que isso não se configure, obviamente, como uma regra, pois os conceitos de subversão e diversão são pensados na produção como um todo, e cada trabalho precisa ser analisado individualmente. A subversão surge da ideia de ir contra o fluxo dos *games* promovidos pela

grande indústria, e a diversão emerge desta subversão, pois o entretenimento não é um fator essencial para a *gamearte*.

Sobre *gamearte* Tiago Barros comenta que:

A criação de jogos eletrônicos artísticos, conhecida como *gamearte*, permite reflexão acerca de um novo formato de interação entre as pessoas, de maneira mais livre para a exploração das experiências. A *gamearte*, diferente de um *game* tradicional, não foca exclusivamente no mercado de entretenimento. A sua semelhança com os *games* tradicionais não é rígida, tendo duas fronteiras borradas pela intenção do autor e o foco na experiência pretendida para o espectador. Assim, as características comuns aos jogos eletrônicos, como o seu caráter voluntário, fato de ser um sistema formal fechado, a presença de objetivos, regras e conflitos, possibilidades de vencer ou perder, ser interativo, estimulante, desafiador e possuir um alto valor interno (Schell, 2008), não são pré-requisitos à concepção de uma *gamearte*, mas apenas características comuns e presentes nesse tipo de obra. O seu objetivo também não é necessariamente o divertimento (Schell 2008; Rabin 2005). Novas experiências, como o questionamento, a reflexão, ou mesmo o desconforto podem ser metas de uma *gamearte*. (2011, p7)

Depois de tentar me aproximar mais da *gamearte*, entendê-la de várias formas, percebi que, em essência, ela se aproxima muito da ideia dos *games* independentes, popularmente conhecidos como *indie games*. As definições descritas acima podem ser utilizadas para os *games* independentes, uma vez que eles são assim chamados porque são produzidos no contra-fluxo da indústria, por estarem mais interessados em outras experiências de jogo e, por que não, outras experiências estéticas. Na atual pesquisa do doutorado penso que é mais difícil definir o que é um *gamearte*, as definições parecem-me mais tentativas de entender que declarações definitivas sobre o tema. Penso que a melhor maneira de compreender a *gamearte* é através de sua poética, poética de interação, de mecânica, poética de jogabilidade, em suma, a experiência estética.

1.1 Indie Games

Neste subcapítulo tentarei delimitar, se possível, as fronteiras entre a *gamearte* e os *indie games*. Primeiro, a *gamearte* insere-se no contexto da arte computacional, portanto ela distingue-se dos *games* comerciais, a *gamearte* é pensada como um projeto de arte, o que a aproxima da produção de *games* independentes. Para começar, percebemos que é mais o discurso sobre eles que os coloca, cada um, sob um guarda-chuva conceitual.

A *gamearte* utiliza a linguagem dos *games* para um discurso poético, o que destoa da lógica dos *games* comerciais, entretanto se aproxima, cada vez mais, da ideia dos *indie games*. *Indie games* são os *games* feitos sem se depender da indústria dominante. Não é fácil precisar a origem dos *games* independentes, mas provavelmente eles existem desde o início da indústria de jogos eletrônicos, uma vez que o termo *indie* refere-se a independente, sempre houve os consumidores e produtores que preferiam desenvolver seus próprios *games* sem a necessidade de estar atrelado à indústria. Os interesses do grande público consumidor é que o determina os rumos da indústria, e a demanda para jogos cada vez mais realistas só aumenta. A premissa dos desenvolvedores independentes é simplesmente produzir o que for do interesse deles mesmos, o que eles gostariam de jogar, sem a preocupação, pelo menos no início, com o consumidor. Como os jogos eletrônicos são hoje o expoente da indústria do entretenimento, as opções de jogos também ampliaram bastante, há jogos para todos os gostos e perfis de jogadores. E é nesse campo fértil que a *gamearte* e os *indie games* ganham espaço, o número de produtores e consumidores multiplicam-se e misturam-se. Em essência *gamearte* e *indie games* são distintos, contudo as áreas se aproximam e as vezes não se pode diferenciar. E é realmente necessário diferenciá-los?

O que rege a indústria dos *games* é a inovação tecnológica, tanto na representação gráfica quanto na capacidade de processamento dos consoles. A *gamearte* e os *indie games* não seguem a mesma tendência dos *games* comerciais, eles buscam uma nova experiência em jogar, uma experiência estética distinta. Poderíamos chamar de experiência poética? Quando comecei minha pesquisa acadêmica sobre *games*, no mestrado ainda, a definição de *gamearte*

parecia bastante clara: eram *games* com propostas artísticas, que eram pensados como objetos de arte. Passados poucos anos, já não tenho mais a mesma certeza na definição. As novidades no ramo dos *games* são muito intensas, há cada vez mais programadores, artistas e estúdios independentes produzindo jogos que não estão no seio das gigantes da indústria de *games* como a Ubisoft, EA, Blizzard e outras. Os consumidores também produzem, empresas menores conseguem emplacar *games* mesmo sem tanto requinte tecnológico. Esses jogos mais poéticos, com uma estética diferenciada, como uma nova experiência de jogo são chamados de *indie games*, que são os *games* independentes da indústria dominante, e que vem ganhando muitos admiradores e acabam por borrar ou até mesmo desfazer a categoria *gamearte* e *indie game*.

O mercado dos *games* ainda está bastante aquecido, e absorve rapidamente as inovações, tanto do ponto de vista tecnológico quanto estético formal. As definições de gêneros de *games* servem ao mesmo propósito que os gêneros do cinema, que foi “etiquetado” pelos estúdios para facilitar a comercialização dos filmes. Categorizar os *games* ajuda o consumo, favorece o mercado, guia o consumidor para o gênero que este mais se interessa. Os *indie games* não são exatamente uma categoria ou gênero, configuram-se mais como estilo, o que também lhe confere uma reserva de mercado.

O termo *indie* não se refere apenas aos jogos independentes, e sim a uma postura que acabou por se tornar um estilo, mas que abrange outras áreas da cultura, como a música. O *indie* geralmente é associado e comparado a contracultura, que é a cultura que não segue as normas dominantes, muitas manifestações artísticas surgiram desse movimento, como, por exemplo, a videoarte. Mas o *indie* é qualquer postura ou atitude independente, seja da cultura dominante ou *mainstream*, ou de grandes corporações. Os filmes ditos *indies* não seguem as tendências *hollywoodianas*, geralmente com investimentos menores e públicos mais específicos. No universo dos *games* o *indie* começou com os consumidores que também gostariam de produzir jogos, mas que não precisasse estar ligado a grandes empresas, fazer jogos que eles mesmos quisessem jogar. A parcela dos *games* hoje na indústria do entretenimento é imensa, e conseqüentemente os *indie games* também cresceram, cada vez

mais há espaço de produção e consumo para os *games* independentes. A linguagem dos *games* fascina programadores, consumidores e artistas. O *GameLab* da UCLA, por exemplo, é um laboratório de pesquisa em *game* em que o objetivo dos jogos é o conceito, o desafio em desenvolver novos modos de expressão através dos *games*. Para eles essa é a ideia da *gamearte* (ou *game art* como chamado no *GameLab*), que é, de certo modo também a ideia dos *indie games*.

A aproximação dessas duas “categorias” talvez seja decorrência do próprio desenvolvimento da tecnologia, do ponto de vista do acesso para um número maior de interessados, e da absorção cada vez maior dos *games* pela sociedade. Os *indie games* costumam diferenciar-se pela estética, não seguem, de modo geral, a tendência de gráficos 3D cada vez mais reais. A visualidade *8-bit*, que também é chamada de *pixel art*, é um estilo bastante caro aos desenvolvedores *indie*, pois remete ao início da era dos *videogames*. O *game The Thrill of Combat da Messhof* fala do tema do tráfico de órgãos humanos; visualmente, o jogo é em *8-bit*, mas a jogabilidade e a experiência de jogo diferem bastante dos jogos feitos na época áurea dos *8-bit*, este é o ponto importante de diferença. São jogos atuais que flertam com tecnologias mais antigas, mas desenvolvem o jogo de maneira distinta, pois a mecânica é atual.

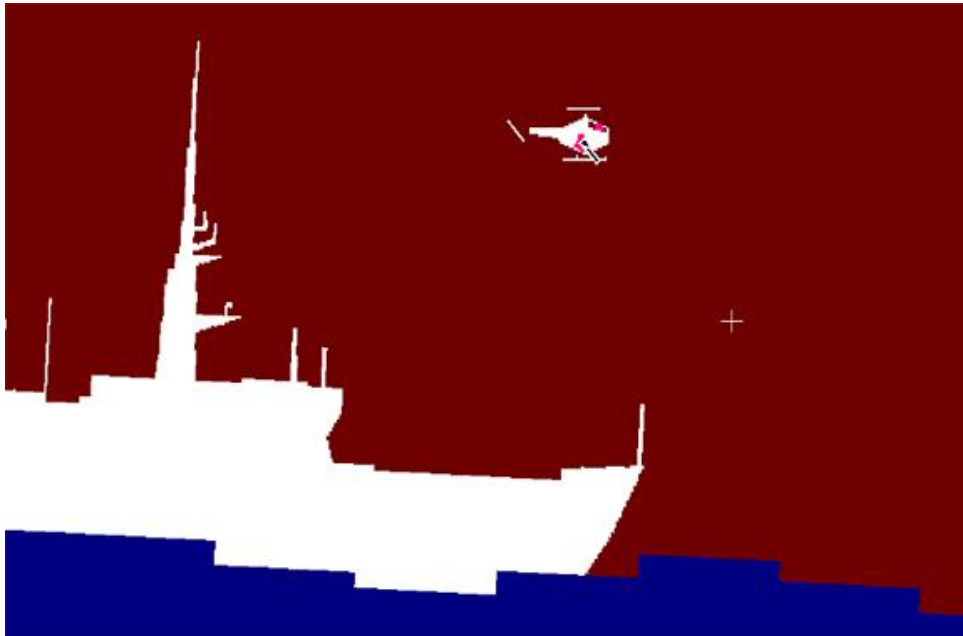


Figure 1 The Thrill of Combat, Messhof, 2009.

Outro jogo considerado *indie* que merece ser citado é o *Child Of Light*, desenvolvido pela empresa francesa *Ubisoft* em 2014. A *Ubisoft* é uma das gigantes do mundo dos *games*, conhecida por jogos de produção milionária de altíssimo realismo gráfico como *Assasin's Creed* e *FarCry*. *Child of Light* não segue a mesma linha dos jogos mencionados, bem como destoa de todo o catálogo de jogos da empresa, pois é um jogo em que toda a interface gráfica é feita em 2D em aquarela, o tratamento das imagens é de inegável valor artístico. Além da parte visual, o jogo em si, sua mecânica e história, são também de extrema poesia, as falas dos personagens são todas rimadas e o enredo assemelha-se a um "conto de fadas", mesmo que mais sombrio, fugindo um pouco dos clichês típicos desse gênero literário. Em resumo, a história do *game* é da princesa *Aurora*, que inicia o jogo ainda criança e precisa ir para um outro mundo, *Lemúria*, para poder salvar seu pai, que é rei de uma cidade fictícia da Áustria do final do século XIX. *Lemúria* é uma terra mítica, que é regida pela *Queen of Light*, entretanto agora sob o comando da rainha má *Umbrá, The Dark Queen*, que roubou as estrelas, a lua e o sol, e deixou *Lemúria* nas trevas. Para retornar ao seu reino e salvar se pai, Aurora precisa

recuperar a lua, o sol e as estrelas, e nesse processo derrotar *Umbra*. Neste percurso ela encontra outros personagens que irão ajudá-la nessa jornada. No *review* do jogo no site *Game Zone*, um dos mais renomados *sites* sobre games, Matt Liebl descreve *Child of Light* como uma verdadeira obra de arte, que poderia passar despercebida entre os vários *blockbusters* que estão sob o mesmo selo *Ubisoft*, e acrescenta que:

Child of Light é um jogo que enfatiza a narrativa através de espetaculares desenhos feitos a mão e uma história muito bem construída (...). É difícil olhar para o jogo e não admirar sua beleza, mas no pano de fundo desse visual fantástico há uma história instigante que irá seduzi-lo. Tudo isso é ainda é acrescido de uma jogabilidade elegante e uma mecânica de jogo sedutora⁵ (LIEBL, 2014).

Não apenas o visual do jogo é elogiado, ainda que talvez esse ponto seja o que mais chame a atenção em um primeiro momento, pois além de genuinamente belo, destoa dos jogos mais tradicionais. Os demais elementos constituintes da linguagem dos *games* também são distintos, a jogabilidade, o roteiro, a narrativa, os personagens, a trilha sonora, tudo que envolve o jogo, enquanto linguagem, são considerados distintos. Se pensarmos nos *games* como uma linguagem, considerar *Child of Light* como uma obra de arte é um raciocínio fácil de se acompanhar pois, se um *gamearte* é um jogo pensado como um objeto de arte, e que segue orientações próprias independentes do mercado, logo *Child of Light* com suas especificidades de linguagem pode ser entendido como *gamearte*, ou simplesmente arte.

⁵ Tradução livre: “*Child of Light*, one that emphasizes storytelling through stunning hand-drawn visuals and carefully constructed narrative. (...) It’s hard not to look at the game and admire its beauty, but underneath the gorgeous visuals is a thought-provoking story that’ll draw you in. All of this rests on top of polished gameplay with enticing mechanics.” Disponível em < <http://www.gamezone.com/reviews/child-of-light-review-a-mesmerizing-fairytale>> Acessado em maio de 2016.



Figure 2: Cena de Child of Light, Ubisoft Montreal, 2014.



Figure 3: Cena de Child of Light, Ubisoft Montreal, 2014.

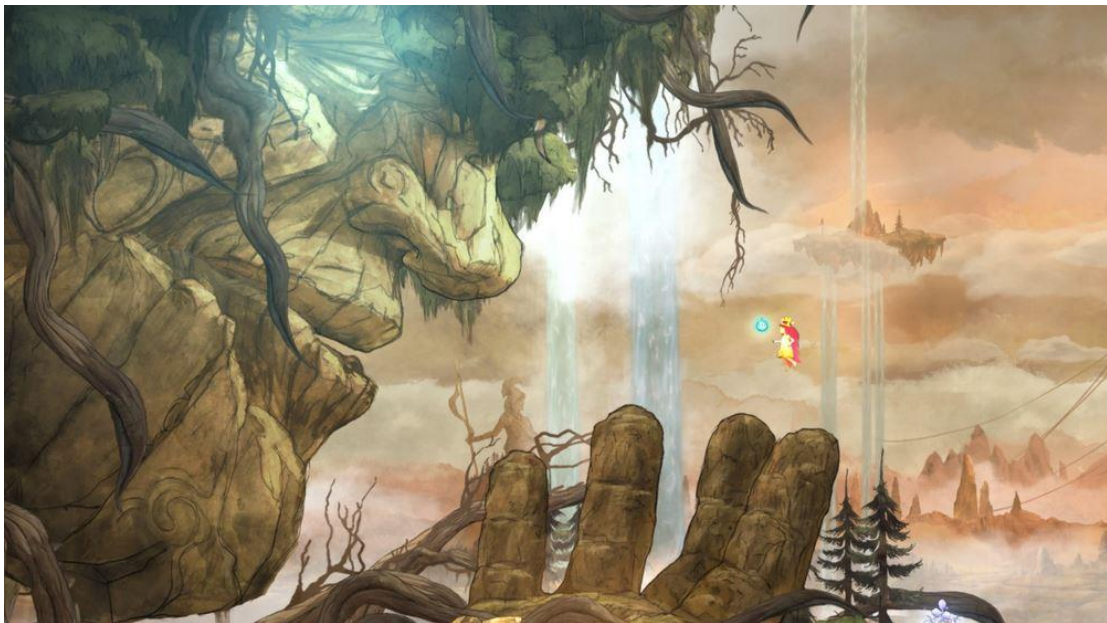


Figure 4: Cena de Child of Light, Ubisoft Montreal, 2014.

No terceiro Capítulo, no subitem 3.2 Artificação e Estetização, outras questões acerca do limiar entre arte e jogos eletrônicos serão discutidas, como até que ponto o entretenimento, como os jogos, pode ser arte, ou se apenas se está buscando estetizá-lo.

1.2 Gameficação

Um dos sintomas do impacto dos *games* na sociedade é a *gameficação*, que é a aplicação da lógica dos *games*, o *game thinking* em ações não-*games*. *Gameficar* uma ação é atribuir pontos e metas para alcançar um objetivo desejado, e divertir-se nesse processo. O desafio, pontuação, medalhas, subir de nível e recompensas são características comuns dos *games* e dos jogos em geral. A aplicação dessa dinâmica em atividades que não envolvam

jogos é o que define a *gameficação*, *gameficar* uma ação *não-game*. Há muitos resultados positivos em diversas áreas que utilizam da *gameficação*; estudar, emagrecer, e economizar podem-se tornar atividades mais divertidas e recompensatórias. A empresa de reciclagem Recyclebank incentiva seus membros a reciclar lixo por meio de desafios, e a comunidade que bate a meta acumula pontos, que podem ser trocados por produtos ecológicos. O controle é feito por sensores nas lixeiras coletoras. O aplicativo *Zombie Run* da *Six to Start* também é um exemplo divertido de *gameficação*, transformou a corrida em uma simulação luta contra um ataque zumbi: quanto mais rápido correr, mais ajuda e munições o usuário vai conseguir para distribuir aos sobreviventes desse “ataque” dos mortos-vivos. Sem dúvida uma maneira divertida de se exercitar. *Gameficar* nada mais é que dar uma nova motivação para uma atividade já conhecida, que as vezes pode ser entediante. No entanto, não será possível que isto nos torne “mimados”? Só faremos algo se for divertido, ou se ganharmos algo em troca. Por enquanto a *gameficação* vem mostrando benefícios, mas é preciso ficar atento e refletir sobre nossas responsabilidades, mesmo que elas não sejam divertidas.

A ideia de jogo defendida em *Homo Ludens* é da ação desinteressada, com o fim em si mesma, que promove a suspensão do cotidiano, o que é quase o oposto da *gameficação*. *Gameficar* uma ação é atribuir pontos e metas para alcançar um objetivo desejado, e divertir-se nesse processo. É, sem dúvida, necessário refletir criticamente sobre essa “nova tendência”.

No MediaLab da UnB compreende-se a *gameficação* na arte computacional como uma maneira de redimensionar o caráter lúdico da obra, fazendo o interator / jogador experienciar a arte de modo divertido, aproximando-se, assim, da ideia de Huizinga (2010). O projeto *Extinção!* desenvolvido no laboratório, apresenta ao espectador uma experiência de jogar e se divertir à medida em que é oferecida uma possibilidade para ajudar a salvar o mico-leão-dourado. Seria um ativismo gameficado? Talvez isto possa ser pensado dessa maneira, mas considero que a palavra gameficado, fora desse contexto, adquire um outro sentido.

1.3 Games e Instituições

Para adentrar no tema de *game* e instituições, começo comparando com o caso descrito pelo teórico de arte contemporânea Thierry De Duve que, embora em outro contexto, a lógica deste caso pode ser compreendida da mesma maneira no que tange os *games*.

Em seu texto “*A arte diante do mal radical*”, o teórico de arte contemporânea Thierry De Duve aponta questionamentos sobre a legitimação da obra de arte, e o papel que as instituições de arte assumem; no texto em questão, o Museu de Arte Moderna de Nova York. De Duve procura problematizar a exposição de fotografias documentais “S-21” que fez parte do festival Encontros Fotográficos de Arles, na França em 1997. S-21 era um campo de extermínio do Khmer Vermelho, um regime autoritário que dominou o Camboja em meados dos anos setenta e executou mais de catorze mil pessoas. A problematização proposta por De Duve inclui também o papel do curador da “S-21”, Christian Caujolle. Os elementos em questão são: fotografia, fotografia documental, arte, status de arte, curadoria e o MoMA; e o fato é: Caujolle expos uma série de fotografias documentais do genocídio promovido pelo Khmer Vermelho no Camboja no festival de fotografia de Arles, e algumas dessas fotografias foram adquiridas pelo MoMA. Se o MoMA é um museu de arte, logo a aquisição das fotografias da “S-21” tornam-nas arte? Esse é um dos pontos centrais que De Duve busca desenvolver no seu texto. O MoMA também fez reverberar o questionamento sobre o que pode ser arte, quando anunciou a aquisição de *games* para o seu acervo de *design* em 2012. Claro que há um distanciamento considerável entre fotografias de um genocídio e *videogames*, mas de certo modo a lógica operacional do “status de arte” se aproxima, ou, nas palavras do próprio De Duve “conceder as credenciais de arte” (1997, p.69).

As fotografias da “S-21” foram adquiridas para o acervo de fotografia do MoMA, e os *games* para o acervo de *design*, no entanto, em ambos casos, o questionamento sobre a “credenciais de arte concedidas” tornou-se evidente.

Descrevo, resumidamente, como eu esboçaria essa legitimação alternativa. Museus de *arte* são instituições, eu argumentaria, onde artefatos humanos são colecionados e preservados sob o nome de arte e apresentados *em* nome da arte. O *status* de qualquer objeto pertencente à coleção de um museu de arte depende de dois procedimentos distintos: o *juízo* estético que comparou o objeto com a arte já existe e confirmou que ele merece ser preservado como arte, e a exposição pública do objeto em nome, precisamente, de sua comparabilidade com a coleção de objetos que atua como critério de comparação. Dessa maneira, como regra, museus de arte colecionam e preservam coisas como sendo arte e as exibem em nome da arte. Aí reside sua legitimidade. (DE DUVE, 1997, p.71)

A inserção do pensamento de De Duve clarifica o porquê da indagação se as fotografias do genocídio Combojano e os *videogames* são arte. A curadora do MoMA responsável pela compra dos *games*, Paola Antonelli, diz que o interesse do Museu é no potencial criativo dos *videogames*, no *design* de interação por eles proporcionados. A atitude do Museu pode suscitar a relação dos *games* como arte, mas essa não era a intenção primeira, mas uma decorrência. A exposição curada por Caujolle procurava mais cumprir o “dever de memória” de uma atrocidade cometida contra civis do que as inserir no contexto da arte, entretanto as consequências não puderam ser previstas.

[...] O MoMA sendo um museu de arte, qualquer coisa que apresente é, inevitavelmente, exibida em nome de sua comparabilidade com a arte já existente e está, desse modo, reivindicando para si o rótulo de “arte”. (DE DUVE, 1997, p.72)

No caso de Caujolle, a atitude do MoMA amplificou o potencial de alcance da exposição “S-21” em Arles, bem como a discussão em torno dela, em relação aos *games* a ação foi mais direta, partiu do próprio Museu.

Paola Antonelli considera que o mal-entendido gerado pela aquisição dos *games* se dá, em parte por outro mal-entendido bastante frequente, o da atuação da arte e do *design*. Nas palavras de Antonelli “na coleção de *design* o que você vê é o que é. Então, quando você vê uma arma, ela é um instrumento para matar. Se estiver na coleção de arte, pode ser uma crítica sobre o instrumento de matar⁶” (2012). Os *videogames* na coleção de *design* são *videogames*, mas quando pensados na coleção de arte a dimensão semântica se multiplica. Como colocou De Duve em sua análise da atitude do MoMA “inevitavelmente reivindica o rótulo de arte”, e essa aparente confusão gerou indignações como a do crítico de arte britânico do jornal *The Guardian*, Jonathan Jones, que afirma que *videogames* jamais poderia ser qualificado como arte, e exibir no mesmo museu o *Pac-man* e a *Noite Estrelada* de Van Gogh seria o fim de qualquer entendimento sobre arte. As críticas tecidas por Jones são bastante levianas, pois estão calcadas no conceito de arte como expressão da imaginação humana, que na visão dele os *videogames* são incapazes de refletir a expressão de um criador, no caso, de um artista, o que invalidaria qualquer valor artístico. Após a publicação polêmica de Jones, intitulada “*Desculpe, MoMA, videogames não são arte*”, outro crítico do mesmo jornal pública um texto confrontando a publicação anterior, comparando com outros momentos da história da arte em que o novo era criticado pelo meio tradicional. O texto de Keith Stuart soou como uma réplica ao de Jonathan Jones, e de fato o foi, mas o argumento de Stuart não era opor Jones e afirmar que *games* podem ser sim arte, mas questionar o porquê de ser tão taxativo em afirmar que *videogames* jamais se qualificariam como arte, considerar *videogames* como arte seria algum tipo de ameaça, pondera Stuart.

⁶ “[...] what you see is what you get. So when you see a gun, it’s an instrument for killing in the design collection. If it’s in the art collection, it might be a critique of the killing instrument.” Tradução livre.

Para enriquecer a discussão se os *games* podem ou não ser arte, John Maeda, que é atualmente professor na *Rhode Island School of Design* e ex-pesquisador do *Media Lab* do MIT, prefere questionar a escolha dos *games* do que a aquisição em si, como que se daria a escolha do *games* que “merecem” ir para o MoMA. Os *videogames* hoje são parte indissociável da cultura contemporânea, é este ponto que Maeda busca ressaltar: quais os critérios que devem ser considerados para avaliar os *games*? a beleza, a jogabilidade, a interatividade? Segundo Maeda, a resposta seria qualidade, entretanto, ele complementa sua posição colocando que o conceito de qualidade da era digital em que vivemos ainda não está definido, a atitude do MoMA é sem dúvida importante para o debate atual, mas ainda é incipiente.

Além do MoMA outras instituições culturais de impacto internacional também começaram a dar atenção aos *games*. A 54ª Bienal de Veneza, 2011, que sem dúvida é um dos eventos de arte de maior prestígio mundial, dedicou espaço à arte e *games*, a *Neoludica: Art is a Game 2011-1966*. Depois de organizar uma exposição sobre *videogames* “*The Art of Videogames*” em 2012, o museu Smithsonian também anuncia, no final de 2013, a aquisição de dois *games* para seu acervo de arte, declarando que *videogames* também podem ser um meio de produção artística. A Bienal de Veneza, o MoMA e o Smithsonian são instituições arte de reconhecimento inquestionável, entretanto, outras instituições de arte já haviam legitimado a produção em *games*. Para citar algumas no Brasil: o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica atinge em 2017 a sua 18ª edição, e dedica desde 2011 uma mostra exclusiva para *games*; o #ART. O Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, promovido pela UnB, realizou em 2017 a sua 16ª edição, e também sempre cedeu espaço aos *games* artísticos, além de fomentar a produção e a discussão sobre o tema, tanto no Brasil como em Portugal, junto às Universidades do Porto e de Aveiro. Ainda que outras instituições tenham legitimado a produção artística em *games*, o que no Brasil chama-se *gamearte*, nenhuma iniciativa reverberou tanto quanto o anúncio do MoMA, que “distribuiu” as “credenciais de arte” para o acervo de *design*.



Figure 5: Flow, Estúdio That Game Company, 2006 (Acervo MoMA 2013)

A indústria dos *games* hoje é a terceira maior em faturamento, perdendo apenas para a bélica e automobilística. Uma das funções dos museus é a preservação da nossa cultura, e os *games* alcançaram um lugar de destaque na cultura contemporânea. Poderia-se pensar como um desafio aos museus a preservação de *games*? Estariam subindo de nível, indo para uma nova “fase”? Não há como ignorar o impacto da indústria do entretenimento, e o *game* neste momento é o expoente desta indústria. Embora os *games* não precisem (e provavelmente nem queiram) estar inseridos no contexto da arte para terem legitimação, a aproximação de instituições tradicionais de arte contemporânea com o universo dos *games* fez gerar a discussão, invertendo, de certo modo, esse jogo de “poder”.

A mesma curadora do MoMA responsável pela aquisição dos *games* também anunciou em 2010 a aquisição do símbolo “@” para o acervo do Museu. Mas como poderia uma instituição possuir algo que é de domínio público? A defesa de Paola Antonelli é que o que define um museu são suas coleções, e as coleções do MoMA são cuidadosamente pensada por seus curadores que buscam estar sempre à frente no que concerne a inovações, ideias e

conceitos. Adquirir um símbolo é uma maneira de compreender que a aquisição não precisa mais estar ligada a posse do objeto, seria o mesmo que a aquisição de uma performance. Nas palavras da curadora sobre as aquisições do MoMA “Espera-se que os objetos comuniquem valores que vão muito além de suas formas e função” (2010). Os critérios para aquisição são: forma e significado, função e significado, inovação, impacto cultural, processo e necessidade.

Assim como a *gamearte* subverte o *game*, a produção em arte computacional também opera em uma lógica distinta do uso da tecnologia promovida pela indústria. Embora a *gamearte* e a arte computacional dialoguem diretamente com a indústria tecnológica e com o entretenimento, essa produção ainda se inscreve no contexto da arte. Para o teórico e historiador da *new media art*, Edward Shanken considera que a arte e tecnologia, ou *new media art* como defende, criou um circuito próprio de circulação e difusão de sua produção, e é nesse circuito alternativo ao *mainstream* da arte contemporânea que a *gamearte* circula.

No início, a produção em arte computacional estava mais calcada no experimentalismo, em descobrir como utilizar o computador para produzir algo com algum interesse visual. Uma das exposições que é considerada um marco na história da arte e da tecnologia, *Cybernetic Serendipity* de 1967 no ICA em Londres, apesar de ter sido considerada um sucesso, merece ressalvas a respeito do seu caráter crítico sobre a tecnologia que surgia. O teórico Rainer Usselman (2003) escreveu um longo ensaio analisando a exposição *Cybernetic Serendipity*, e o contexto em que ela foi exposta. Usselman confronta as posições dos críticos da época que de um lado consideravam a exposição como um marco da história da arte e outros que nem a consideravam uma exposição de arte. Essa situação em muito se assemelha com a reação gerada após o MoMA anunciar a aquisição de *games*, o que mostra um padrão de comportamento não apenas ao novo, mas na utilização da tecnologia na arte. A “não aceitação” da arte computacional no que Shanken chama de *mainstream* da arte contemporânea é um dos temas que ele se propõe a investigar, e considera que a possuem mais similitudes do que se imagina, pois em ambos os contextos a preocupação é com a arte, com a poeticidade, contudo, com frequência as críticas recaem no uso da tecnologia. Pode-se

pensar mais uma vez no questionamento de Keith Stuart, o motivo de ser tão incisivo em negar a possibilidade de inscrição dos *games* no contexto da arte.

É o *design* de interação que para Paola Antonelli conferiu aos *games* o interesse por parte do MoMA e que reverberou a discussão se *games* podem ser arte. Para a *gamearte* é a possibilidade múltipla que a linguagem dos *games* possui que é atrativo para criar *games* que não operam necessariamente dentro da mesma lógica do *design* de interação propostos nos *games* produzidos pela indústria. Se *games* podem ou não ser arte, ou se são *design*, ou quem está dentro ou fora das instituições, são todas questões que têm o seu papel em um dado momento, mas fixar-se somente nelas é ignorar o que há de mais interessante, o potencial criativo dos *games* ou *gamearte*, com “credenciais de arte” ou não.

1.4 Snake Enchanter

O *gamearte Snake Enchanter*, Encantador de Serpente, faz referência ao popular jogo de celular *Snake*, ou como ficou conhecido no Brasil “Cobrinha”, entretanto, o modo de interação do jogador é distinto, pois se dá através do som e não do toque no celular. *Encantador de Serpente* busca proporcionar ao jogador uma nova experiência ao jogar, redimensionando a ideia de um jogo já bastante conhecido do público. Para movimentar a cobrinha é necessário tocar um acorde em algum instrumento musical. A serpente virtual obedece aos acordes de mi maior e mi menor, ré maior e ré menor, o que torna a experiência interativa bastante inusitada, tanto para os conhecedores de música, como para leigos. No espaço expositivo há uma legenda onde consta um guia para os acordes, visando facilitar interação de quem não domina a técnica musical. Divertir-se com erros e acerto faz parte da poética de *Encantador de Serpente* que, muito mais que somar pontos o jogo busca oferecer uma nova forma de interação que prima pela experiência lúdica de tocar um violão e encantar uma serpente.

Nesta primeira versão o instrumento escolhido foi o violão, para jogar com a ideia dos encantadores de serpente da Índia que, ao tocarem uma flauta, “encantam” a serpente. As cobras não são capazes de distinguir os sons da flauta, elas respondem ao movimento que o encantador dá ao instrumento, mas, além disso, elas não estão sendo realmente encantadas, ou hipnotizadas. Para a serpente, o ser humano e a flauta são estranhos, possíveis predadores, e o movimento que parece ser de hipnose é, na verdade, um método de encarar e enganar o predador. Alguns encantadores de serpentes colocam odores (de presas, como urina de rato) na flauta para atrair a cobra e fazer com que ela siga o seu movimento. Na sua origem, os encantadores de serpentes possuíam um certo *status*, pois geralmente eram homens que conheciam várias espécies de cobras e seus venenos, e possíveis tratamentos para suas picadas. A morte por picadas de cobras na Índia era bastante comum, e na cultura indiana as cobras simbolizam os três processos que caracterizam o universo: a criação, a preservação e a destruição. Para os olhos do Ocidente os encantadores de serpentes são, hoje em dia, “artistas de rua”, que representam o exotismo do mundo oriental.

O *gamearte Snake Enchanter* busca unir o exotismo com a diversão e entretenimento dos *games*, buscando uma maneira de propor uma experiência lúdica e irreverente através da arte. O jogo *Snake*, que ficou popular nos celulares na virada dos anos noventa para os dois milm, ainda possui um certo carisma. Percebendo essa nostalgia, o jogo ganhou uma versão para *smartphone* que simulam a interface de celulares antigos para manter a mesma estética *8-bit*, que era a tecnologia que existia quando foi lançado. Foi essa popularidade do *Snake* que surgiu a ideia de *Snake Enchanter*, mas sem tentar refazer o que já existe, pensar de que maneira poderia redimensionar o jogo. O jogo da “*Cobrinha*” é considerado um jogo casual dentro das definições de *games*, pois geralmente é jogado quando precisamos passar o tempo como, por exemplo, estar em uma sala de espera ou fila de banco. É um jogo rápido de regras fáceis de serem assimiladas e não demanda muito tempo de aprendizado. Com *Snake Enchanter* buscamos o contrário: transformar um jogo casual em uma outra experiência, transpor o apertar o botão por uma sequência mais complexa de ações para a interação com o jogo.

A ideia não é apenas dificultar, mas proporcionar uma experiência diferenciada, ao invés de simplesmente guiar a cobrinha com o botão do celular, “encantá-la” com a música. O jogador precisa tocar os acordes para movimentá-la, a serpente digital só obedece ao som, diferente da serpente original, que precisa ser enganada para seguir a flauta⁷. Para a primeira versão foi escolhido o violão por ser um instrumento comumente ligado a apresentações amadoras de música, como o “gênero” musical comum em barzinhos “voz e violão”, qualquer um com conhecimentos básicos de música pode arriscar-se a tocar e ser um “músico” por alguns minutos. *Snake Enchanter* brinca com essa ideia, de ser um músico por alguns instantes. A vontade de ser músico, ter uma banda foi bastante explorada pelo *game Guitar Hero*, que simula uma guitarra de verdade e ensina o jogador a tocar a música que escolher, o objetivo do jogo sendo aperfeiçoar-se e se divertir com essa experiência de ser guitarrista. *Snake Enchanter* atua nesse entremeio entre ser um músico e artista de rua, mas busca mais divertir com os erros e acertos do jogador, abrindo um outro mundo possível dentro de um jogo já bastante conhecido. Segundo Cauquelin:

Costuma-se, com efeito, considerar o domínio das obras de arte como um domínio à parte, imune às leis da realidade cotidiana e às suas duras necessidades. Fantasia e leveza, ou horrores e tragédias extremas; adentramos um universo em que reina a imaginação. A ficção, portanto, estende suas volutas numa via paralela àquela que trilhamos diariamente e nos abastece com ‘outros mundos’. (2011, p. 80)

Para outras versões do *Encantador de Serpentes* pensamos em utilizar o teclado ao invés do violão visando facilitar a interação para os que possuem mais dificuldade em assimilar as notas musicais no violão. No teclado a ação é mais simples. Também há a possibilidade de utilizar a flauta, para reforçar a poética de encantar uma serpente.

⁷ O instrumento utilizado pelos Encantadores de Serpente é o *pungi*, ou *poogye*, que instrumento de sopro bastante similar a flauta.

O *gamearte* também iria integrar a exposição de Arte Computacional da edição de 2015, do UVM – *Understanding Visual Music*, no Centro Cultural Banco do Brasil em Brasília, DF.



Figure 6: Imagem do jogo Snake no celular Nokia, 1997.

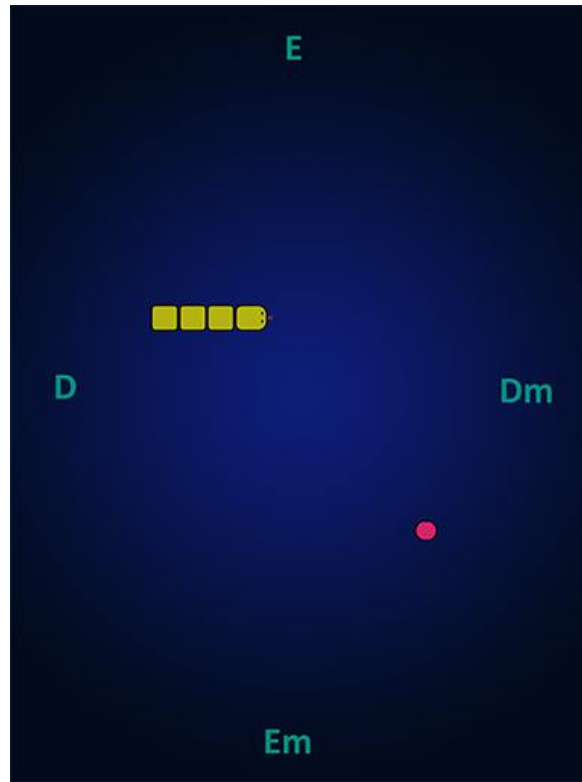


Figure 7: Imagem de Snake Enchanter, 2015.

A interface visual de *Snake Enchanter* é bem distinta do jogo original, a característica *8-bit* foi mantida, mas com tratamento mais lúdico, e com as indicações dos acordes na tela para guiar o jogador. Não apenas a interface gráfica é distinta, mas a interface do jogo, a interatividade se dá pelo som, e não pelo toque no celular. O jogo foi desenvolvido em parceria com o programador e músico José Pedro de Santana Neto junto ao MediaLab/UnB. O interesse pelos jogos e pela arte é a motivação inicial para a criação do *gamearte*, e a percepção que os jogos eletrônicos são hoje uma linguagem com potencial imenso para as mais diversas criações.



Figure 8: Primeiro teste com o gamearte Snake Enchanter no MídiaLab/UnB, 2015.



Figure 9: Imagem da "cobrinha" de Snake Enchanter, 2015.

Todos esses aspectos que constroem a poética de *Snake Enchanter* são pensados para surpreender o espectador. No entanto, é preciso que o jogador / visitante esteja disposto a experimentar, estar aberto a um acoplamento sensível (AGAMBEN, 2013). Para Agamben (2013), as possibilidades de acoplamento com o mundo são múltiplas, através das percepções do sentido e também de percepções advindas de combinações de sentidos. A arte possui o potencial de agir como algo desinibidor, o que, para Agamben (2013), é o que possibilita esse acoplamento, que retira o sujeito de seu universo autorreferente, causando uma interrupção.

É essa interrupção que para Agamben (2013) proporciona o acoplamento, suspendendo o ser humano do seu cotidiano, e, assim, viabilizando outras experiências. Do mesmo modo que para Cauquelin (2011) há “mundos possíveis escondidos em algum lugar dentro, em paralelo ou por detrás das obras” (p.85). É através da arte como desinibidora que é possível acoplar-se aos mundos possíveis escondidos em cada obra. O desafio e a diversão fazem parte do trabalho, que oferece ao público uma outra interatividade, arriscar-se no violão para encantar a serpente virtual. A boa receptividade de *Snake* se deve, em parte, a capacidade do mercado de *games* de absorver, ou reabsorver, as mais diversas produções. Há espaço para os jogos antigos em novas plataformas, bem como distintos cruzamentos entre linguagens de jogo. De *Candy Crush* a *Grand Theft Auto*, de *Snake* a *League of Legends*, de *Paciência* a *Need for Speed*; há uma massa de jogadores dispostos a experimentar outras formas de interatividade e a diversidade de opções de jogo ainda está aumentado. No espaço expositivo é possível perceber a reação por parte do público quando reconhece o jogo e depois se estranha novamente quando se constata que a interação não se dá da mesma maneira; ainda assim, o desafio do violão é aceito pela maioria, pois jogar é sempre um desafio.

1.5 Extinção!

O projeto *Extinção!* foi realizado em 2014 pelo MídiaLab da UnB, a partir de um convite à Prof.^a Suzete Venturelli, da direção do Paço das Artes, de São Paulo, por Priscila Arantes. Foi desenvolvido sob a coordenação da Prof.^a Suzete Venturelli, que elaborou o *software*, Gabriel dos Anjos elaborou o modelo 3D e minha participação ocorreu na elaboração dos desenhos e marcadores. Sua poética consiste em uma máquina grua (também conhecida como a máquina “pega-bichinho”) que salva micos-leões-dourados da extinção. Infelizmente o salvamento real da espécie não é assim tão simples, mas ao menos a obra de arte *Extinção!* enviará as doações dos jogadores à ONG Greenpeace, para colaborar com os esforços de preservar o mico-leão-dourado. Os jogadores precisam comprar uma ficha para utilizar a grua em que estarão disponíveis diversas bolinhas de plástico com a imagem de um mico-leão-dourado. Essa

imagem é um marcador de realidade aumentada (RA). Um leitor de RA acompanha a grua, e assim o jogador poderá visualizar em 3D o mico-leão-dourado que foi “salvo”. *Extinção!* foi exposta em julho de 2014 no Paço das Artes em São Paulo, além da grua e do leitor de RA, outras informações sobre o mico-leão-dourado foram disponibilizadas para informar o visitante do risco de extinção que o animal corre, e das ações que estão sendo feitas para ajudar a salvá-lo. Ao passo que o visitante se diverte ao jogar e “salvar” o mico-leão, ele também estará ajudando efetivamente a causa, não sendo, assim, um mero entretenimento, já que há uma ação crítica. *Extinção!* não se configura como um *game*, mas incorpora a ideia de *gameificação*, pois contribuir para uma causa ambiental através do jogo pode ser entendido como *gameificação*.

Para os marcadores foram realizados alguns testes com a imagem do mico-leão-dourado, feitas a partir de dois rostos e uma pata. Optou-se, por fim, pela imagem mais sintética da cara do animal, para facilitar a leitura pelo programa.



Figure 10: Testes para marcadores de RA

A ideia de entretenimento crítico é a de um entretenimento que vá além da diversão, que possa assumir um espaço de discussão na arte contemporânea. A *gamearte* de certo modo já transita por essas questões, pois fica na fronteira entre o universo da arte e da indústria do entretenimento. A dimensão crítica da *gamearte* está no seu próprio meio de produção que

não segue as regras da indústria dominante, pois procura valorar novas formas de experiência estética e de jogo. O que rege a indústria dos *games* é a inovação tecnológica, tanto na representação gráfica quanto na capacidade de processamento dos consoles. A *gamearte* e os *indie games* não seguem a mesma tendência dos *games* comerciais, já que eles buscam uma nova experiência em jogar, uma experiência estética distinta.



Figure 11: Instalação interativa Extinção!, MídiaLab, Paço das Artes, São Paulo, 2014



Figure 12: Instalação interativa Extinção!, Mídia Lab, Paço das Artes, São Paulo, 2014.



Figure 13: Instalação interativa Extinção!, MídiaLab, Paço das Artes, São Paulo, 2014.



Figure 14: Instalação interativa Extinção!, Mídia Lab, Paço das Artes, São Paulo, 2014.

Após a exposição no Paço das Artes a obra Extinção! foi adaptada para o celular, visto que o programa de realidade aumentada utilizada, o Metaio, iria ser desativado, a Prof.^a Suzete utilizou a sua tatuagem de marcador para fazer a leitura do RA em uma versão *off-line* para celular. A obra mantém-se, entretanto, e a interação com o público permanece em estado latente a espera de um novo momento de exposição, o que é comum em obras de arte computacional, ela existe em código, mas precisa ser sempre atualizada.

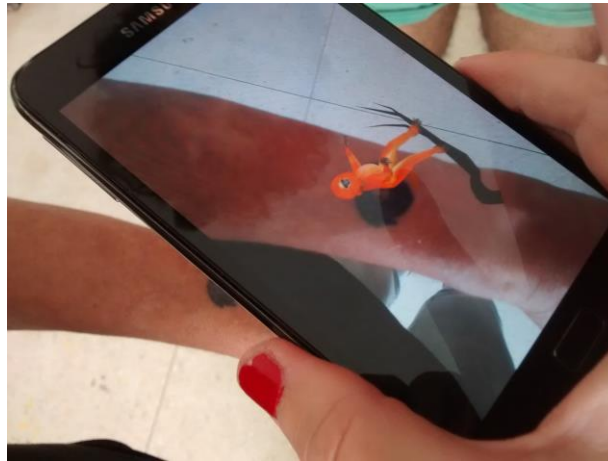


Figure 15: Jogo versão Mobile, 2016.

Embora essa pesquisa não se dedique ao estudo da semiótica, as ideias do semioticista russo Yuri Lótman são utilizadas para ajudar da análise dos níveis de leitura e compreensão das obras discutidas. Na semiótica, a imagem pode ser compreendida como um texto, pois é um sistema codificado, do mesmo modo a arte também possui seus códigos de leitura, e sob este ponto de vista é possível compreendê-la como texto, visto que é uma linguagem. É o surgimento dessas novas linguagens, e textos, que Lótman escreve sobre o conceito de explosão no contexto da cultura. Transportando este conceito para o campo da arte, é a possibilidade do imprevisível, divertir-se em uma brincadeira lúdica de criança e surpreender-se com outra realidade, como é o caso de *Extinção!*, que detém uma esfera lúdica ao mesmo tempo que desenvolve um discurso sobre a preservação.

As maiores ideias científicas, tal como as artes, têm origem em processos explosivos, enquanto que a realização técnica de novas ideias se desenvolve segundo as leis da dinâmica gradual. Isto permite que as ideias científicas e os processos artísticos possam desenvolver-se e perpetuar-se através dos tempos, fato que confirma a mútua correlação entre essas duas tendências. Por um lado, o novo na técnica é a realização daquilo que já se esperava, por outro, o novo na ciência e na arte é a realização do inesperado. (RAMOS, MELLO et al. 2007, p.42)

O conceito de explosão descrito por Lótmán nos diz que quando há um desalinhamento total do sistema é que é possível vislumbrar outros ou novos caminhos, uma “explosão que, em vez de destruir, permite a emergência da vida” (RAMOS, MELLO et al. 2007, p.42). Embora a área de pesquisa de Lótmán seja a semiótica, e o conceito de explosão pensado no contexto da cultura, considero ser possível transportá-lo para o campo da arte computacional, pois esta insere-se na cultura. Comumente entende-se por explosão a liberação de energia acumulada, e esta liberação pode gerar algo não imaginado, como a metáfora de “explosão de ideias, sabores”. Segundo Machado, do século XIII ao XX (e talvez o XXI também), a ideia de explosão está muito atrelada à destruição, uma vez que observamos nesses séculos a explosão da pólvora, da dinamite e do núcleo atômico. Com o histórico que temos destes séculos é compreensível a ideia de explosão como estrago e aniquilação. Mas é no conceito filosófico e não no físico que a metáfora de Lótmán busca respaldo.

Antes de mais nada, é preciso esclarecer que a explosão de que fala Lotman é um conceito filosófico e não um fenômeno físico, muito embora tenha sido formulado à luz da grande explosão provocada pelo Big-Bang, marco da expansão do universo. De fato, não é o fenômeno, mas o processo que está na origem do conceito lotmaniano. Um momento explosivo uma vez ocorrido muda completamente a rota dos acontecimentos. Trata-se de um momento atemporal e plurissecular, uma vez que o estalo presente vem do passado e contém todas as possibilidades de desenvolvimento futuro. "O momento da explosão interrompe a cadeia das causas e dos efeitos e projeta na superfície um espaço de eventos igualmente prováveis dos quais é impossível por princípio dizer qual se realizará. O momento da explosão se coloca na intersecção do passado com o futuro numa dimensão quase atemporal" (LOTMAN, 1994, p. 35). Nada disso se confunde com impacto porque explosão implica, antes de mais nada, interatividade. (MACHADO, 1999, p.11)

A explosão sob este ponto de vista é um momento de grande imprevisibilidade e potencial generativo. À vista disso, é possível a comparação com as tecnologias digitais no contexto da arte, e até mesmo na sociedade como um todo. Não obstante isso, deter-me-ei somente no que tange a esfera da arte, pois ir além disso seria demasiado pretensioso para o escopo desta pesquisa. O potencial gerativo da arte é imenso, e pensar na tecnologia junto dela só aumenta

seu espectro criativo, não o reduz nem diminui sua poeticidade e potencialidade. A explosão está em constante expansão, e impacta de maneira irreversível o que está ao seu redor. Não há mais como pensar a arte e a cultura sem a tecnologia. O efeito explosivo das tecnologias digitais é inegável, não apenas nas obras que utilizam a tecnologia digital como sistema, mas tanto quanto, ou até mais, nas que empregam a tecnologia como ferramenta no processo de criação e / ou fabricação. Sem contar ainda na circulação de informação, que talvez seja a área em que a tecnologia digital mais teve influência.

1.6 Arte como Experiência

Que a arte é uma experiência parece uma afirmação óbvia, mas o que se busca nesta seção é entender mais o que é essa experiência. Pensar a arte *como* experiência é um pouco distinto de se pensar a experiência de se ver / ouvir / sentir / experimentar uma obra de arte. Há um deslocamento semântico que pode passar despercebido, pois a arte não estaria apenas no objeto que causa a experiência, mas na experiência em si. Dewey já coloca, no início do seu livro, a problemática que, com frequência, nós nos deparamos no mundo da arte, a saber, a relação entre o objeto de arte e o discurso sobre ele.

Para compreender o significado dos produtos artísticos, temos de esquecer-los por algum tempo, virar-lhes as costas e recorrer às forças e condições comuns da experiência que não costumamos considerar estéticas. Temos de chegar à teoria da arte por meio de um desvio. É que a teoria diz respeito à compreensão, ao discernimento, não sem exclamações de admiração e sem estímulo da explosão afetiva comumente chamada de apreciação. É perfeitamente possível nos comprazemos com flores, em sua forma colorida e sua fragrância delicada, sem nenhum conhecimento teórico das plantas. Mas quando alguém se propõe a *compreender* o florescimento das plantas, tem o compromisso de descobrir algo sobre as interações do solo, do ar, da água e do sol que condicionam seu crescimento. (DEWEY, 2010, p.61)

O distanciamento que por vezes há entre a obra e a teoria sobre ela é um fato recorrente, e com mais frequência na arte contemporânea atual, Anne Cauquelin (2005) também inicia seu livro *Arte Contemporânea* com essa indagação, que o público parece desorientado diante da arte contemporânea, o que é compreensível, pois até mesmos os artistas, teóricos, historiadores e estudantes também parecem, por vezes, perdidos. Voltando a citação de Dewey, ele utiliza a metáfora da flor para explicar um pouco como se dá esse processo: podemos apreciar uma flor pela sua beleza e fragrância sem nenhum conhecimento além disso, entretanto, se compreendermos as outras questões que circundam a existência dessa flor, como seu crescimento, a interação com o solo e ritmo de crescimento teremos uma outra experiência, outra forma de ver essa flor. Penso que é fácil de concordar com Dewey nessa comparação, pois além de ser bastante didática, é possível reconhecê-la em várias outras esferas da vida além da arte. Dewey segue seu texto explicando de diversas formas como a experiência estética é “concretizada”, pois é necessário um “aprendizado”, é preciso saber enxergar as coisas simples com um outro olhar, o olho precisa de treino também.

As origens da arte na experiência humana serão aprendidas por quem vir com a graça tensa do jogador de bola contagia a multidão de espectadores; por quem notar o deleite da dona de casa que cuida de suas plantas e o interesse atento com que seu marido cuida do jardim em frente à casa; por quem perceber o prazer do espectador ao remexer a lenha que arde na lareira e ao observar as chamas dardejantes e as brasas que se desfazem. (DEWEY, 2010, p. 62)

Aprender a observar é o primeiro passo, e se pensarmos em arte computacional, o mesmo pensamento pode ser aplicado. É necessário aprender a interagir, e também a jogar. Ainda há certo receio em manipular os equipamentos em exposições de arte computacional, muito se deve a máxima impregnada em todo o público que frequenta exposições de arte “não tocar nas obras”, desacostumá-lo não é tarefa simples, e há, também, o medo comum e recorrente de passar vergonha em público, como aponta a pesquisa de Izabela Franckiewicz-Olczak (2017). A pesquisadora da Universidade de Lodz, na Polônia, realizou um estudo durante sete

anos (2007-2013) sobre o público do festival internacional Ars Electronica em Linz, Áustria. Neste estudo Izabela relata que o público se divide em quatro grupos: 1 – os que seguem as regras propostas pelo trabalho em questão; 2 – os que não conseguem interagir devido a problemas técnicos que não dependem deles; 3 – os que interagem sem seguir as regras descritas na obra; e 4 – os que preferem observar passivamente o trabalho através da interação de outras pessoas. Franckiewicz-Olczak conta que entre a parcela do público que escolhe não interagir com as obras a questão do constrangimento é a mais citada, visto que muitas obras não demonstram de maneira fácil e intuitiva o modo de proceder para interagir, e o receio de passar vergonha em público acaba por ser o motivador de não interagir. A familiaridade com a tecnologia impacta muito nessa relação, pois quem tem conhecimento das técnicas, das ferramentas e da linguagem, costumam se sentir mais à vontade, pois como poucas informações já sabem como proceder, logo, possuem menos receio de passar por uma situação de constrangimento, além de pessoas naturalmente mais comunicativas e extrovertidas que, mesmo sem o conhecimento prévio, não se importam em se expor na frente do público.

Minha observação é de que muitas pessoas desistem de interagir com a estrutura de uma obra de arte pois seus comportamentos são sinais de que estão com medo do constrangimento e da vergonha. Isso é observável, repetidamente, através de suas expressões faciais, linguagem corporal, nervosismo e gestos de negação da interação além da vermelhidão comum de quem está com vergonha e etc. (FRANCKIEWICZ-OLCZAK, 2017, p.791)⁸

Em ambientes em que o público é menor e a interação mais “fácil”, mais pessoas tendem a interagir com o trabalho exposto. Uma das conclusões que Franckiewicz-Olczak expõe em sua

⁸ Tradução livre do original: My observation is that many people give up interfering directly with the structure of artwork, and some of their behaviour is a sign that they are afraid of embarrassment, disgrace or shame. It is repeatedly observed as signals in the form of facial expressions, embarrassing body movements, nervousness, gestures of refusal to interact, turning red, etc.

pesquisa é de que a tecnologia está muito enraizada em nossa sociedade atual, e que sabemos o que esperar dela, pois em todas as esferas ela atua como um otimizador, de tempo e performance, e há um objetivo claro para o seu uso. Até em exposições de arte encontramos essas tecnologias, mas sem saber o que esperar delas, esse receio leva à sensação de constrangimento frente aos trabalhos com que, segundo a mesma pesquisa, quase metade do público não chega a interagir por causa disso. Estes dados me parecem bastante críveis, pois em minha experiência empírica nas exposições, percebi que muitas pessoas têm receio de interagir, e a exceção costuma ser quando trata-se de uma exposição ligada a um evento específico de arte computacional, pois o público já está naturalmente mais familiarizado. O que considero interessante é que esse comportamento não é presente apenas no Brasil, entre nós tupiniquins que, sem acesso democrático à tecnologia, terminamos sem saber como agir. Os dados coletados pela pesquisadora polonesa são de um dos festivais de maior reconhecimento no mundo na área de arte computacional, o Ars Eletrônica na Áustria, e em um país de situação socioeconômica muito melhor. As nossas relações com a tecnologia geram obras em que a interatividade exerce funções puramente autotélicas.

No entanto, o acesso desse tipo de arte e a ameaça de uma recepção leviana limitada a cliques e respostas imediatas me faz pensar no potencial destrutivo da arte, que em várias maneiras já é presente em nossa cultura moderna. Esse potencial refere-se a uma área da arte em que experiência e entendimento podem ser substituídas por ações mecânicas e sem interesses. Em um contexto social mais amplo, arte interativa, como uma atividade, pode dar a interatividade um valor autotélico sem levantar nenhuma questão sobre o significado da ação. É importante considerar o outro lado da arte interativa que incentiva o senso de agência, em que o pensamento irrefletido é preocupante. Em minha opinião, em nossa cultura, a diferença entre agência e ação se misturam. (FRANCKIEWICZ-OLCZAK, 2017, p.792-3)⁹

⁹ Tradução livre de: However, the accessibility of this kind of art and the threat of its unreflective reception that is limited to clicking and waiting for a reply, make me consider some destructive potential of art, which in various ways is already present in modern culture. This potential relates to the area of art in which experience and understanding can be replaced by non-reflective mechanical reactions. In a broader social context, interactive art, as an activity, can give interaction an autotelic value without giving rise to a reflection on the meaning of action. It is important to consider the extent to which interactive art

A interatividade deve servir a um propósito maior que a mera manipulação de dados. A mesma obra pode gerar uma experiência estética enriquecedora em determinado espectador, e não despertar nenhuma atitude em outro, como descrito nos quatro grupos de espectadores mencionados anteriormente. Penso que o entretenimento como um provocador de linguagem possa contribuir nessa relação, na medida em que desperta o interesse com uma maior facilidade.

Em toda obra de arte é possível ter vários níveis de compreensão sobre sua poética, a profundidade desses níveis varia de acordo como espectador, o quanto ele quer adentrar no jogo da arte. Aceitar o jogo da arte é aceitar o diálogo, a interpretação, é como o ir e vir das ondas em que cada extremo está o espectador e a obra (Gadamer, 1985), é preciso estar aberto a esse diálogo, que irá acessar os níveis de compreensão de uma obra. Com um *gamearte*, o jogador é quem experiencia a obra em sua totalidade, ou ao menos aceita a experiência, pois no caso dos jogos, com frequência é preciso seguir jogando ou jogar de novo. Em *Snake Enchanter*, quem joga tem a experiência de tocar o instrumento, e recomeçar o jogo assim que a cobrinha esbarrar nela mesma ou na 'parede', no entanto, quem observa também está experienciando a obra, mas em outro nível. É difícil precisar se o nível de quem experiencia a obra por meio da interação é maior ou menor do que quem experiencia através da observação; teoricamente, uma obra interativa é pensada como interação, mas ainda que a interatividade pressuponha um sistema computacional, é possível acessá-la e experienciá-la por outros meios.

encourages a sense of agency, where the unreflective activity of individuals is concerned. In my opinion, the difference between agency and action is blurred in our culture.

Muitas vezes, porém, a experiência vivida é incipiente. As coisas são experimentadas, mas não de modo a comporem em uma experiência *singular*. Há distração e dispersão; o que observamos e o que pensamos, o que desejamos e o que obtemos, discordam entre si. Pomos as mãos no arado e viramos para trás, começamos e paramos não porquê a experiência tenha atingido o fim em nome do qual foi iniciada, mas por causa de interrupções externas ou de letargia interna (DEWEY, 2010, 109).

A qualidade da experiência depende muito mais do quão o espectador/ interator / jogador está disposto a experiêncialá. Ao falar da relação do público com os museus de grande renome Cauquelin (2005) diz que muitas pessoas vão ao Louvre ou ao MoMA não pela experiência estética das obras lá expostas, mas pelo ato de ir aos museus como se só essa ação já lhes conferisse algum status. A experiência hoje em arte, e especialmente em arte e tecnologia e ainda mais específico nos *games* é bastante diferenciada das teorias clássicas de experiência como de Dewey (2010). Dewey defende a ideia de experiência singular, que é afetada pela dispersão e distração, o que prejudicaria uma experiência verdadeira. A teoria de Dewey tem valor inquestionável, entretanto não seria a melhor maneira de analisar a experiência em um trabalho atual de *gamearte*, visto que hoje em dia somos, a todo momento, bombardeados por informações, e obrigados a ficar em um modo *multitasking*. A experiência fragmentada é sim uma experiência válida, a cultura das mídias e em especial a da *internet* instaurou um novo tipo de pensamento, mas rápido, dinâmico e fragmentado.

(...) a experiência, remodelada do século XX, assume-se ativa, personificada ainda que social, culturalmente assentada em mídia pós-massiva, e sedenta pelo envolvimento significativo de um século que ainda está em seu alvorecer intelectual, e que, ainda assim, já dá mostras da intensidade de sua luz e das reivindicações que essa luminosidade faz ver. (ROCHA, 2016, p.40)

O entretenimento também pode estar nesse alvorecer intelectual. Sem querer me aprofundar no conceito de modernidade líquida de Bauman (2001), a liquidez da modernidade já está em estado gasoso, e por quê não o gás hélio, gás do riso. Não precisamos levar tudo tão a sério, nem a nós mesmos. A arte divertida, jogável é sim arte, embora ainda encontre resistências

que, para Alex Stockburguer (2003), é uma questão de públicos distintos, o público da arte não é o mesmo público dos jogadores, o que tem certa coerência, mas visto que a indústria dos *games* está cada vez mais solidificada e em expansão, é uma questão de tempo até esses dois mundos se misturarem.

Sobre a arte computacional, e em específico os jogos, o pesquisador de arte Alex Stockburger (2003) comenta que existe uma mão dupla na relação da arte com os *games*. Ele observa que cada vez mais os *games* buscam inspiração na arte, seja para criação da estética ou conceito de um jogo; e que a arte contemporânea também busca referências nos jogos, desde a iconografia dos *games* até a produção de um jogo propriamente dito. Stockburguer (2003) compreende que a grande semelhança entre essas duas áreas, a da arte e a dos *games*, é que ambas geram zonas espaços-temporais que são percebidas de forma diferente do nosso cotidiano. Tanto a arte quanto os jogos possuem a força de nos transportar para as outras realidades, e desse modo, parece não haver justificativa que impeça a união dessas duas linguagens.

Em seu ensaio *“From Appropriation to Approximation”*, Stockburguer defende que há três maneiras de se compreender presença dos *games* na arte contemporânea, entretanto não é necessário tentar encaixar todas as obras em alguma dessas definições, elas atuam mais como balizadores. A primeira seria a “apropriação”, trata-se da apropriação da imagem dos jogos, ou do universo em que estão inseridos. Este primeiro diz respeito a utilização da iconografia, do imaginário dos jogos eletrônicos em obras de arte que não são *games*, apenas comentam sobre essa cultura. A “modificação” é o segundo ponto: neste estão inclusos os *games* que foram modificados por artistas, alterando a essência original do jogo. Essa “modificação” se assemelha a atividade *hacker*, costuma ser mais comum no início da popularização dos *games* em que era mais fácil alterar partes do jogo, retirar ou acrescentar determinada informação. É bom frisar que esse tipo de modificação não é o mesmo que os “*mods*” de hoje. O termo “*mods*” vem do inglês *modification*, que significa modificar, mas a ideia dos “*mods*” é a modificação no sentido de acrescentar algo novo ao jogo, é comumente feita por admiradores do jogo em questão e que buscam contribuir para o jogo que admiram. A criação

propriamente dita configura-se no terceiro ponto desta aproximação. Stockburguer não defende que a etapa de “criação” é mais importante por ser um jogo de fato, é apenas uma maneira de entender essa produção.

A *gamearte* provavelmente estaria no terceiro nível, pois são obras que são apresentadas como um jogo de fato, mas não se restringe só a ele e, além disso, deve-se ressaltar que esses níveis não descrevem nenhuma hierarquia entre eles, apenas suas diferenças. Um dos *gamearte* bastante citado é o *Super Mario Clouds (2002)* de Cory Arcangel. Neste jogo, a artista deletou todas as informações do jogo *Super Mario Bros* do cartucho de *videogame* para o *Super Nintendo*, deixando apenas as nuvens. Essa obra detém um forte caráter lúdico, pois é fácil reconhecer as nuvens, mesmo para que não tem hábito de jogar, e para os que jogam, o *Super Mario* é uma referência inegável da cultura dos *games*, além de ser um jogo muito popular. Se seguirmos as etapas de Stockburguer, *Super Mario Clouds* seria uma modificação, pois a base do jogo é um jogo existente, ele não foi inspirado no *Super Mario*, ele é o *Super Mario*, só que modificado.

A pintura de Miltos Manetas *My Floor (1992)* é o que poderia ser descrito como apropriação, pois o artista utiliza a imagem dos consoles de *videogame* para compor a cena de “seu chão”, onde se pode perceber uma certa bagunça de fios, cartuchos de *videogame*, consoles e sapatos. A obra de *Game Arthrits (2011)* de Matteo Bittani também conversa com o imaginário dos *games*, mas ele não se detém apenas em sua iconografia, mas vai mais além dentro da cultura dos *games*. Enquanto *My Floor* mostra um ambiente mais descontraído, de diversão, pois pode-se depreender da imagem que talvez pelo menos duas pessoas estivessem jogando, se divertindo, uma vez que há dois pares de calçados bem como vários jogos no chão; *Game Arthrits* mostra uma outra faceta desse universo.

A cultura dos *games* é riquíssima, sabe-se que ele promove e incentiva o desenvolvimento motor, cognitivo, auxilia o pensamento lógico, resolução de problemas entre outras questões que variam de acordo com o jogo. Nos últimos anos o *videogame* deixou de ser um “vilão” que afastava as crianças e adolescente dos estudos e passou a ser uma forma de entretenimento muito rica. Entretanto, o poder de sedução do jogo e o envolvimento que ele

demanda de seus jogadores levou a uma condição que, infelizmente, tem se tornado mais comum, que é a dependência e o vício em jogos. Pesquisadores da Universidade de São Paulo e da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, publicaram um artigo na Revista Brasileira de Psiquiatria¹⁰ tratando exatamente desse assunto, da dependência dos jogos, que pode ser comparado a uma dependência química.

O problema da dependência dos jogos eletrônicos afeta o mundo todo, e pensando nessa questão Matteo Bittani criou o *Game Arthrits*, que apresenta fotos de jogadores compulsivos que desenvolveram artrite em decorrência do excesso de jogo. A artrite causada pelo jogo é uma criação do artista que faz refletir sobre o vício em jogos que poderia até causar uma artrite real, no entanto ainda está restrita ao campo da arte. Embora os dois trabalhos versem sobre o universo dos *games*, se apropriem das imagens, as poéticas são completamente distintas, enquanto o discurso de Manetas centra-se no lúdico, Bittani propõe uma reflexão sobre a condição da dependência dos jogos. Sem querer tecer um discurso moralista, mas qualquer atividade em excesso pode vir a causar algum dano.

¹⁰ ABREU, Cristiano, et al. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. Revista Brasileira de Psiquiatria. Vol. 30 no.2 São Paulo, Junho, 2008. Disponível em < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-44462008000200014 > Acessado em 25/10/2016.



Figure 16: My Floor, Miltos Manetas, 1992



Figure 17: Game Arthritis, Matteo Bittani, 2011

Stockburguer (2003) afirma que há um movimento mútuo de apropriação e de aproximação entre as duas áreas em que a arte busca referência do universo dos jogos e os jogos por sua vez se inspiram na arte. *Monument Valley* é um jogo que tem influência declarada das obras de arquiteturas improváveis do artista holandês M. C. Escher. *Monument Valley* é um jogo espetacular, sua relação com a arte vai muito além da referência as obras de Escher, mas discutiremos mais sobre ele no subcapítulo *Arte e Entretenimento* no terceiro capítulo.



Figure 18: Figura Monument Valley, Ustwo Games, 2014

1.6.1 Experiência estética

Seguindo o pensamento do subcapítulo anterior, pretendo aqui aprofundar mais na recepção da obra *Snake Enchanter* em suas duas exposições. Como experiência estética entendo a experiência proveniente de uma obra de arte embora esse conceito seja mais amplo, irei referir-me aqui especificamente ao campo da arte.

Por ter sido parte do #14.ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia em 2015, o público da exposição Em Meio #7.0 era, em sua maioria, pesquisadores, estudantes e

interessados em arte e tecnologia, assim como na *Computer Art Exhibition* no UVM 2015, pois parte considerável do público era familiarizado com tecnologia e com instrumentos musicais. O perfil do público pode ter colaborado para a boa receptividade que *Snake Enchanter* teve. A proposta do trabalho é uma experiência sensível em um jogo extremamente conhecido, quase tido como banal, reposicionar o espectador / jogador com uma outra interatividade. É possível perceber que em exposições de arte e tecnologia, há ainda pessoas receosas em manipular uma obra, mesmo que a interação faça parte do trabalho. Com *Snake Enchanter* o público foi bastante ativo, aberto a experimentar, e é possível relacionar com a ideia de conduta estética, defendida por Schaeffer mas aqui compreendida por Guimarães:

Para tanto, Schaeffer caracteriza a *conduta estética* como uma atividade representacional (de natureza mental), marcada pela intencionalidade e dona dos seguintes atributos: a) ela comporta uma dimensão cognitiva que não se distingue inteiramente da nossa relação “banal” com o mundo; b) ela está assentada na percepção comum do mundo, e não é uma abordagem científica ou reflexiva. É o mundo que “age” sobre nós, isto é, que nos afeta e nos obriga a ajustar nossas representações a ele; c) quando nos entregamos a uma conduta estética, nossa atividade torna-se fonte de prazer; d) daquilo que constitui o objeto de nossa atenção é dotado de propriedades que lhe concedemos não através de uma crença ou de um julgamento, mas por meio dos afetos; e) a conduta cognitiva é uma conduta interessada: sua natureza apreciativa e valorativa está ancorada, em última instância, na economia de nossos desejos. (GUIMARÃES, 2006, p. 19)

Estar disposto a uma experiência estética, é, de certo modo, uma conduta estética, em que “nossa atividade se torna fonte de prazer” como escreve Guimarães na citação acima. O prazer em uma obra de arte pode vir em formas variadas, em *Snake Enchanter* busca-se a diversão ao jogar, tocar uma melodia para acionar a serpente, entretanto há outras maneiras de jogar, fruir e apreciar. Na abertura da exposição Em Meio #7.0, um jogador cansado de tocar apenas os acordes reconhecíveis pelo jogo, decidiu tocar sua música preferida, que possuía alguns dos acordes definidos para a interação com o jogo, e quando tocava a música a cobrinha reagia aos acordes que conseguia reconhecer. Sem seguir as regras definidas pelo jogo, foi possível

ir além da interação com o sistema, ter uma outra experiência sensível, jogar através da música que escolher. Esta “desobediência” as regras foi um dos pontos altos da abertura da exposição, pois foi possível reconhecer uma diversão genuína do jogador. A música também contribui para um ambiente mais descontraído, as pessoas sentem-se mais próximas, o que gera um espaço mais propício para o diálogo. As reações inesperadas do público redimensionam a proposta inicial do jogo. A diversão era parte intrínseca ao jogo, mas permanece em estado de latência até um jogador pegar o violão e aceitar o desafio de encantar a serpente virtual, adotar uma conduta estética para abrir-se a uma experiência sensível.



Figure 19: Jogador de Snake Enchanter na exposição Em Meio#7.0, Portugal, 2015.

Nesta versão do jogo há apenas o violão para interagir, o que é limitador, pois não é um instrumento fácil de ser manipulado por quem não tem familiaridade com ele. A participação

do público que dominava o instrumento era bem maior, pois sentiam-se mais confortáveis e aptos a interagir, embora houvesse um guia de como tocar os acordes para os que não conheciam. Além do jogador que está ativamente modificando o jogo, há o público que observa. A relação é diferente, mas ambos constroem uma relação com a obra, não há hierarquia, apenas o quanto se está disposto a experienciar. Além da sensação de recompensa obtida ao ver o público, de fato, divertindo-se com o trabalho, a devolutiva de alguns dos presentes na exposição foi bastante positiva, sugerindo outras maneiras de configurar o trabalho, outros instrumentos ou até mesmo vários ao mesmo tempo. Esta é uma questão para se pensar para futuras versões de *Snake Enchanter*.

O julgamento valorativo não é interno à relação estética e nem constitui sua finalidade, pois o ato judicatório mantém com ela uma relação externa. Afinal, aqueles que buscam a experiência estética não o fazem primordialmente a fim de participar na elaboração de um mundo hierarquizado da arte, o que exigiria um julgamento teleológico (destinado a avaliar a conformidade do objeto estético a um modelo proposto) ou um julgamento normativo (para o qual essa conformidade do objeto ao modelo é tomada como desejável e objetivada em predicados de valor). (GUIMARÃES, 2006, p.20)

O julgamento valorativo, descrito por Guimarães, não está necessariamente ligado a experiência estética, já que a experiência estética pressupõe um desejo genuíno de se aproximar com a obra de arte, seja ela de qual natureza for. Seguindo o pensamento de Guimarães, a experiência estética estaria no campo da sensibilidade, em que o espectador / jogador buscam primeiro uma experiência sensível com a obra antes de tecer algum julgamento de valor. Claro que o julgamento valorativo tem espaço no “mundo hierarquizado da arte”, e é necessário refletir sobre a produção em *gamearte*, compreender quais as mudanças que se estabelecem e se de fato há uma mudança, ou se é apenas uma outra forma de se comunicar o mesmo. É demasiado ambicioso querer inventar a roda a todo momento, mas a linguagem do *game* proporciona outras ferramentas que podem ser utilizadas pela arte se assim for do interesse do artista/ pesquisador.

Indo do particular para o universal, pensemos na *gamearte* como uma manifestação de arte computacional, que se insere no contexto da arte contemporânea, e contribui para pensar a relação da arte com o público, e em que tipo de experiência se busca. Os *games* são oriundos da indústria do entretenimento, mas há produções que se preocupam com questões além do contexto da indústria, jogos que podem proporcionar uma experiência estética. Vale lembrar dos *games* *Flow* e *Passage* da *That Game Company* e de *Jason Roher*, respectivamente, que foram adquiridos pelo Museu de Arte Moderna de Nova York em 2013. *Snake Enchanter* atua nesse entremeio, conferindo uma outra experiência, mais sensível, a um jogo que está no cânone da história dos jogos eletrônicos. É através do senso crítico, da reflexão e da pesquisa que é possível transformar e modelar o campo da arte e, se for possível, divertir-se nesse processo tanto melhor.

Em jogos independentes, a experiência estética se dá através do *game design* que é o conjunto da mecânica, das regras e dinâmica de um jogo, e é ele que confere o caráter único dos jogos passarem mensagens e contarem histórias. A jogabilidade é como o jogador atua nesse ambiente proposto. Em *Snake Enchanter* há um *game design*, mas bastante simplificado, visto que o código foi praticamente todo importado do jogo base, não que isso o coloque abaixo, mas é um dos elementos que destoa das produções e desenvolvimento de *games* novos. Muitos dos jogos independentes com mais destaque conseguem articular o *game design* com a história, em que um influencia diretamente no outro, o que não costuma ser comum nos *games* comerciais. Tratarei da experiência estética quando comentar de cada jogo nas próximas seções. Aqui me detive em *Snake Enchanter* por ter sido um jogo que pude participar da criação dentro no Mídia Lab/ UNB.

1.7 Complexidade

Os *videogames* evoluíram muito desde os primeiros jogos como *Pong* e *Pac-Man*, nos anos 70 e 80. Entre o início dos jogos e os atuais, há um universo de diferenças, os *videogames* se tornaram uma mídia altamente complexa, em que há inúmeros gêneros, narrativas e mecânicas que compõem a estética de cada jogo. Como diz Schwingeler (2013) “No curso da história, os *games* desenvolveram seu próprio repertório de formas de expressão”. Com base nessa afirmação é que se tentará compreender um pouco mais a complexidade que envolve essa “nova” mídia que, apesar de nova, já conta quase quatro décadas.

Como analisar um objeto de estudo complexo sem, no meio do caminho, tentar simplificá-lo para facilitar o entendimento? Como analisar uma questão multifatorial em sua totalidade sem cair na simplificação, que acaba eliminando alguns aspectos e detrimento do que seria o mais importante? Como eleger um elemento principal quando todos possuem a mesma importância e relevância?

Talvez possa parecer ingênuo, ou apenas lugar comum, falar que uma tese é um estudo / objeto complexo. É necessária uma seção dedicada a falar de complexidade para “justificar” tal afirmação? O pensamento complexo que tomo emprestado aqui é o de Edgar Morin. Para começar a desenvolver o complexo pensamento complexo vale pontuar o que se entende por complexidade:

Ela suporta [a palavra], ao contrário, uma pesada carga semântica, pois que traz em seu seio confusão, incerteza, desordem. Sua primeira definição não pode fornecer nenhuma elucidação: é complexo o que não pode se resumir numa palavra-chave, o que não pode ser reduzido a uma lei nem a uma ideia simples. Em outros termos, o complexo não pode resumir à palavra complexidade, referir-se a uma lei da complexidade, reduzir-se a ideia de complexidade. Não se poderia fazer da complexidade algo que se definisse de modo simples e ocupasse o lugar da simplicidade. A complexidade é uma palavra-problema e não uma palavra solução. (MORIN, 2005, p.6)

Já começamos colocando que a palavra complexidade é um “palavra-problema”, e não uma solução, pois por vezes nós a utilizamos quando há uma sensação de incômodo, incerteza, quando não conseguimos simplificar uma ideia e concluímos que simplesmente “é complexo”. Afirmando a complexidade entende-se que é de fato algo muito complicado, com muitos fatores, logo, basta bater o martelo e definir como complexo. De fato, a complexidade engloba em seu cerne a incompletude e a impossibilidade, pois não é possível compreender tudo de tudo, há sempre algo que escapa a nossa mente e a nossa percepção. Além do caráter multifatorial da complexidade, Morin ainda acrescenta: “Mas a complexidade não compreende apenas quantidades de unidade e interações que desafiam nossas possibilidades de cálculo: ela compreende também incertezas, indeterminações, fenômenos aleatórios. A complexidade num certo sentido *sempre tem relação com o acaso*”. (2005, p.35). Claro que a complexidade não está totalmente jogada ao acaso, ela perpassa a incerteza, mas não se reduz a ela.

Assim, a complexidade coincide com uma parte de incertezas, seja proveniente dos limites de nosso entendimento, seja inscrita nos fenômenos. Mas a complexidade não se reduz à incerteza, *é a incerteza no seio de sistemas ricamente organizados*. Ela diz respeito a sistemas semi-aleatórios cuja ordem é inseparável dos acasos que os concernem. A complexidade está, pois, ligada a certa mistura de ordem e desordem, mistura íntima, ao contrário da ordem/desordem estatística, onde a ordem (pobre e estática) reina no nível das grandes populações e a desordem (pobre porque pura indeterminação) reina no nível das unidades elementares. (MORIN, 2005, p.35)

Com essas primeiras colocações sobre a complexidade, podemos afirmar que o próprio campo da arte é complexo, e se pensarmos mais especificamente na arte contemporânea atual, a complexidade torna-se ainda maior, uma vez que as incertezas aumentam. Analisar arte contemporânea atual não faz parte do escopo desta pesquisa, embora por vezes se tangencie tal análise. O que se pretende neste capítulo é pontuar e delimitar o que se entende por complexidade para poder compartimentar o grande tema da *gamearte*, complexo por excelência, e tentar construí-lo novamente.

A natureza complexa da arte parece ser incontestável, pois ela engloba inúmeros saberes, técnicas, linguagens, formas, modos expositivos, discursos. Somando à tudo isso há o espectador, o historiador, o teórico e o crítico, que através de suas percepções e análises tecem o corpo teórico em volta da arte.

Morin (2005) critica a análise organicista que “pretende ver na sociedade um *análogo* do organismo animal, procurando minuciosamente a equivalência entre vida biológica e vida social” (p.28). Para ele essa é uma análise rasa, Morin prefere pensar pelo viés do organizacionismo:

Ora, o organizacionismo não se dedica a descobrir analogias fenomênicas, mas a encontrar os princípios comuns organizacionais, os princípios de evolução destes princípios, os caracteres de sua diversificação. A partir disso, e somente a partir disso, as analogias fenomênicas podem eventualmente ter algum sentido. (MORIN, 2005, p.28)

Esta pode ser uma abordagem válida para se pensar o entretenimento no campo da arte, talvez mais ajustado seria pensar através da ideia de auto-organização, que é própria dos seres vivos, e a arte é uma produção do ser humano, embora possa estar perpassada pelas tecnologias, a presença do homem é essencial. Morin situa o conceito de organização (talvez uma teoria da organização) no campo da biologia, compreendendo a organização como sendo o cerne da vida biológica. Para chegar a essa conclusão ele começa discorrendo sobre a descoberta que a auto-reprodução das células se dá através da duplicação do material genético, e que o DNA é uma mensagem hereditária, logo, a reprodução pode ser pensada como uma mensagem.

O mesmo esquema informacional pode ser aplicado ao próprio funcionamento da célula, onde o DNA constitui uma espécie de ‘programa’ orientando e governando as atividades metabólicas. Assim, a célula podia ser cibernética, e o elemento-chave desta explicação cibernética se encontrava na informação. Aqui, ainda, uma teoria de origem comunicacional. E, nesta

aplicação, seria preciso considerar a informação organizacional. E, nesta aplicação, seria preciso considerar a informação organizacional, seja como uma memória, seja como uma mensagem, seja como um programa, ou melhor, *como tudo isto ao mesmo tempo*. Mais ainda: se, por um lado, a noção de informação podia se integrar na noção de organização biológica, por outro ela podia ligar de modo espantoso a termodinâmica, isto é, a física, à biologia. (MORIN, 2005, p.26)

É à segunda lei da termodinâmica que o autor faz referência, princípio este que exprime a tendência a entropia, isto é, o crescimento da desordem sobre a ordem em um sistema. Todo sistema vivo possui uma tendência a entropia, entretanto, também possui para a neguentropia, que é a propensão a organização, seriam grandezas inversamente proporcionais, pois o sistema vivo está eternamente se desorganizando e reorganizando. Seguindo o raciocínio de Morin, para um sistema se auto-organizar ele precisa se complexificar a partir da desordem, pois, como dito anteriormente, a complexidade engloba uma parcela de imprevisibilidade, de desorganização que precisa ser reorganizada dentro do sistema complexo.

Ao tangenciar o assunto da entropia, lembro-me de uma passagem de Danto em seu célebre livro sobre o fim da arte, em que diz “(...) um período de desordem informativa, uma condição de perfeita entropia estética. Mas é também um período de implacável liberdade estética”. (2006, p.15). Danto se referia à arte contemporânea e seu rompimento com o modo em que a arte era produzida e consumida anteriormente, comparando-a ao conceito de entropia e comentando ser uma “entropia estética”. O que acontece no universo dos jogos é completamente diferente do que observamos no campo da arte, e talvez esse possa ser uma das questões que levem algumas pessoas a estranhar a proximidade da arte com os *games*.

2 MUITAS POSSIBILIDADE, POUCAS ESCOLHAS

“At all times and throughout their history humans have played; indeed, one could even say that the entire development of humankind, its evolution both as individuals and as species, depends to a great extent upon play.”
Bernhard Serexhe

Partindo da delimitação do campo de pesquisa em que se insere a arte computacional, pretende-se compreender como se dá a inserção, o reconhecimento e o consumo, não apenas da *gamearte* em si, mas da cultura e do entretenimento. As informações que trago neste capítulo não são definitivas, pois hoje em dia o definitivo é uma falácia, mas alguns índices sintomáticos de um comportamento que merece atenção, para não seguirmos em um mesmo movimento por inércia. Este capítulo busca problematizar o contexto. A exposição permanente *GamePlay*, no ZKM (Centro de Arte, Mídia e Tecnologia de Karlsruhe, na Alemanha), é um reconhecimento do entretenimento como provocador de linguagem. No âmbito das exposições, trago um pouco do contexto brasileiro ressaltando a questão das leis de incentivo fiscais que passaram a ser as protagonistas no patrocínio de eventos culturais, bem como a participação do setor privado, em específico os bancos. Com a discussão sobre as leis de incentivo a cultura, faz-se necessário pontuar algumas questões pertinentes na discussão sobre o que é a cultura, visto que é uma discussão recorrente dentro e fora dos guetos acadêmicos, e que guarda estreita relação como debate de Arte com A maiúsculo e arte popular, que é, de certa maneira, uma influência para a argumentação da associação da arte com o entretenimento. Ao compreender a cultura como uma característica humana do ponto de vista evolucionista, transporto o conceito de gene egoísta, emprestado de Richard Dawkins, para o algoritmo egoísta, buscando nessa relação pontuar questões que dizem

respeito ao nosso comportamento no consumo de entretenimento e o papel dos algoritmos de recomendação.

2.1 Reconhecimento

Embora nesse capítulo o foco principal é a exposição *GamePlay*, gostaria de frisar que ela não se configura como o único espaço para a circulação da *gamearte*, há muitas outras iniciativas, no Brasil e no mundo que possibilitam esse trânsito. O destaque em específico para a mostra *GamePlay* se dá por ser um reconhecimento, visto que é a primeira exposição em caráter permanente em um centro de arte de grande relevância mundial como o ZKM – Centro de Arte, Mídia e Tecnologia de Karlsruhe na Alemanha. No Brasil o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica talvez seja o espaço que mais possibilite a circulação da arte e tecnologia no Brasil e, conseqüentemente, a *gamearte*, entretanto há outras iniciativas que visam o mesmo objetivo de dar visibilidade a essa produção. O Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#ART) promovido pela Universidade de Brasília é o encontro mais referenciado no país para a discussão do tema, e sempre concomitante ao evento há uma exposição de obras de arte e tecnologia de várias partes do Brasil, bem como de outros países. O Itaú Cultural também sempre demonstrou interesse em fomentar a produção na área. A frequência com que as instituições ligadas a bancos apoiam a “cultura” no Brasil gera bastante discussão, e tentarei pontuar algumas questões no subcapítulo seguinte. O Ministério da Cultura reconhece a área de Arte Digital, tendo criado até uma setorial que leva esse nome, com editais que podem contemplar, inclusive, a *gamearte*. Estes são alguns dos eventos e iniciativas que podemos perceber no Brasil, ainda há muitas outras que possuem uma inserção mais regional, mas que em nada diminuem o seu valor, como o FACTORS, o Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, organizado pelo LABART – Laboratório de Pesquisa em Arte e Tecnologia e Mídias Digitais e promovido pelo PPGART – Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade Federal de Santa Maria.

Internacionalmente, há diversos eventos e espaços para a circulação da *gamearte*, tanto em festivais de *games* independentes como em espaços ditos mais “tradicionais” como os museus, MoMA e Smithsonian e a Bienal de Veneza, esta última que, em 2011, realizou uma exposição dedicada à arte e o *videogame*. O que se pretende nesse subcapítulo não é catalogar todas as exposições e iniciativas de circulação da *gamearte*, mas discutir uma em específico, a exposição *GamePlay* organizada pelo ZKM em 2014.

O ZKM – Centro de Arte, Mídia e Tecnologia de Karlsruhe na Alemanha é, indiscutivelmente, um dos principais centros de arte computacional no mundo. Ele atua como colecionador, difusor e fomentador da discussão a respeito da utilização das mídias na construção do objeto artístico. Em 2014 o ZKM organizou a exposição “*GamePlay*”, de caráter permanente, em que são expostas obras emergentes da cultura dos *games*.



Figure 20: Exposição "GamePlay", ZKM, Karlsruhe, Alemanha, 2014.

O curador da exposição Stephan Schwingeler comenta no site do Museu que os *games* constituem uma parte essencial da nossa sociedade contemporânea:

ZKM_Gameplay é a nova exposição permanente sobre o tema dos videogames e formas experimentais de jogar. Desde sua abertura em 1997, muitos jogos foram expostos no ZKM | Media Museum de Karlsruhe pois eles refletem uma parte essencial da sociedade moderna que é altamente influenciada pelas realidades de vida digitalizadas. Por séculos as novas formas de arte e experimentalismo evoluíram, bem como as reflexões sobre as mídias e os ‘*serious’ game*. O poder cultural e econômico dos jogos eletrônicos e da

jogabilidade apresentaram um crescimento contínuo. Isso fez dos games um objeto importante para o ZKM. (SCHWINGELER, 2013.)¹¹

O ZKM é sempre um grande sinalizador do pensamento sobre a arte computacional, e a exposição *GamePlay* também nos faz refletir não só sobre a produção em *games*, como também nos limites entre o que é arte e o que é o entretenimento, e a diversão nas obras. No texto introdutório da exposição, assinado por Bernhard Serexhe, ele afirma que o jogo sempre esteve presente em todo o desenvolvimento humano, na nossa evolução como ser e como espécie¹². O potencial de criação dos *games* sempre foi do interesse da instituição, mas nos últimos anos o potencial de criação dos *games* é totalmente inegável, e extremamente fecundo, para a produção artística de modo geral. Na exposição são colocando lado a lado jogos ditos de arte, *art games*, e jogos independente, *indie games*, pois a curadoria julga que essas duas formas de jogo são próximas entre si, e ambas estão preocupadas com novas formas de interação e experiência de jogo.

A defesa feita pela curadoria para a inserção dos *indie games* é bastante similar com o que foi discutido na primeira seção desta pesquisa, os jogos independentes, em essência, são muito similares ao que se pensa, ou pensava, sobre os *games* de arte. As definições de *gamearte* que reuni no mestrado, hoje, se mostram quase que mescladas com a definição dos *games* independentes, não só em questão de criação e interação, mas no próprio circuito de distribuição. Os jogos independentes com frequência figuram muito mais em festivais e amostras do que em eventos organizados pela indústria dos *games*, as convenções de jogos

¹¹ Tradução livre: ZKM_Gameplay is the new permanent exhibition on the theme of video games and experimented forms of play. Since its opening in 1997, numerous computer games have been presented at the ZKM | Media Museum in Karlsruhe, since these reflect an essential part within modern society heavily influenced by digitalized realities of life. For centuries new artistic, experimental, media-reflective as well as »serious« games have evolved. The cultural and economic power of digital games and gameplay have experienced and continuous growth. This has made the games an important object of the ZKM. Disponível em <<http://zkm.de/en/event/2016/04/zkmgameplay>>.

¹² Na minha dissertação de mestrado esse tema foi bastante explorado. WITT, Anelise. *Gamearte: Subversão e Diversão na Arte Contemporânea*. Dissertação, Universidade Federal de Santa Maria, 2013. Disponível em <http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFSM_2a7615bfb64581d9aa6cc0b5594f682b>

são voltadas para o *mainstream* dessa indústria. Além da questão conceitual, a forma de inserção dos *indie games* se assemelha ao da *gamearte*.

Ainda no catálogo da exposição *GamePlay*, o curador Stephan Schwingeler comenta a seleção dos jogos independentes, que, segundo ele, são jogos que apresentam alternativas ao que vem sendo produzido, além de, em sua maioria, serem desenvolvidos por equipes pequenas, até mesmo de uma ou duas pessoas que atuam como artistas, *designers* e programadores.

Dos quarenta e sete jogos compõem a exposição, irei comentar seis¹³ trabalhos que apresentam diferentes abordagens sobre a ação e a experiência de jogar: *Giant Joystick* (2006) de Mary Flanagan, *Long March: Restart* (2008) de Feng Mengbo, *Limbo* (2010) da Playdead Studios, *Braid* (2008) de Jonathan Blow, *Flower e Journey* (2009 e 2012) do That Game Company e *Botanicula* (2012) do Amanita Design. Entre esses sete jogos, considero que *Giant Joystick*, *Long March Restart* e *Flower* sejam os mais próximos do que é imaginado quando se fala em um *game* com objeto de arte, os demais jogos estão mais calcados na ideia de jogos independentes que, assim como foi discutido no primeiro capítulo, o limiar entre os *indie games* e *gamearte* é, por vezes, muito tênue.

Giant Joystick, como o nome já sugere, é um *joystick* gigante, um controle de *videogame* de três metros de altura, mas não é de qualquer *videogame*, mas do Atari, o primeiro console lançado no mercado, no final dos anos 70. Apesar da baixa capacidade de processamento e da limitada gama de jogos, o Atari ainda é visto com certo “carinho” pela comunidade de jogadores, principalmente pela nostalgia de ser o primeiro *videogame* disponível para todos. Na obra de Mary Flanagan, os jogos são os mesmos da época em que o Atari reinava, no entanto, o controle é que está superdimensionado e, desse modo, é impossível manipulá-lo sozinho, é preciso duas pessoas para conseguir manuseá-lo e, conseqüentemente, jogar. A obra em questão além de referenciar a história dos jogos eletrônicos, também evidencia a

¹³ A escolha desses jogos foi feita a partir de experiências pessoais, pois tive a oportunidade de interagir com eles, exceção apenas para *Giant Joystick*. Outros jogos como o *Flow* e *Passage* foram bastante discutidos em nossa dissertação de mestrado.

presença do jogador, que apesar de toda a tecnologia envolvida nessa área, os jogadores são a peça central, e a interação entre as pessoas. A dimensão lúdica é redimensionada com o superdimensionamento do controle do jogo, pois duas pessoas são necessárias para jogar um jogo que antes era para apenas um. O tamanho do controle também altera a destreza com o jogo, visto que lida com a coordenação motora do corpo e não somente cliques e movimentos de punho, traz para um jogo já datado um elemento comum dos jogos atuais, que é usar o corpo como interface, como o *kinnect* da *Microsoft* e os movimentos do jogador auxiliando na interação com o jogo como no *Wii* da *Nintendo*.



Figure 21: Giant Joystick, Mary Flanagan, 2006.

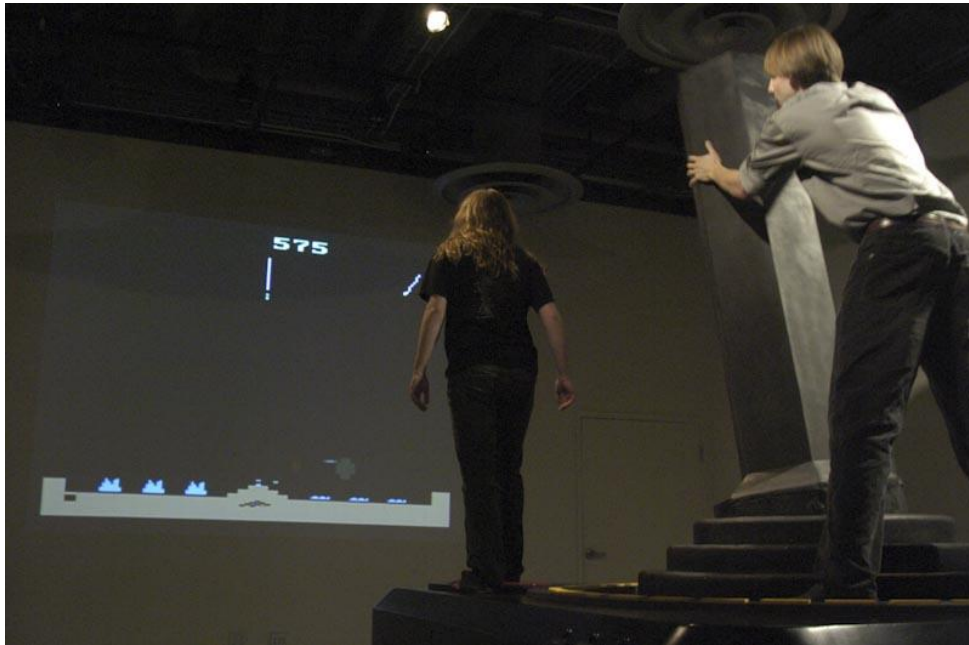


Figure 22: Giant Joystick, Mary Flanagan, 2009.

A obra do chinês Feng Mengbo *Long March: Restart* é inspirada no popular jogo *Super Mario Bros* para Super Nintendo, é outro jogo bastante popular no universo dos *games* bem como ocupa uma parte de destaque na história dos *videogames*. O visual do jogo proposto por Mengbo é similar ao idealizado por Miyamoto (criador do *Super Mario*), o reconhecimento é direto, entretanto há muitos outros elementos misturados de outros jogos como *Street Fighter*. A proposta do artista é ironizar, de um modo divertido, a atuação do Exército Vermelho Chinês na época da Guerra Civil do início do século XX. O episódio da “Longa Marcha” durante a guerra civil foi um dos fatos que levou à instauração do regime comunista na China. Na obra de Mengbo, o jogo é exibido em duas telas de dezesseis metros em forma de um corredor, e a interação se dá através de um controle sem fio. O impacto visual é imenso, pois ficamos quase imersos no jogo, com as figuras próximas ao tamanho real, é uma obra sem dúvida divertida e impactante. Se pensarmos nos pontos propostos por Stockburger (2003), Mengbo modifica o jogo já existente, mas cria uma narrativa completamente distinta, inserindo elemento de outros jogos e da cultura de outro país, no caso a China. O interessante

e divertido de notar é que é comum, em fóruns e sites de cultura pop na *internet*, que o jogo *Super Mario Bros* é o jogo mais multicultural de todos, pois foi desenvolvido pelo *Nintendo*, japonesa, enquanto os personagens são italianos, e o jogo foi popularizado pelos Estados Unidos. Brincadeiras à parte, inserir elementos da história chinesa, além de remeter as discussões de *internet*, também nos lembra do histórico conflituoso entre Japão e China, embora ambos países estejam em um acordo diplomático desde 1979.



Figure 23: Long March: Restart, Feng Mengbo, 2008.



Figure 24: Long March: Restart, Feng Mengbo, 2008.

Limbo é uma obra extremamente surpreendente, pois foge do nosso imaginário sobre jogos, e em cada *puzzle* resolvido nos envolvemos mais na narrativa. “*Puzzle*” é a palavra inglesa que significa “quebra-cabeça”, e é também considerado um estilo de jogo, em que o jogador precisa resolver charadas e quebra-cabeças para conseguir avançar na história. Esse estilo é bastante comum em jogos independentes, pois eles conferem um ritmo diferenciado para o jogo, ele se torna mais contemplativo e instigante, dado que não há instruções de como resolver os desafios, e é através do entendimento da mecânica e do universo apresentado que o jogador deve utilizar para solucionar os enigmas. Os jogos de *puzzle* costumam ser tecnicamente mais fáceis de ser trabalhados, o que torna o desenvolvimento mais fácil para os estúdios menores e desenvolvedores independentes, que costumam ter orçamentos bem menores para a produção de um jogo. A técnica não determina a qualidade de um jogo, e nem se ele pode ser considerado ou não como arte, a intencionalidade junto com a jogabilidade e *game design* que poderão sugerir se um *game* é arte. O *game design* é a estrutura e a lógica do jogo, a jogabilidade é como o usuário interage nesse sistema criado. Além de sua jogabilidade, *Limbo* nos desperta sentimentos por vezes confusos, pois na cultura cristã, o limbo é o lugar onde estão as almas que esperam pela intervenção de Cristo para ascender aos céus ou descer ao inferno, bem como as crianças não-batizadas. As almas do limbo estão em uma situação de espera em que o ambiente não é amigável e nem maléfico, mas é hostil. Com a origem no latim *limbus* que significa “beira”, “limite”, o limbo é esse espaço limite, que beira ao tártaro, mas também não é digno do paraíso. Somado a todo esse contexto, o personagem que é destinado ao jogador é uma criança que busca a saída desse limbo, que apesar de parecer desconfortável com sua atmosfera sombria, é estranhamente convidativa pois há tantos elementos nos desafiando o tempo todo e nos convencendo de que é preciso aceitar o jogo. *Limbo* quebra nossas expectativas enquanto jogador, pois nos confronta com imagens que não somos acostumados a ver na indústria dos *videogames*, o personagem com quem jogamos é uma criança, um menino, que já está morto, mas que sofre todas as consequências dos nossos erros e das leis da física. A animação dos personagens e objetos é muito fluida, o que confere um realismo ao ambiente. Longe de ser tentar tecer uma crítica social ou denúncia sobre o papel da criança, *Limbo* traz uma ironia, um tom de humor negro

para dentro do jogo, que diverte, mas também assusta um pouco, mas a música e a atmosfera do jogo são encantadoras, e conseguem ajustar o tom do jogo e balancear a diversão com inesperado e assustador ambiente em as almas esperam por seu julgamento.

A boa receptividade da crítica e do público incentivou os desenvolvedores da PlayDead, um estudo de jogos independentes na Dinamarca, a lançarem em 2017 o *Inside*, uma sequência não-cronológica de *Limbo*. Arnt Jensen é o fundador do estúdio, que desde o seu início, em 2006, cresceu de três para vinte e cinco membros, e muito do aumento da equipe se deu ao sucesso do primeiro jogo do estúdio, *Limbo*. O jogo pode ser adquirido na plataforma de venda de jogos *Steam*.



Figure 25: Limbo, Playdead Studios, 2010.

O visual de *Braid* já é bem mais “convidativo”, posto que é fácil relacioná-lo com pinturas impressionistas devido a sua paleta de cores e tratamento das imagens. A premissa do jogo em um primeiro momento parece bastante simples: salvar a princesa e resolver mistérios em estilo *puzzle*. O protagonista do jogo é Tim, que estaria em um relacionamento com a princesa que ele precisa salvar e nisso tentar remediar um erro que ele cometeu. A mecânica básica do jogo se assemelha à de *Super Mario*, contudo há uma habilidade do personagem que muda completamente a estética do jogo, Tim é capaz de voltar no tempo e modificar suas ações. O que poderia ser um facilitador acaba por ser um recurso extremamente engenhoso de jogabilidade, pois as ações do jogo dependem dessa habilidade de manipular o tempo. A narrativa do jogo, que em um primeiro momento parecia simples, passa a revelar indagações profundas como arrependimento e perdão. A narrativa do jogo, a história do personagem, influencia a maneira como interagimos com o sistema, não é a temática de voltar no tempo, é voltar no tempo de fato dentro do universo proposto. A experiência de jogo enriquece a cada momento na medida em que mais elementos da narrativa são revelados e a capacidade de influenciar o tempo se mostra verdadeiramente desafiadora. Somos confrontados com o nosso juízo de quando devemos alterar o passado para um ganho no futuro, se essa mudança trará o benefício desejado. *Braid* é o resultado de da ideia de os jogos podem ser muito mais do que já têm sido, que o entretenimento pode ser além da diversão e do passa-tempo, um provocador de linguagem e – por quê não? – uma linguagem artística. *Braid* foi idealizado por Jonathan Blow em 2004, um desenvolvedor independente que buscava desenvolver um jogo que desconstruísse a ideia que se tinha sobre *videogames*, um jogo que suscitasse questões filosóficas e uma narrativa que se misturasse com a mecânica do jogo. Blow começou trabalhando sozinho em *Braid* mas acabou contratando outros desenvolvedores, artistas e músicos e criou a *Number None* que assina a autoria do jogo. A persistência de Blow fez com que os jogos independentes fossem percebidos pela grande indústria dos videogames, o jogo chamou a atenção da gigante *Microsoft* que investiu no desenvolvimento de *Braid* para utilizar no console da marca, o *Xbox*, e o sucesso foi enorme, *Braid* vendeu mais de 50 mil unidades na primeira semana de lançamento para *Xbox*. Provavelmente muitos dos jogos citados aqui só conseguiram atrair tanta visibilidade de público e crítica por causa de *Braid*, um jogo

idealizado por uma pessoa que ao propor uma manipulação do tempo alterou, no mundo real, o futuro dos jogos independentes. *Braid* pode ser jogado no computador através da plataforma *Steam*, ou no site oficial do jogo, e para Xbox no site oficial da marca e em lojas licenciadas.



Figure 26: *Braid*, Number None, 2008.

O Amanita Design talvez seja um dos estúdios independentes mais conhecidos pelos seus jogos com forte caráter artístico. O estúdio foi criado por Jakub Dvorský ainda na sua faculdade de Artes Visuais, em Praga, na República Tcheca. O primeiro trabalho em *games* foi o *Samorost*, com uma equipe de apenas três pessoas: Dvorský como *game designer*, Vaclav Blín como animador e programador, e Peter Stehlík também programador. Hoje o Amanita conta

com dez membros fixos e demais colaboradores pontuais por projeto. Conheci o trabalho do estúdio no FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica em 2008 no Santander Cultural em Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Após jogar algumas fases no ambiente expositivo e me encantar com o jogo, pude voltar a jogá-lo ao acessar o site do estúdio e comprar o jogo. Para mim, foi um dos primeiros contatos, senão o primeiro, com jogos que pudessem ser pensados como arte, por isso a importância de se ter espaços para divulgar a produção que não seja apenas na *internet*, visto que, por ser um jogo exibido em uma instituição cultural, a discussão sobre ser arte ou não já começa a ser formulada, mesmo que individualmente. Esta relação que fomentou o início desta pesquisa ainda em nosso mestrado, na Universidade Federal de Santa Maria.

O estúdio já possui uma assinatura em jogos, ou *gameartes*, e para os admiradores dos *indie games* é fácil reconhecer um trabalho sob o selo do Amanita. Na exposição *Gameplay* há também outro *game*, o *Machinarium*, dos mesmos criadores de *Botanicula*. O universo em que se passa *Machinarium* é um mundo pós-apocalíptico em que só restaram as máquinas, há uma crítica visível ao nosso comportamento de consumo. *Botanicula* e *Machinarium*, apesar de radicalmente diferentes, possuem um subtexto muito parecido, do cuidado com o meio ambiente. Em *Botanicula*, vemos a sujeira e a poluição no ponto de vista de seres no microcosmos de uma árvore, embora o jogo nunca deixe explícita essa relação com a poluição, e sequer recai sob um jogo educativo. Todos os jogos desenvolvidos pelo estúdio são do estilo “*point-and-click puzzle*”, sempre há enigmas a serem resolvidos para avançar na narrativa do jogo, e a interação se dá através de cliques no *mouse*, por isso é chamado de “apontar e clicar”, pois muitos dos quebra-cabeças estão espalhados pela tela do jogo, e a ordem dos cliques pode alterar o resultado da ação. Em *Botanicula*, como o título já indica, explora o universo da botânica, das plantas e dos insetos que habitam em uma flora peculiar. O universo criado pelo jogo é um microcosmo em que os seres como fungos, insetos e folhas são humanizados, e devemos ajudá-los a salvar a última semente da árvore em que habitam, pois há criaturas parasitas tentando infestar sua árvore. A narrativa não é descrita nenhuma vez, é possível compreendê-la pela linguagem visual do jogo, pois em nenhum momento é dado regras,

tutorial ou algum prefácio sobre o jogo, é através do “apontar e clicar” que esse microuniverso se revela.



Figure 27: Botanicula, Amanita Design, 2012.

Flower (2009) talvez seja o jogo mais poético entre os jogos presentes em nossa seleção, pois não há história, nem missões, tampouco habilidades para se adquirir ou conflitos para resolver. O jogador manipula o vento em pétalas de flores que voam e planam por diversas paisagens, é possível interagir com o ambiente, pois, se assim for possível nomear, seria um jogo de “vento em primeira pessoa”. A música e a beleza das imagens conseguem nos dar uma outra percepção do que seria estar em uma paisagem como a do jogo, visto que não é a visão de uma pessoa, mas de pétalas de flores planando no vento. Um jogo que inspira tranquilidade e não ansiedade. *Journey* (2012) é dos mesmos criadores de *Flower*, o estúdio americano *That Game Company*, em que o diretor criativo e fundador da empresa, Jenova Chen, desenvolveu a teoria *Flow in Games*, baseada na teoria *Flow* de Mihaly Csikszentmihalyi, o que lhe conferiu o prêmio TR35 da revista *Technology Review* da MIT Press para inovadores em tecnologia

antes dos 35 anos. A teoria *Flow* em jogos é o balanço entre desafios e habilidades do jogador, se muito fácil o jogo pode ficar entediante, e muito difícil pode causar ansiedade e desistência. Falarei mais do *Journey* na terceira seção desta pesquisa. Ambos jogos são desenvolvidos para *Play Station*, bem como o *Flow* citado na primeira seção sobre os jogos adquiridos pelo MoMA.



Figure 28: *Flower*, That Game Company, 2009.

Passage (2007) é um jogo em oito *bits* desenvolvido por Jason Rohrer sozinho. Rohrer assume todas as tarefas de concepção, criação, programação, *game design* e música. *Passage* é um jogo relativamente simples, são apenas cinco minutos de jogo e a interação se dá pelas teclas direcionais do teclado, não é possível voltar após o início do jogo, o personagem só pode seguir para frente ou para os lados. *Passage* está na lista dos jogos adquirido pelo MoMA em 2013, junto com *Flow* da *That Game Company*. *Passage* é sobre a passagem do tempo, da vida. Se aproxima muito da ideia de *Journey*, entretanto ele é mais direto ao dizer que nós somos mortais sim, e o tempo não volta jamais. A música dá ritmo e cadência para o jogo, mesmo sem saber que o jogo tem apenas cinco minutos de duração é perceptível que o fim se aproxima. Há a opção do jogo de encontrar outro personagem, porém ele não é

manipulável, mas ao decidir seguir junto o percurso os trajetos, escolhas e velocidades mudam. *Passage* pode ser jogado pelo computador ou em iPhone, a versão para computador é gratuita no site oficial do jogo, entretanto há a opção de fazer uma doação do valor que considerar justo pelo trabalho.



Figure 29: Passage, Jason Rohrer, 2007

Todos os jogos descritos, bem como os demais presentes na exposição *GamePlay*, possuem características distintas entre si, mas essa diversidade só corrobora o que os curadores defendem, que os *games* são uma mídia com um potencial enorme de criação. Desde a abertura do ZKM em 1997 até os dias atuais os *games* sempre tiveram espaço destinado a eles, e com o passar dos anos vieram a confirmar o que os primeiros entusiastas já imaginavam, os *games* são parte indissociável da nossa cultura contemporânea. Os jogos conseguem atingir níveis de emoções, engajamento e encantamento que outras linguagens não conseguem, mas não por um juízo de valor, e sim por serem essencialmente diferentes. Entendo que todos esses jogos, quer sejam considerados arte ou não, fazem-nos lembrar, ou simplesmente perceber, o quão fascinante um jogo pode ser. Essas inúmeras formas, mecânicas e narrativas que compõem a estética de um jogo nos mostram que o

entretenimento pode ser um campo provocador de linguagem, é isso que tentarei abordar um pouco mais à frente.

Ao falar da circulação dos jogos em exposições de arte no Brasil, é preciso entender um pouco como se dá a relação com as instituições culturais. Das exposições em que tive a oportunidade de ver, a maioria eram em instituições mantidas pelo setor privado como bancos e empresas de telefonia, como Santander Cultural, Centro Cultural Banco do Brasil, Oi Futuro, Itaú Cultural, Caixa Cultural, Centro Cultural FIESP. A exceção são as exposições vinculadas às universidades. Tentarei trazer algumas questões referente ao contexto brasileiro das iniciativas culturais estarem cada vez mais vinculadas as leis de incentivo fiscais.

2.2 Instituições Culturais e Incentivos Fiscais

Não tem como falar de cultura e circuito expositivo no Brasil sem tocar no assunto da indústria cultural, e tentarei tecer algumas considerações, que penso serem pertinentes, para a discussão proposta. O termo “indústria cultural” já data de quase um século desde que os pensadores alemães Adorno e Horkheimer publicaram no pós-guerra o livro *Dialética do Esclarecimento* em 1944. O que ambos questionavam era a mercantilização das obras de arte, a transformação da cultura em bens de consumo e, com isso, a destituindo do seu valor como objeto de arte. Apesar do alinhamento teórico com as ideias marxistas, Adorno e Horkheimer, professores da Escola de Frankfurt, tecem em sua escrita um posicionamento que, hoje, podemos interpretar como “elitista”, pois consideravam que a arte ao se tornar massivamente acessível perdia seu valor enquanto obra. Vale ressaltar a diferença de cultura de massa, que se aproxima do conceito de indústria cultura, da cultura popular. Para Adorno e Horkheimer tanto a cultura erudita quanto a cultura popular, ou “arte leve” como descreve, são vítimas

da indústria cultural. A cultura de massa descaracteriza a cultura popular quanto a erudita, ela simplifica e a torna objeto a ser industrializado e consumido. A cultura popular emana do povo e a cultura de massa direcionada ao povo, sem querer tecer críticas estético-formais. É possível perceber que muito do que os filósofos alemães escreveram é ainda recorrente hoje em dia, pois discussão entre alta e baixa cultura, o que é mais ou é menos relevante artisticamente são comuns. Comentários comparativos no estilo de que Bob Dylan, ainda mais por ganhar um Nobel de literatura, é um artista melhor do que outros que só fazem música por dinheiro e não pela arte, ou ainda que a música popular brasileira deixou o panteão da MPB para ser sertanejo universitário e funk carioca. Esse “tom elitista” da indústria cultural é uma interpretação mais atual, claro que é necessário compreender a distância temporal em que os textos foram escritos, a própria noção de cultura e arte, que são conceitos fundamentais para o debate, mudaram radicalmente desde os anos 40. Sobre o conceito de cultura, Bauman (2012) nos diz:

A ambiguidade que importa, a ambivalência produtora de sentido, o alicerce genuíno sobre o qual se assenta a utilidade cognitiva de se conceber o hábitat humano como ‘mundo da cultura’, é entre ‘criatividade’ e ‘regulação normativa’. As duas ideias não poderiam ser mais distintas, mas ambas estão presentes – e devem continuar – na ideia compósita de ‘cultura’, que significa tanto inventar quanto preservar; descontinuidade e prosseguimento; novidade e tradição; rotina e quebra de padrões; seguir as normas e transcendê-las; o ímpar e o regular; a mudança e a monotonia da reprodução, o inesperado e o previsível. (BAUMAN, 2012, p.18)

Não é o objetivo desta pesquisa destrinchar todas as facetas do que é cultura ou da indústria cultural, mas tentar compreendê-la, pois a circulação e o consumo da arte no Brasil e no mundo são de capital importância para qualquer pesquisa em e sobre arte. A ambiguidade do conceito de cultura está diretamente ligada com a questão do financiamento de iniciativas por parte de gestores ou de quem for o proponente. Atualmente é possível perceber um certo padrão no que tange ao financiamento da cultura no país, e é desse ponto que parto a análise.

No Brasil, mas não somente aqui, os museus deixam de lado a sua função inicial que é de guardar o patrimônio cultural do país, para atuarem mais como galerias, devido a demanda do consumismo cada vez mais imediato. A lógica de um museu é que se possa visitar várias vezes o mesmo acervo, em momentos diferentes e ter experiências distintas. Talvez por não termos cultivado esse hábito por diversos motivos socioeconômicos e culturais os museus brasileiros sempre sofrem com a falta de verba pública, o que impacta na manutenção de suas estruturas, cuidados de preservação com o acervo, salários de funcionários e tudo mais que é necessário para um pleno funcionamento de uma instituição. Não é tarefa fácil, ainda mais aqui em que presenciamos cada vez mais um sucateamento das estruturas públicas. Com essa realidade, aliar-se ao setor privado parece ser uma tentativa de solução. Até mesmo grandes museus, como o Louvre em Paris, o Metropolitan de Nova York e a rede Tate Galleries na Inglaterra buscam financiamento privado, o que faz pensar no limite entre o viés educativo e o de entretenimento.

Parcerias entre governo e iniciativa privada não são nenhuma novidade, acontecem em muitos países, e o que se percebe no Brasil é a forte presença do setor bancário na criação e fomentação de centros culturais. Não é novidade que os bancos são os grupos empresariais que mais lucram, mesmo em período de crise financeira eles são um mundo a parte¹⁴. Segundo a pesquisa Maiores e Melhores, de 2013, realizada anualmente pela Revista Exame, os bancos figuravam entre os maiores investidores privados em cultura no país.

14

<https://exame.abril.com.br/revista-exame/maiores-em-financas/>

 Investimento via Leis de Incentivo dos maiores grupos empresariais privados do Brasil (R\$)			
Grupo	Cultura	Esporte	Total
Bradesco	90.526.525,20	22.542.293,41	113.068.818,61
Vale	45.752.657,54	11.848.624,00	57.601.281,54
J&F Investimentos	0,00	0,00	0,00
Odebrecht	3.605.757,07	1.276.051,67	4.881.808,74
Santander	14.858.000,00	3.646.750,00	18.504.750,00

Figure 30: Investimento das Leis de Incentivo dos maiores grupos empresariais brasileiros. Fonte:
<http://www.nexo.is/estatisticas/maiores-grupos-empresariais/>

E em uma pesquisa um pouco mais antiga realizada pelo GIFE¹⁵ – Grupo de Institutos, Fundações e Empresas em 2007, mostra que na lista dos dez maiores investidores em cultura no país cinco são bancos, são eles: Bradesco, Banco do Brasil, Banco do Estado do Paraná, Itaú e Unibanco; além das instituições financeiras ainda figuram na lista a Gerdau, Usiminas, Vale, Petrobrás e Eletrobrás. Através de cruzamentos de tabelas de pesquisas mais recentes que encontrei na Melhores e Maiores¹⁶ da Revista Exame, publicada esse ano sobre os dados de 2016, na lista das maiores empresas do Brasil, entre estatais e privadas também aparecem empresas de telefonia, em ordem decrescente: Petrobrás, Vale, Telefônica, Claro, JBS, Ambev, Furnas, Itaú Unibanco, Bradesco, BRF e Bunge.

Investir em cultura ajuda a melhorar a imagem institucional de uma empresa, esse é até o motivo número um no site do Ministério da Cultura, junto com: agregação de valor à marca, reforço do papel da empresa na localidade onde atua, desenvolvimento de novas

¹⁵ <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/dinheiro/fi2504200722.htm>

¹⁶ <https://exame.abril.com.br/revista-exame/500-maiores-empresas/> e <https://exame.abril.com.br/revista-exame/maiores-em-financas/>

oportunidades de negócio, reforço da política de relacionamento da empresa com as outras esferas do governo. Todas essas questões, somadas, obviamente, aos incentivos fiscais. A pesquisadora Maria Eduarda da Rocha Mota, professora da Universidade Federal de Pernambuco, analisa com detalhes essa relação do setor financeiro com o investimento em cultura em sua tese de doutorado, no que ela chama de “retórica do capital”. Segundo Mota, a grande onda de investimento em *marketing* institucional se deu nos anos finais do golpe militar, em que as empresas se viram “obrigadas” a melhorar suas imagens junto aos seus consumidores:

A necessidade de "trabalhar a opinião pública" surge para as empresas justamente quando a concentração de poder de que são beneficiárias as torna alvo do escrutínio de setores organizados da sociedade. Na esfera pública decaída, o objeto do julgamento do público não é mais apenas a autoridade legislativa e executiva, mas também os grandes complexos de enorme poder social e sob controle privado. (MOTA, 2010, p.114)

A própria profissão de relações públicas também ascendeu nessa tentativa de criar um discurso que conectasse as empresas com o cidadão. Trazendo questões como: responsabilidade social e qualidade de vida, cria-se uma nova ligação da empresa com o desenvolvimento do país e com o bem-estar de seus consumidores e clientes.

De fato, as tentativas de restaurar a boa imagem do capital como falar de bem-estar seguiriam dois caminhos principais na década de 90. O primeiro seria a suposta reconciliação entre economia e nação. Nesta perspectiva, uma preocupação coletiva expressa na ideia de "desenvolvimento" tenta dar à produção capitalista uma conotação positiva e abrangente, tal como na noção de "responsabilidade social". Já a segunda estratégia busca reconciliar a economia com a satisfação pessoal, obtida menos pela ostentação de poder e riqueza e mais pelo usufruto de tempo, espaço e relações isentas de interesses utilitários, significado possível da ideia de "qualidade de vida". (MOTA, 2010, p.116)

O Banco Itaú foi o primeiro a investir na cultura com o programa Itaú Galerias em 1971 e, em 1989, criou a sede do Itaú Cultural na Avenida Paulista em São Paulo. Para a História da Arte

Computacional brasileira, o Itaú Cultural tem um papel importante, visto que foi quem realizou a 1ª Bienal de Arte e Tecnologia no Brasil em 2002, e encerrou essa atividade em 2012. O Banco do Brasil foi a primeira das instituições financeiras a ter sede própria, inaugurando o Centro Cultural Banco do Brasil, em 1989 na cidade do Rio de Janeiro, e com a boa repercussão abriu outras duas sedes em Brasília e em São Paulo em 2000 e 2001, respectivamente.

Apesar da melhora institucional que os centros culturais trazem para os bancos, o público que ele atinge ainda é baixo. Em relação a população de cada cidade, o público do CCBB do Rio de Janeiro é de 20%, o de Brasília 11% e o de São Paulo apenas 3%, e a maioria desse público é de estudantes e funcionários em áreas de maior qualificação. Entendo que esses dados não sejam tão surpreendentes, pois o acesso a cultura no Brasil ainda é para poucos. Nesse mesmo sentido, Marcos Estevão Vieira, doutor em sociologia e atualmente assessor do Banco do Brasil, diz em sua tese de doutorado:

A constatação desse fato é o que explica o paradoxo de serem os museus e centros culturais francos de visitação seletiva. Em outras palavras, o acesso usualmente gratuito aos salões da cultura nem por isso amplia a proporção de visitantes das camadas populares, dado que a frequência aumenta conforme o hábito e a necessidade cultural cultivada ao longo dos anos. De forma semelhante, a falta de prática implica falta de interesse e, em consequência, a ausência do sentimento de exclusão, fazendo com que museus e congêneres se transformem primordialmente no palco de interação de eleitos, daqueles suficientemente aptos a decodificar as significações das obras de arte. (VIEIRA, 2006, p.199)

Consumir cultura é um ato que requer muito mais que apenas a disponibilidade, e sim um hábito que não se adquire de uma hora para outra. Uma pesquisa coordenada pela Prof.^a Gisele Jordão (ESPM/SP) sobre o “Comportamento do Consumo Artístico Brasileiro” (2016) divide os entrevistados em 4 grupos: 1) Não Consumidores, 42%; 2) Consumidores de Cinema, 33%; 3) Consumidores de Festas, 15%; 4) Praticante Cultural, 10%. O grupo de “Não Consumidores” concentram pessoas com nível de instrução baixo, até a quinta série, e poder

aquisitivo também baixo. Como atividades de lazer relatam a TV, o Rádio e a Igreja. Os cultos religiosos acabam por exercer o papel de inclusão social do indivíduo na sociedade, bem como formadora de sentido. Os “Consumidores de Cinema” possuem pais com escolaridade maior e entre as atividades principais para o lazer são o cinema, livros, TV, *internet* e passeios ao parque, ações que costumavam realizar com os pais. No grupo “Consumidores de Festas” as atividades culturais giram em torno de shows, espetáculos musicais, feiras regionais, trio elétrico e blocos de rua. A escolaridade é média, e costumavam participar junto com os pais destas celebrações e consomem menos cinema e livros que o grupo anterior. O último grupo de “Praticante Cultural” faz de tudo e ainda vai ao teatro, exposições, feiras, livrarias e tem o cinema como uma das principais atividades. Não é de se esperar que tenha o maior nível educacional, e por consequência, poder aquisitivo. Claro que a cultura vai muito além do consumo artístico, que é o que a pesquisa mostra, se entende a cultura atualmente como um conjunto de hábitos, de modos de vida, que não podem ser mensuráveis nem hierarquizados, embora não seja raro nos depararmos com o conceito de cultura ainda ligado a ideia de acúmulo de conhecimento, boas maneiras e ao consumo de obras de arte “propriamente ditas”. Segundo a UNESCO a definição de cultura, cunhada na Conferência Mundial sobre as Políticas Culturais (MONDIACULT, México, 1982), diz:

A cultura deve ser considerada como o conjunto dos traços distintivos espirituais e materiais, intelectuais e afetivos que caracterizam uma sociedade ou um grupo social e que abrange, além das artes e das letras, os modos de vida, as maneiras de viver juntos, os sistemas de valores, as tradições e as crenças. (Declaração Universal de Diversidade Cultural, 2002)

A pesquisa citada não é definitiva, mas balizadora dos sintomas que percebemos na nossa sociedade, a discrepância do acesso e consumo artístico, o que faz com que os dados de público dos Centros Culturais do Banco do Brasil sejam compreensíveis.

Mas, se tão poucas pessoas frequentam esses espaços, qual a grande vantagem para estas instituições? Além do que o incentivo fiscal é uma parte pequena desse montante todo de investimento cultural.

Como explicar a importância do investimento em cultura para a promoção da imagem institucional das empresas diante do caráter diminuto de seu público? Uma resposta reside na composição deste público, fatia mais suculenta do mercado consumidor dos serviços financeiros. Mas, a mesma pesquisa de Marcos Vieira mostrou que mais de 60% dos frequentadores do CCBB não mantinham vínculos de negócios com o Banco do Brasil, e que a empresa é vista como extensão do Estado e, portanto, com atuação "desinteressada", o que lhe proporciona grandes ganhos de imagem, mas sem os retornos desejados em termos de captação de clientes e expansão da venda de serviços (2006, 3). Apesar da situação peculiar do Banco do Brasil, este resultado sugere que o caráter "desinteressado" do investimento do banco, na percepção do público, é fundamental para a eficiência da estratégia de construção de marca por meio da cultura. (MOTA, 2016, p.132)

Outra questão a ser levantada nesse assunto, é a qual interesse essas instituições servem, voltando a questão do início dessa sessão, se detém um viés educacional ou mercantil. Um caso de grande repercussão no último ano, 2016, o do Santander Cultural em Porto Alegre, que abriu suas portas na capital gaúcha em 2001. A exposição em questão "*Queer Museum*" foi alvo de duras críticas de um grupo político cujos comentários acabaram ganhando reverberação nas redes o que acarretou no encerramento prematuro da exposição. O Santander Cultural, sem saber lidar muito bem com a situação, acabou cedendo às pressões com o receio da imagem que o banco poderia ter frente a sociedade, e principalmente aos seus correntistas. Infelizmente não tive a oportunidade de ver a exposição em questão, apenas opiniões e relatos de terceiros em que afirmavam o caráter de denúncia e educativo da exposição. Após tantas polêmicas o próprio Ministério Público do Rio Grande do Sul¹⁷ recomendou ao Santander Cultural a reabertura da exposição por entender que não havia incentivo a pedofilia e a zoofilia, como foi acusada. Considero que a postura do Ministério Público foi uma grande vitória para todos que atuam no sistema cultural e pela liberdade de expressão, ainda mais em tempos tão obscuros. Este ocorrido faz pensar em como a nossa

¹⁷ <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/artes/noticia/2017/09/queermuseu-ministerio-publico-federal-do-rs-recomenda-reabertura-imediata-da-exposicao-cj851gyuk002401pd3c42kni4.html>

indústria cultural se comporta, e seus interesses. Ao receber benefícios fiscais já ficam subentendidas escolhas privadas de um recurso que é público, e talvez o mercado não faça as escolhas mais equânimes para a utilização desse dinheiro, visto que artistas de grande notoriedade nacional utilizaram leis de incentivo fiscais para a publicação de biografias, além de eventos de grandíssimo porte que também utilizaram desses recursos.

O capital privado pode ser um grande parceiro para a produção, incentivo e difusão da arte, no contexto da arte computacional, a iniciativa do Itaú Cultural ao promover o *Emoção Art.Ficial* como Bienal de Arte e Tecnologia durante dez anos foi essencial para a consolidação da produção no Brasil. Instituições como o Centro Cultural Banco do Brasil, Santander Cultural, Oi Futuro e FIESP são centros culturais que já sediaram exposições de arte computacional, e devido a visibilidade que possuem alçam públicos maiores que os nichos e guetos acadêmicos. A setorial de Arte Digital no Ministério da Cultura e os editais para a criação de jogos divulgados pela Ancine são grandes passos para fomentar ainda mais a produção nacional. Eliane Costa é pesquisadora e consultora no campo de Gestão e Políticas Culturais ao falar de políticas públicas no Brasil diz que:

(i) já é o mercado quem, na prática, escolhe os projetos que vão, ou não vão, acontecer a cada ano; (ii) o reduzido orçamento do Ministério da Cultura não permite que ele viabilize, impulse, e/ou estabilize as iniciativas culturais que não são midiáticas, não tem viés de mercado e portanto não despertam interesse junto à grande maioria dos patrocinadores e investidores; (iii) já são bastantes limitadas, nesse contexto, as perspectivas das iniciativas culturais provenientes do Brasil profundo, que, com frequência, sequer chegam a disputar, na prática, esses recursos. (COSTA, 2014, p.33)

Penso não ter possível falar de arte e cultura no Brasil sem considerar esse pano de fundo estrutural e complexo.

2.3 Entretenimento

O entretenimento é de modo geral visto como algo de pouca qualidade cultural, mais calcado em uma recompensa rápida, sem necessidade de aprofundamento intelectual ou de reflexão. Esta constatação não necessariamente estaria errada, mas também é um equívoco generalizar para todo tipo de entretenimento. O entretenimento no mundo da arte é por vezes percebido como um “problema”, ou uma “palavra-problema”, tal como a complexidade no subcapítulo anterior. Como palavra-problema, entende-se não um problema literal que atrapalha e prejudica, mas no sentido da dificuldade de se definir ou delimitar o conceito dentro do campo da arte.

Como uma boa acadêmica, considero ser melhor começar pela etimologia da palavra. “Entreter” vem do latim *inter* que significa “entre” e *tenere* que significa “manter”. Entreter pode ser entendido como “manter entre” alguma coisa. Considero ser um consenso que entreter é manter-se ocupado com algo, mas não qualquer coisa, e sim algo que goste, que agrade ou divirta. No dicionário Michaelis de Língua Portuguesa, entreter pode significar: 1) Fazer voltar a atenção para, distrair; 2) Enganar com artimanhas, iludir; 3) Ocupar(-se) de forma agradável (com), distrair (-se); 4) Preencher o próprio tempo, ocupar-se; 5) Fazer uso de, usar a disponibilidade de tempo para, preencher; 6) Tornar mais ameno, menos incômodo, aliviar; 7) Fazer demorar ou demorar-se em algum lugar; 8) Manter do mesmo jeito ou no mesmo estado, conservar, mater. Com todas essas definições, percebe-se que entreter, de modo geral, possui uma conotação boa, positiva, é ocupar o tempo com algo que goste e que também possa ser divertido, embora o gosto e diversão são bastante subjetivos, nem todos se divertem com as mesmas coisas.

Ainda no mestrado tentei desenvolver a ideia de entretenimento crítico, que seria o entretenimento além da mera diversão, pois penso, e ainda julgo que a arte pode ser divertida, e em se tratando de *gamearte* penso ser um elemento essencial. O desenvolvedor de jogos uruguaio Gonzalo Frasca lidera um grupo de desenvolvedores e *designers* que

consideram que jogos podem ir além do puro divertimento. A proposta do grupo é muito interessante, pois se declaram amantes dos jogos e buscam expandir essa linguagem que é tão fascinante. Na página do grupo (<http://www.newsgaming.com/>) eles comentam que “Nós somos um grupo de desenvolvedores independentes que acreditam que jogos não são simplesmente um entretenimento. *Games* e simuladores podem também nos fazer pensar sobre o que está acontecendo nesse mundo”.¹⁸ O próprio nome *News Gaming* é um termo criado por eles, que também é o nome do grupo, que defende a ideia de que os jogos podem e devem se apropriar mais das notícias, do que acontece atualmente no mundo e na sociedade e não focar apenas em mundos fantasiosos como acontece na maioria dos jogos. Um dos jogos desenvolvido pelo *News Gaming* é o *Madrid*, que foi feito após os atentados terroristas na cidade de Madrid, na Espanha em 11 de março de 2004. Apesar do jogo já ter mais de dez anos, infelizmente ele ainda é bastante atual, dado que atentados terroristas seguem assolando vários países e afetando o mundo todo.

O jogo *Madrid* não tem muitas explicações sobre a sua jogabilidade. Quando iniciamos o jogo a tela inicial nos diz para não deixar as velas se apagarem, e uma barra logo abaixo da imagem já indica o índice de luminosidade das velas, então facilmente deduz-se como prosseguir. Carregar uma vela é bastante simbólico, pois representa luto em muitos países e religiões, e em cada camiseta que se vê na tela há nomes de diversos países, simbolizando que apesar dos atentados terem ocorrido na Espanha, o mundo todo estaria de luto.

¹⁸ Tradução livre: We are a team of independent game developers who believe video games are not simply an amusement. Games and simulations can also make us think about what is going on in this world. Disponível em < <http://www.newsgaming.com/index.htm> >. Acessado em março de 2016.



Figure 31: Madrid, News Gaming, 2004.

Considero que o mais interessante desse tipo de iniciativa é perceber que a linguagem dos *games* é uma linguagem como qualquer outra, claro, possui suas especificidades e complexidades próprias, mas ela pode expressar aquilo que for do interesse de quem está criando/ desenvolvendo. Há sim uma tendência dominante de gráficos 3D, de banalização da violência, de mundos épicos e fantásticos, mas são tendências e não regras, há uma imensidão a ser explorada, e para a satisfação dos jogadores (minha com certeza), muito já está sendo explorado.

2.4 Produção Cultural e Consumo

Parte do que foi mencionado anteriormente na indústria cultural, termo cunhado pelos filósofos alemães Adorno e Horkheimer, está mais próximo, hoje em dia, do consenso do que é a indústria do entretenimento, e não necessariamente indústria cultural, visto a mudança de paradigmas em relação ao que é cultura desde o período em que o livro *Dialética do Esclarecimento* (1947) foi escrito. Bauman (2012) ao falar do conceito de cultura relata a ambiguidade intrínseca ao termo, e a amplitude de interpretações possíveis ao longo dos séculos.

O conceito de cultura foi cunhado para distinguir e colocar em foco uma área crescente da condição humana destinada a ser 'subdeterminada', ou algo que não podia ser plenamente determinado sem a mediação das escolhas humanas: uma área que, por essa razão, abriu espaço para a liberdade e a autoafirmação. Mas o conceito devia significar, a um só tempo, o mecanismo que permitia o emprego dessa mesma liberdade para limitar o escopo, cercar escolhas potencialmente infinitas num padrão finito, compreensível e administrável. (BAUMAN, 2012, p.16)

Uma única palavra para se referir a uma gama muito grande de propriedades e qualidades, e talvez essa característica seja a causadora de tantos dissensos. Bauman (2012) tenta compreender a complexidade do termo ao explicar que seu uso é tão difundido e corriqueiro que é empregado de maneiras diversas sem a necessidade de reflexão. O mesmo ocorre, com certa frequência, como termo "arte", usado para qualificar atividades feitas com muito esmero ou com resultados admiráveis como "a arte da culinária", por exemplo. Provavelmente um dos empregos mais comuns da palavra cultura seja na noção de acúmulo, alguém é considerado culto por deter muito conhecimento e, repetidamente, o conhecimento em questão estão relacionados a "alta cultura", ter conhecimento de arte (principalmente

arte antiga no caso das belas artes), música erudita, teatro, história, ciências políticas, “boas maneiras” e etc.

O uso do termo ‘cultura’ está tão profundamente arraigado na camada comum pré-científica da mentalidade ocidental que todo mundo o conhece bem, embora por vezes de forma irrefletida, a partir de sua própria experiência cotidiana. Nós reprovamos uma pessoa que não tenha conseguido corresponder aos padrões do grupo pela ‘falta de cultura’. Enfatizamos repetidas vezes a ‘transmissão da cultura’ como principal função das instituições educacionais. Tendemos a classificar aqueles com quem travamos contato segundo seu *nível* cultural. Se o distinguimos como uma ‘pessoa culta’, em geral queremos dizer que ele é muito instruído, educado, cortês, requintado acima de seu estado ‘natural’, nobre. Presumimos tacitamente a existência de outros que não possuem nenhum desses atributos. Uma ‘pessoa que tem cultura’ é o antônimo de ‘alguém inculto’. (BAUMAN, 2012, p.80)

Pensar o que faz de uma pessoa culta, ou se é possível de fato adjetivar alguém como tal, está diretamente ligado ao entendimento do que é a cultura em si, bem como no seu meio de distribuição e acesso, que é uma das questões centrais na crítica da indústria cultural tecida por Adorno e Horkheimer em meados do século passado. Para seguir no entendimento do conceito de cultura, Bauman (2012) a coloca como um conceito hierárquico, primeiro por conter em si a noção de que uma pessoa culta, ou seja, detentora de cultura, seria superior alguém inculto, que é uma palavra frequentemente usada como ofensa. Tais noções não são, necessariamente, o entendimento mais atual de cultura, mas são ideias ainda presentes e Bauman, ao seu modo, compila-as de modo quase didático. Há uma certa controvérsia no livro em questão no que diz respeito ao nome dado na edição brasileira, “Ensaio Sobre o Conceito de Cultura”, visto que o título original do livro é “*Culture as Praxis*” (Cultura como Práxis) que é, também, o título do terceiro capítulo do mesmo livro. O título original transmite muito mais a ideia de posicionamento por parte do autor, enquanto o título em português remete a uma reunião de conceitos em torno da palavra cultura. Ainda na percepção de conceito hierárquico, Bauman (2012) relata a cultura como uma qualidade do ser humano que pode

ser moldada e adaptada, bem como abandonada, assim como a agricultura, na metáfora de Plutarco, em que o solo só daria bons frutos se um agricultor competente o cuidasse, selecionasse as melhores sementes para garantir um bom cultivo. Na medida em que há solos cultivados, produtivos, há também a terra inculta, em que não é possível cultivar, nem colher frutos, assim como os homens, os selvagens sem nenhum cuidado cultivado e os que selecionam as melhores “sementes” para terem frutos de maior qualidade. A ideia de cultivar perpetuou-se por dezoito séculos, pois Bauman cita o Dicionário da Academia Francesa que, com inspiração plutarquiana, comenta sobre a cultura que “Diz-se também, no sentido figurado, do cuidado que se imprime às artes e ao espírito.”.

Para completar o entendimento de cultura como um conceito hierárquico, Bauman (2012) traz a ideia de Aristóteles de que a alma é uma ferramenta com o gume apontado para si, que dá ao ser humano a capacidade de se auto lapidar, como se cultura fosse a melhor versão de si mesmo e um ideal a ser alcançado.

A noção hierárquica de cultura é saturada de valor. A expressão indica, contudo (para qualquer pessoa treinada nas preocupações descritivas da antropologia pós-bosniana), apenas assumir uma posição tendenciosa na conhecida discussão a respeito da comparabilidade e/ou relatividade das soluções culturais. Por medo de subestimar o que constitui o cerne do conceito hierárquico, preferimos reformular a expressão inicial. O verdadeiro problema não é a admissão ou negação da existência de um critério objetivo para a avaliação comparativa das culturas. O termo ‘culturas’, quando entendido do ponto de vista hierárquico, dificilmente poderia ser usado no plural. O conceito só faz sentido se dotado como *a cultura*; existe uma natureza ideal do ser humano, e a cultura significa esforço consciente, fervoroso e prolongado para atingir esse ideal, para alinhar o processo de vida concreto com o potencial mais elevado da vocação humana.” (BAUMAN, 2012, p.93)

Qual seria esse potencial mais elevado da vocação humana? Deter todo o conhecimento possível? O ideal grego de “mente sã, corpo são”? Além do conceito hierárquico, o autor analisa empregos diferentes da noção de cultura como o diferencial e o genérico. Se o primeiro, o hierárquico, seria tomar a cultura como algo que se possui ou não, o segundo dá conta das diferenças culturais entre diferentes povos ou países, a ideia de estados-nações. O

terceiro, o genérico, parece tratar da atividade humana como um todo, a relação da natureza e cultura, a primeira sendo o caos e a segunda a ordem, e construir a ordem pode ser entendido como manipular as probabilidades dos eventos. A criação do ser humano em meio ao caos, que é a natureza, seria a criação da cultura, hábitos e tradições.

Se a noção hierárquica de cultura coloca em evidência a oposição entre formas de cultura 'requintadas' e 'grosseiras', assim como a ponte educacional entre elas; se a noção diferencial de cultura é ao mesmo tempo um produto e um sustentáculo da preocupação com as oposições incontáveis e infinitamente multiplicáveis entre modos de vida dos vários grupos humanos – a noção genérica é construída em torno do mundo humano-mundo natural; ou melhor, da antiga e respeitável questão da filosofia social europeia – distinção entre '*actus hominis*' (o que acontece ao homem) e '*actus humani*' (o que o homem faz). (BAUMAN, 2012, p.130)

Mais ao final do livro, Bauman aponta que, independentemente das elaborações específicas sobre o conceito de cultura, existe uma convergência interpretativa de que ela se vincula à práxis humana¹⁹. Entretanto existe o esforço do autor em criticar a concepção cultural dos positivistas que se voltam ao tecnicismo da reprodução aliado ao controle social. A sociologia e a antropologia, como as demais áreas de estudo das ciências humanas, precisam sair das limitações em “determinar o valor” e/ou as especificidades culturais dos grupos sociais existentes na humanidade. Para Bauman, a cultura humana está longe de ser a arte da adaptação; ela é vista como um movimento que pode quebrar as limitações da ordem vigente e revela a criatividade humana, isto é, a cultura liberta e abre margens para uma

¹⁹ Como a definição da UNESCO citada na página 78 na Conferência Mundial sobre as Políticas Culturais (MONDIACULT, México, 1982), diz: “A cultura deve ser considerada como o conjunto dos traços distintivos espirituais e materiais, intelectuais e afetivos que caracterizam uma sociedade ou um grupo social e que abrange, além das artes e das letras, os modos de vida, as maneiras de viver juntos, os sistemas de valores, as tradições e as crenças. (Declaração Universal de Diversidade Cultural, 2002)”

multiplicidade de realidades no despertar de vontades e desejos anteriormente proibidos. “A cultura, portanto, é o inimigo natural da alienação. Ela questiona constantemente a sabedoria, a serenidade e a autoridade que o real atribui a si mesmo” (BAUMAN, 2012, p. 301). Sendo assim, na proposição de Bauman, a cultura é especificamente humana, no sentido que só o ser humano, enquanto espécie, é capaz de desafiar sua realidade e produzir novos significados para sua vida. Seja no plano individual ou no coletivo, somente o homem pode conquistar a liberdade para criar.

Retornando a ideia de indústria cultural e indústria do entretenimento, que, apesar da diferença semântica em volta da palavra cultura nesse quase um século de distância dos escritos críticos a indústria cultura, o termo “indústria” ainda remete a ideia de transformar em produto para ser vendido e consumido em larga escala. A ideia de alienação do povo, da classe trabalhadora, está no seio da crítica a indústria cultural tecida pelos filósofos alemães, que deixam claro seu viés marxista, e seria esses um dos objetivos da indústria, deixar o consumidor inerte, consumindo sem questionar.

A arte séria recusou-se àqueles para quem as necessidades e a pressão da vida fizeram da seriedade um escárnio e que têm todos os motivos para ficarem contentes quando podem usar como simples passatempo o tempo que não passam junto às máquinas. (ADORNO e HORKHEIMER, 1944 P.63)

A maior diferença na nossa atual sociedade do consumo é a grande oferta de opções, bem como a distribuição, ambas potencializadas com a popularização da *internet*. Ao dizerem que: “A fusão actual da cultura e do entretenimento não se realiza apenas como depravação da cultura, mas igualmente como espiritualização forçada da diversão.” (ADORNO e HORKHEIMER, 2010, p.67), Adorno e Horkheimer são quase proféticos no que baliza parte considerável do pensamento contemporâneo em relação a arte, tanto no que tange ao conteúdo se aproximar como entretenimento, que seria claramente um demérito, quanto ao acesso.

A eliminação do privilégio da cultura pela venda em liquidação dos bens culturais não introduz as massas nas áreas de que eram antes excluídas, mas serve, ao contrário, nas condições sociais existente, justamente para a decadência da cultura e para o progresso da incoerência bárbara. Quem, no século dezenove ou no início do século vinte, desembolsava uma certa quantia para ver uma peça teatral ou para assistir a um concerto dispensava ao espetáculo pelo menos tanto respeito quanto o dinheiro gasto. (...) A arte manteve o burguês dentro de certos limites enquanto foi cara. Mas isso acabou. Sua proximidade ilimitada, não mais mediatizada pelo dinheiro, às pessoas expostas a ela consoma a alienação e assimila um ao outro sob signo de uma triunfal reificação. Na indústria cultural, desaparecem tanto a crítica quanto o respeito: a primeira transforma-se na produção mecânica de laudos periciais, o segundo é herdado pelo culto desmemoriado da personalidade. (ADORNO e HORKHEIMER, 2010, p.75)

Penso que qualquer pessoa que trabalhe no campo da arte já se deparou com comentários do estilo “qualquer um pode fazer isso”, “meu filho de três anos faz coisa melhor”; os correlatos no campo da arte computacional costumam girar em torno do “isso é muito apelativo”, “isso é só entretenimento”, “mas, para que?” e outros derivados. Dá para compreender o caminho que leva a esses tipos de comentários, pois dentro da história da arte, a arte só conseguiu seu *status de belas artes* quando se desvencilhou do utilitarismo dos objetos decorativos. Gadamer (1985), ao discorrer sobre o que é a arte, volta no tempo para ressaltar que o que entendemos hoje por arte é um conceito relativamente recente, com pouco mais de dois séculos. Antes a arte era compreendida como “belas artes”, mas o que seria esse belo? Ao buscar resposta para essa pergunta, Gadamer (1985) encontra em Kant uma solução: o belo seria então um “agradar desinteressado”. Não se pretende nesse momento aprofundar a questão em torno do belo, e sim partir dele. Se o belo poderia ser pensado como um agradar desinteressado, belas artes seriam, então, uma arte desinteressada? Desinteressada de sua finalidade utilitária. “Quando a arte nada mais quis ser senão arte, aí surgiu uma grande revolução na arte.” (GADAMER, 1985, p.33). A revolução anunciada por Gadamer seria de as belas artes passarem a ser “apenas” arte e com a única função de ser arte. Se a arte é arte e nada mais, o que esperar diante de uma obra? Seguindo o pensamento de Gadamer

chegaríamos no que ele chama de o jogo da arte, que é esse ir e vir entre o espectador e obra, em que o observador ao aceitar o jogo da arte aceitaria esse diálogo interpretativo, entretanto não entrarei em detalhes nessa questão pois ela foi mais amplamente discutida na minha dissertação²⁰ de mestrado.

As ideias defendidas por Adorno e Horkheimer (2010) no que diz respeito a indústria cultural, e por Gadamer (1985) sobre a função desinteressada da obra de arte são sem dúvida questões fundamentais para o entendimento que temos hoje, mas, enquanto estudante, pesquisadora e consumidora, penso que esse modelo não serve e menos ainda para a arte computacional. Vale ressaltar que ao dizer que a arte é uma ação desinteressada, o desinteresse em questão é não ser nada além de obra, o que em nada diminui sua capacidade de crítica e de denúncia, que são elementos presentes no jogo da arte descrito por Gadamer (1985), mas que só são percebidos quando o jogo da arte é aceito.

Estamos hoje na era do entretenimento, o que até pode ser assustador, principalmente para os tecnofóbicos, visto que o entretenimento hoje está simbioticamente entrelaçado com as tecnologias digitais, e até mesmo por isso que a arte computacional, e mais ainda os *gamearte*, são vistos, por vezes, como meros entretenimentos. A *internet* e a sociedade em rede inauguraram um novo modelo de consumo, radicalmente diferente do que os pensadores alemães tinham como base. A reflexão deles é importante para construir um pensamento crítico, mas não se encaixa, necessariamente, no que temos hoje. A ideia de que tudo que é criado com o intuito de vender, de virar mercadoria, é inferior ao que é feito pelo puro prazer é muito comum, e no mundo da arte mais ainda. Ainda que as décadas e século passem, a imagem do artista que só vive para a arte mantém-se latente, mesmo que com bem menos força. Temos uma falsa noção de que querer ganhar dinheiro é ruim, que construir algo

²⁰ WITT, Anelise. **Gamearte: subversão e diversão na arte contemporânea**. Dissertação – Centro de Artes e Letras, UFSM, Santa Maria, 2013. Disponível em: http://cascavel.ufsm.br/tede//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=5235

pensando nisso não pode ser compatível com o pensamento artístico, penso que talvez um dos fatores sejam resquícios de uma cultura que foi e ainda é fortemente influenciada por valores cristãos, como é o caso do Brasil. Na *Dialética do Esclarecimento*, os autores comentam que o cinema filmado com o intuito de ganhar dinheiro não teria valor artístico, e só alienaria seu público, não abrindo margem para o pensamento analítico, visto que, do ponto de vista deles, todos os filmes são resumos dos filmes futuros seguindo a mesma regra *ad aeternum*. Hoje em dia a indústria cinematográfica, para seguir no mesmo exemplo, é gigantesca se comparada com o que havia na época, e muitas obras com viés comercial se propõem a discussão de temas emergentes da nossa sociedade, a categoria de ficção científica sempre trabalhou um pouco nesse entre meio entre a realidade e um possível futuro pós-apocalíptico, e quase sempre esse futuro só acontece devido a ação do ser humano. O entretenimento tem o poder de alcançar milhões de pessoas, de um jeito que outros meios não conseguem, séries como *The Handmaid's Tale*²¹, da Hulu, e *Black Mirror*²², da Netflix, atingiram e atingem um público enorme, questionando nossa sociedade e a relação com a tecnologia e os jogos de poder e dominação. O formato de séries, que são episódios geralmente de média-metragem exibidos por temporadas durante um período específico do ano, tem ganhado muita visibilidade, mas na história do cinema há muitos filmes que também tecem críticas a nossa sociedade, como por exemplo o célebre *Planeta dos Macacos*²³ de 1968 do diretor Franklin Schaffner que em 2011 ganhou uma trilogia de filmes que discutem sobre a aniquilação da espécie humana pelo próprio ser humano. Um estudo divulgado pela *Freedom House* mostra a nossa crise atual na democracia e é, de fato, assustador, pois não se trata de um enredo em um futuro distópico, mas sim na atualidade e bem do nosso lado.

²¹ The Handmaid's Tale (2017) ou O Conto da Aínda em português é baseado no livro homônimo de Margaret Atwood de 1985 sobre um futuro em que as mulheres perderam todos os direitos. Irônico, não?

²² Série original da Netflix que discute, entre muitos aspectos, nossa relação com a tecnologia. A primeira temporada é de 2011 e já está na 4ª.

²³ O filme é baseado no livro homônimo de 1963 do francês Pierre Boulle.

A *Freedom House* é uma organização independente, baseada nos Estados Unidos, que observa e monitora a democracia e a liberdade ao redor do mundo, seus relatórios ajudam a mapear e balizar atitudes em prol da democracia e dos direitos civis. Em 2018 a *Freedom House* divulgou um relatório²⁴ referente ao ano de 2017 mostrando o dado alarmante de que a democracia no mundo inteiro diminuiu, chegando ao ponto mais baixo nos últimos dez anos, o que é totalmente assustador, pois nos dá a sensação, e talvez a prova, de que estamos andando para trás. A organização criou uma escala de zero a cem para classificar os países de acordo com a liberdade de seus cidadãos e direitos civis bem como a manutenção da democracia nos países avaliados. Países como Turquia, Polônia, Hungria e Venezuela, por exemplo, caíram vertiginosamente no que concerne à democracia, bem como países gigantescos como Rússia e China, que seguem cerceando os direitos civis e humanos. O Brasil atualmente pontua com 78 pontos, o que é considerado bom, mas em 2015 a pontuação era de 81, ou seja, retrocedemos; foi pouco, mas andamos para trás. O cenário político brasileiro atual é extremamente complexo e não entrarei em detalhes, mas não é novidade para ninguém que acompanha minimamente as notícias para estar consciente de que temos o congresso mais conservador dos últimos cinquenta anos, o que impacta diretamente na ideia de liberdade e direitos civis. Os Estados Unidos também apresentaram queda na avaliação da *Freedom House*, no mesmo período do Brasil eles foram de 90 pontos para 86 em 2017, o que é muito preocupante, tendo em vista que o país, atualmente liderado por Donald Trump, sempre foi o maior defensor da democracia no mundo. O relatório completo analisa muitos aspectos para chegarem a esse cálculo, a metodologia está toda disponível *on-line*, mas a pontuação da democracia sinaliza uma mudança em todo o mundo, a onda nacionalista que ganha força com a crise dos refugiados e atentados terroristas é um dos catalisadores mapeados.

²⁴

<https://freedomhouse.org/report/freedom-world/freedom-world-2018>

Freedom in the Balance

After years of major gains, the share of Free countries has declined over the past decade, while the share of Not Free countries has risen.

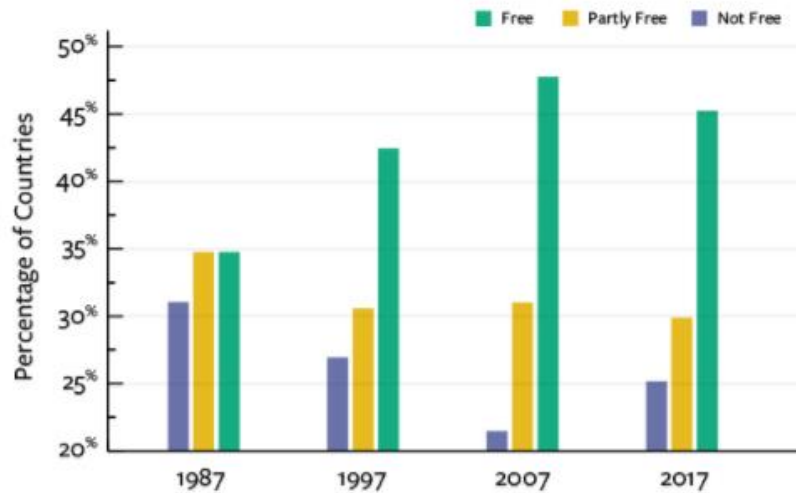
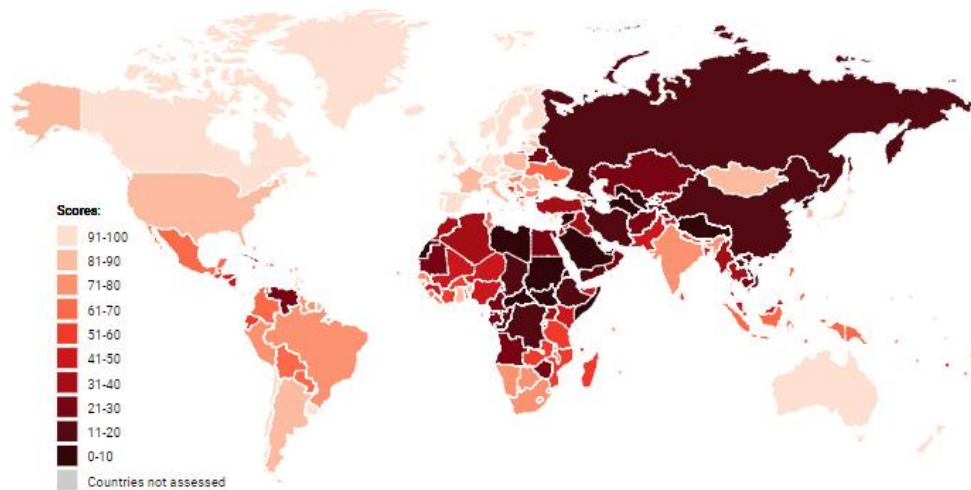


Figure 32: Liberdade na Balança, 2018

Freedom in the World 2018 by Aggregate Score



Freedom in the World Aggregate Score: 0 = Least Free, 100 = Most Free

Figure 33: Índice de liberdade no Mundo, 2018

Penso que este pano de fundo, que no meu ponto de vista é aterrorizante, faz relação com a indústria do entretenimento. A *internet* instaurou um novo modo de consumo e de distribuição da informação, bem como alterou radicalmente o modo de produção da indústria do entretenimento. Qualquer pessoa pode, potencialmente, alcançar o mundo todo sem precisar de nada mais que um computador ou *smartphone* com acesso à *internet*. Esse modelo rompe drasticamente com o conceito da indústria cultural de Adorno e Horkheimer no que diz respeito a distribuição de cima para baixo, de um para muitos, que era a realidade a até poucas décadas atrás. Hoje temos o modelo de muitos para muitos, de baixo para cima, de cima para baixo, de um lado para o outro, enfim, as possibilidades são perto do infinito. Mas mesmo com tanta “liberdade” será que de fato estamos usufruindo disso? No Brasil a televisão ainda detém a maior fatia no que tange o acesso a informação.

Em uma pesquisa recente da Pesquisa Brasileira de Mídia (2016)²⁵, o brasileiro ainda utiliza a televisão como principal fonte de informação, segundo os dados levantados, 63% da população informa-se através dos telejornais, a *internet* fica em segundo lugar com 26%. As porcentagens mudam um pouco de acordo com a faixa etária, o grupo mais jovem, de 16 a 24 anos consomem mais *internet* que TV, chegando a 51% o acesso a informação pelas redes e 44% através da televisão. Posto que a televisão aberta, no Brasil, ainda é protagonista na questão da comunicação, o poder da *internet* é inegável, e a tendência é que cresça cada vez mais, porém o aumento o acesso garante de fato liberdade de escolha?

²⁵ http://pesquisademidia.gov.br/?utm_term=Informe+Semanal+-+Edicao+no+287+-+06.01.2017&utm_campaign=LISTA+GLOBAL&utm_source=e-geral&utm_medium=email&eg_sub=626a9a8fe4&eg_cam=e2dc0b091f6057705ff9b4c43a45c57c&eg_list=13#/Geral/details-917

2.5 Entretenimento e o algoritmo egoísta

Para tentar compreender um pouco mais de como se dá nossa liberdade de escolha frente ao mundo praticamente infinito da *internet*, proponho antes o relato de algumas pesquisas²⁶ sobre o comportamento humano pelo viés evolucionista. Em uma pesquisa realizada na *St. Andrews University* em 2000, liderada pelo pesquisador Kevin Laland, foi realizado um torneio de *softwares* que simulam ambiente de vida social, e o objetivo era premiar o *software* que melhor simulasse a estratégia de um agente nesse ambiente. A expectativa era de que o ganhador fosse o que tivesse desenvolvido uma estratégia melhor de aprendizado social de quando e quem copiar. O torneio promovido por Laland despertou interesse de pesquisadores de áreas diversas como biólogos, antropológicos, psicólogos, economistas e matemáticos. Quem venceu o torneio foi a dupla de estudantes de pós-graduação canadense, Dan Cowden, neurocientista, e Tim Lillicrap, um matemático. Nenhum dos dois possuía um conhecimento relevante da área de aprendizagem social (*social-learning*) mas apenas construíram um “algoritmo de desconto” que possuía a instrução de copiar, e copiar com frequência, mas na medida que existiam informações novas elas entravam na lista de prioridade “descontando”, desse modo, informações antigas. As cópias, entretanto, não eram meramente randômicas, mas deveria copiar qualquer sucesso, contanto que seja um sucesso recente. Esse experimento influenciou inúmeros outros que demonstram que a aprendizagem social depende do que está atualmente sendo aplicado/ acontecendo no grupo em questão.

A partir desse estudo, Michael O’Brien e Alex Mesoudi desenvolveram um jogo para verificar novamente esse resultado. O jogo consistia em caçar bisões no estilo pré-histórico, ou seja, através de lançamento de pedras, em que os usuários deveriam construir esses projéteis da maneira que acharem mais eficiente, e a cada rodada poderiam avaliar suas performances através da pontuação o jogo e decidir quais mudanças fariam para melhorar o resultado. Os

²⁶ Todas essas pesquisas estão descritas no livro *The Acceleration of Cultural Change: from ancestors to algorithms* de Alexander Bentley e Michael O’Brien

pesquisadores perceberam que o grupo que focava apenas na inovação e na criação do *design* dos projéteis obteve menos sucesso que o grupo que copiava os resultados e adaptava quando necessário. A conclusão foi de que o sucesso de dá na correlação entre criação e cópia, e que em uma comunidade deveria ter uma mistura eficiente entre os criadores/ produtores e os que copiam e reproduzem. Mas o questionamento recaía em qual seria essa mistura considerada eficiente. Através de estudos mais detalhados chegaram à conclusão de que o ideal seria 5% de produtores/ criadores e os restante como copiadorees. Ian Couzin do *Max Planck Institute*, na Alemanha, realizou um estudo similar no voo das aves e verificou uma porcentagem parecida entre os pássaros que fazem alteração do percurso do vôo com que demais que seguem esses “líderes”. Por mais impressionante que essas pesquisas possam parecer, e são, de certo modo percebemos esses resultados empiricamente, pois o mercado funciona desse modo, os *early adopters* que servem de modelo para o grande público que tem receio de algo que não conheçam, e necessitam alguém que se aventure para, então, atestar a sua qualidade. Em termos de *internet* o termo do momento são os *influencers* que são pessoas “comuns” que ganham popularidade por motivos dos mais diversos e passam a exercer influência sob determinada comunidade, em um bom português seriam os “formadores de opinião”, que vão desde assuntos mais triviais como maquiagem e papelaria à assuntos polêmicos como política, religião, ciência e demais temas de entretenimento como jogos, cinema, séries e qualquer outro assunto possível imaginável.

Apesar do potencial gigantesco da *internet*, da quebra da relação verticalizada do criador receptor, em que todos podem gerar conteúdo, como bem sintetiza o *slogan* do *YouTube* “*broadcast yourself*”, o número de 5% de criadores não aumentou; na verdade, diminuiu. A *internet* ainda é considerada com um espaço democrático, de fato há a possibilidade de qualquer pessoa produzir um conteúdo e alcançar qualquer pessoa ao redor do mundo. Com a mudança dos algoritmos de busca nos últimos anos, e o do Facebook que será atualizado neste ano de 2018, o viés democrático da *internet* pode ser questionado. A ideia de “Cauda Longa” (*The Long Tail*) de Chris Anderson é um modelo empregado por inúmeros sites de vendas *on-line*, principalmente pelos grandes varejistas como Amazon, iTunes, Alibaba, Ali Express, Livraria

Cultura bem como os gigantes de *streaming* como Netflix e Spotify, por exemplo. A “cauda longa” faz referência ao gráfico da diversidade de produtos disponíveis nessas empresas. No topo do gráfico há os produtos mais populares desde música, livros, filmes, jogos, roupas, acessórios, enfim, os itens mais consumidos de determinado mercado. A curva desce na medida em que a procura cai, mas estes itens ainda estão disponíveis para acesso ou compra, e quanto mais diminui o interesse por eles a curva passa ser uma reta, o que, graficamente, lembra uma cauda.



Figure 34: Gráfico demonstrativo da Cauda Longa. Fonte: <http://www.longtail.com/about.html>

O conceito da “Cauda Longa” de Anderson é de 2006 e a premissa pode ser resumida em vender pouco de muitas coisas, nas palavras do autor “nossa cultura e economia estão mudando de grandes mercados para milhões de nichos”²⁷. Essa ideia é ainda o que nos faz

²⁷ Tradução livre: “our economy and culture is shifting from mass markets to million of niches”. Disponível em < <http://www.longtail.com/about.html> >

pensar a *internet* como um meio democrático, pois esses milhões de nichos são tão acessíveis quanto os *blockbusters*, pelo menos em teoria.

Em um artigo da revista *The Economist* do início de 2017 chama a atenção para o “afinamento” da “cauda”, visto que a espessura da “cauda” está diretamente ligada ao seu consumo, logo, quanto mais fina, significa que menos pessoas estão acessando esses conteúdos ou produtos. O artigo considera que o algoritmo de busca de sites como Google e *You Tube* podem ter certa responsabilidade, visto que algoritmos similares são utilizados nas principais redes sociais: *Facebook* e *Instagram*. Quando buscamos algo no *Google* ou no *You Tube* o algoritmo entende que temos interesse em determinado assunto, aprendendo, então, quais nossos gostos e hábitos, e, a partir disso gerencia as informações que chegarão até nós. Há, sem dúvida, um lado bom disso, pois passamos a conhecer outros conteúdos similares que possam nos interessar, mas também nos coloca em uma bolha, em que nada, ou quase nada, que destoe desses assuntos aparece. Além do nosso gosto pessoal, os algoritmos de recomendação fazem sugestões baseado nos interesses de amigos em comum. Se muitos amigos estão comentando sobre determinado assunto, é muito provável que apareça no meu *feed*. Estes algoritmos de recomendação ganharam mais força quando no início de 2017 foi anunciando uma mudança no algoritmo do Facebook e do Instagram, que deixou de priorizar as informações por ordem cronológica em detrimento das informações com maiores interações, ou seja, as que causam engajamento dos usuários. Se uma publicação não recebe “curtidas”, ela tende a “desaparecer”, como o ditado popular “quem não é falado não é lembrado”.

Essa mudança impacta muito mais do que deixar de receber “curtidas”, de certo modo vai contra a ideia da “Cauda Longa”, visto que os produtos que estão na parte mais fina da cauda correm risco de caírem no esquecimento. Com a promessa de infinitas possibilidades de escolha, estamos, na verdade, escolhendo mais do mesmo, o *Blockbuster Effect*. O Spotify anunciou em 2013 que do seu catálogo de mais de 20 milhões de música, cerca de 20% nunca foram tocadas, ou seja, não despertou interesse algum, e do montante de 80%, quase metade foram tocadas apenas uma vez. Apesar da imensa variedade, o consumo fica restrito a pouco mais de um terço. O mesmo acontece em serviços como a Netflix, apesar do vasto catálogo as

escolhas giram em torno dos títulos mais famosos, que recebem mais atenção devido aos algoritmos de recomendação. O tempo também é um fator crucial, ao invés de garimpar e descobrir novos títulos, é mais fácil escolher entre os que já são recomendados.

O termo *Blockbuster* vem da indústria cinematográfica para designar os filmes de alto investimento, com grandes campanhas de marketing, uso de efeitos especiais para atingir um deslumbramento, e, geralmente, com roteiros mais simples. Simples no sentido de se ater as fórmulas clássicas, sem arriscar tanto, pois há muito dinheiro envolvido, como, por exemplo, todos os filmes de Super-heróis a premissa é salvar o mundo, há o herói, o vilão ou antagonista, gráficos maravilhosos, piadas, pessoas lindas e o mundo é salvo no final de tudo. O *blockbuster* estaria bem próximo da ideia de Adorno e Horkheimer (2010) sobre a indústria cultural, que é sempre mais do mesmo sem suscitar do espectador a capacidade de reflexão. O *blockbuster effect* não deixa de ser uma versão do conceito de homofilia oriundo da antropologia, que consiste em pessoas se relacionarem com pessoas parecidas com elas mesmas, o diferente é invisível. Há muito mais a ser explorado sobre esse conceito, mas, nesta pesquisa irei me contentar com essa brevíssima explicação. O paradoxo da *internet* é dar tantas opções que, para não perdermos tempos nessa imensidão de possibilidades, um algoritmo “facilita” essas escolhas nos mostrando o que provavelmente teremos mais interesse em consumir.

O *blockbuster effect* analisado pela revista *The Economist* vai muito além da dos algoritmos de recomendação, pois as empresas que gerem a gigantesca maioria dos serviços de entretenimento e comunicação são poucas. O *Facebook* comprou o *Instagram* em 2012 por mais de um bilhão de dólares, e o *Whastapp* em 2014 por vinte e dois bilhões²⁸. As duas maiores redes sociais e o aplicativo de comunicação mais usado no mundo. A Disney passou de ser o estúdio dos contos de fadas para uma das maiores empresas do mundo, comprando

²⁸ <https://www.economist.com/news/special-report/21716460-forget-long-tail-battle-consumers-attention>

empresas como a *Pixar Animation Studio*, o estúdio mais bem-sucedido da história do cinema; a *LucasFilm* da série de *blockbusters Star Wars*; a *Marvel*, que lidera as franquias de super-heróis e a *FoxFilms*, com esse catálogo é sem dúvida a líder das bilheterias apostando, quase sempre, em filmes *blockbusters*. E a dupla *Google* e *YouTube*, juntos desde 2006, que praticamente dispensa comentários. Poucas empresas com um domínio imenso, a metáfora da oligarquia serviria muito bem, mas pode ter um tom agridoce se lembrarmos que a democracia no mundo tem diminuído, segundo o relatório da *Freedom House*.

Toda a evolução da Humanidade foi possível com “apenas” 5% de inventores, visto que não basta só criar, é preciso copiar e transmitir, como apontado nos estudos citados anteriormente. No livro *The Acceleration of Cultural Change – From Ancestor to Algorithms* (2017) os pesquisadores Alexander Bentley e Michael O’Brien propõem uma análise das mudanças culturais e comportamentais através de um olhar que vai desde os nossos ancestrais hominídeos até os algoritmos, que talvez seja a ferramenta / tecnologia que tem maior potencial de moldar nossa evolução. Bentley e O’Brien definem evolução através de três princípios fundamentais e inseparáveis: variação, transmissão e seleção. Ainda no prefácio do livro:

Evolução é sobre três coisas, e apenas três coisas: variação, transmissão e seleção. (...) esses três componentes moldaram os humanos nesse macaco de grande cérebro e sem pelos que somos hoje. Essa é a parte genética da evolução humana, mas é a parte cultural que molda e segue moldando o que os humanos de todos os lugares falam e fazem. ²⁹ (BENTLEY e O’BRIEN, 2017, n.p)

²⁹ Tradução livre de: Evolution is about three things and three things only: variation, transmission, and sorting. (...) to these three components of the process that has shaped humans into the large-brained, hairless apes we are today. That’s the genetic part of human evolution, but’s the cultural part that has shaped and continues to shape what humans everywhere do and say.” Versão EPUB, Kobo.

Ao considerar a cultura como um elemento evolucionário do ponto de vista Darwiniano, Bentley e O'Brien traçam relações da cultura com os termos gene egoísta e fenótipo estendido, ambos cunhados pelo biólogo Richard Dawkins. A ideia de gene egoísta é uma metáfora para a perpetuação da espécie a qualquer custo, entendendo que para a perpetuação da espécie humana é necessário a transmissão de genes eleitos através da seleção natural. A Teoria Cladística, que é quase uma metodologia de organização da evolução das espécies, explica muito bem a questão dos ancestrais comuns e quando surge uma característica nova (variação) em algum clado e é mantida por algumas gerações (transmissão) e o ambiente determina se ela permanece ou não (seleção). O fenótipo estendido seriam as características fenotípicas, que são as características genéticas visíveis (como cor do cabelo, olho, pele...), mas não necessariamente determinadas por um gene, um fenótipo além da genética propriamente dita. Bentley e O'Brien consideram a evolução cultural como um fenótipo estendido, visto que a cultura é inerente ao ser humano e imprescindível para a sua evolução, o que se aproxima bastante da ideia defendida por Bauman (2012) de que o ser humano não existiria sem a cultura, pelo menos não o *Homo Sapiens* que conhecemos hoje. Não só a cultura é inerente, como a capacidade de transmitir esse conhecimento, pois o ser humano é um animal extremamente social, que evoluiu em função dessa característica e a linguagem tem um papel fundamental na transmissão e armazenamento do conhecimento tanto quanto nas interações sociais.

A biface Ancheulense é utilizada pelos autores como um exemplo da interação humana como essencial para sua evolução, pois esta ferramenta foi praticamente a única ferramenta por mais de um milhão de anos, e a estagnação na evolução da ferramenta não se deu por causa de falta de inteligência, uma vez que o cérebro humano mais que dobrou no período que compreende o Pleistoceno, de 1,7 milhões até 500.000 anos atrás. A conclusão de Bentley e O'Brien é de que são necessários grupos maiores de indivíduos para as mudanças acontecerem, a troca e a interação são fundamentais, bem como o surgimento do *expert*, o que no caso da biface não era necessário, pois sua manufatura é tão simples e intuitiva que não era preciso ensinar. As ferramentas e criações humanas crescem exponencialmente na

medida em que cresce a população ao longo dos séculos, mas mais que o número quantitativo de pessoas, as relações é que contam mais. Atualmente o crescimento da população das grandes cidades vem diminuindo, mas o número de inovações aumenta. Em 2016 foram concedidas 303,051 patentes nos Estados Unidos³⁰ segundo a *Patent Librarian*, um crescimento de 1,5% em relação ao ano anterior, no mesmo período o Brasil concedeu 31.020 segundo o Instituto Nacional de Propriedade Industrial³¹, houve até um decréscimo de 6,1% em comparação ao ano anterior. O número de patentes é apenas um indicativo do potencial criador humano. A discrepância socioeconômica entre Brasil e Estados Unidos é tema de pesquisas e debates há anos, e em inúmeras áreas de conhecimento, mas o ponto aqui é apenas frisar que um ambiente mais favorável, que possibilite o contato e a troca de experiências entre as pessoas impacta diretamente no potencial criador.

Recorrendo novamente a metáfora do gene egoísta que busca a todo custo perpetuar-se, os algoritmos de recomendação acabam exercer uma atividade similar, pois tentam manter o usuário dentro da sua zona de conhecimento, com pouco espaço para elementos de fato novos. Entretanto a ação deles não se dá em benefício da preservação da espécie humana como no caso do gene egoísta, e sim de capturar e manter a nossa atenção, agindo como algoritmos egoístas, na busca da preservação do alto número de acessos e engajamento, em benefício de um sistema criado pelo ser humano e seu gene egoísta. As opções de conteúdo *on-line* cresceram muitíssimo, há inúmeras alternativas disponíveis, mas o nosso tempo segue o mesmo, desde o primeiro hominídeo até o *Homo Sapiens* contemporâneo hiperconectado, ainda temos as mesmas vinte e quatro horas disponíveis no dia, ou seja, é a lei básica do mercado, oferta e procura. Nossa oferta de horas para o consumo mudou pouco, hoje em dia, de modo geral, trabalhamos menos devido a evolução de leis trabalhistas e do entendimento

³⁰ Fonte: <https://patentlibrarian.com/2017/01/29/u-s-patent-statistics-and-numbers-for-2015/>

³¹ Fonte: <http://www.inpi.gov.br/noticias/inpi-divulga-estatisticas-relativas-a-2016>

do conceito de pessoa humana, que entendo o lazer como uma necessidade fisiológica e não supérfluo. A procura pela nossa “oferta” de atenção é que aumentou muito, e a os algoritmos de recomendação começaram atuando no auxílio dessa escolha, visto que já conhecem nossos hábitos e gostos pois disponibilizamos mais informações na rede do que temos consciência, eles nos fazem ganhar tempo, mas estão de fato trabalhando ao nosso favor? Se pensarmos novamente nos três pilares da evolução: variação, transmissão e seleção, o que de fato estamos transmitindo com a nossa “variação”, e como se dá essa seleção se, de modo geral, consumimos mais do mesmo? Não pretendo apontar para um futuro em que seremos controlados pelo algoritmo egoísta e pelas máquinas, penso sim em uma era de mudanças. Utilizando novamente a comunicação e a linguagem como o fenótipo estendido da nossa evolução humana, a pesquisa das palavras mais representativas do ano realizada pelo Dicionário Oxford de Língua Inglesa são bastante sintomáticas do nosso contexto contemporâneo, uma vez que inglês é a idioma mais falado do mundo e praticamente a língua franca da *internet*.

O Dicionário Oxford de Língua Inglesa foi desenvolvido na Universidade de Oxford, na Inglaterra, em 1478 e é o maior e mais confiável dicionário de inglês. Desde 2006 o dicionário Oxford elege uma palavra do ano que, segundo eles, atuam como um guia, pois a linguagem reflete o *ethos*, as crenças de uma comunidade, as preocupações e modos de agir. A eleição é feita baseada na frequência do uso bem como pela representatividade do seu significado no ano em questão. Nos últimos quatro anos foram eleitas três palavras e um pictograma, um *emoji* do aplicativo *whatsapp*. Em 2017 a palavra que refletiu o ano foi *youthquake*, de não há uma tradução direta para uma só palavra em português, mas significaria “terremoto da juventude” (*youth* = juventude + *quake* = terremoto), terremoto no sentido de provocar mudanças, desestabilizar, sair do conforto, da regra. Seria um sinal de mudança que poderia interferir no “algoritmo egoísta”? Em 2016 a palavra eleita foi *post-truth*, pós-verdade em português. O prefixo “pós” significa não apenas “depois de”, mas a negação da palavra que a precede. Pós-modernidade vai além e ser só um período após a modernidade, mas diz respeito a negação e quebra de paradigmas vigentes na modernidade. A pós-verdade,

segundo o dicionário Oxford, é quando os fatos verdadeiros são menos importantes do que as emoções, o que importa é o quão a notícia impacta, e não se ela é verídica. A palavra foi muito usada principalmente no contexto das eleições norte-americanas em que as *fake news* (notícias falsas) foram tão divulgadas que se torna, difíceis de discernir. Em 2015 o pictograma do *emoji*³² do rostinho rindo com lágrimas foi eleito a palavra do ano. O pictograma em questão tem o significado de “*face with tears of joy*”, que poria ser traduzido como “chorar de rir”. Além da constatação do alto uso do *emoji*, o que levou a escolha de um pictograma é sua presença massiva em diversas áreas, não apenas em conversas informais, mas em propagandas, pesquisas de opinião e notícias. Um dos problemas recorrentes em mensagens escritas é que não controlamos a entonação da fala, expressões de ironia, sarcasmo ou uma brincadeira podem ser mal interpretadas, e acrescentar um rostinho ou uma imagem no final pode ajudar a dar o tom que se quer para a mensagem. O *emoji* não é uma invenção das tecnologias atuais, é uma derivação do *emoticon*, do inglês *emotion + icon*, (emoção + ícone) uma expressão facial com caracteres de computador, utilizada muito antes das tecnologias digitais, entretanto ganhou mais popularidade com elas.

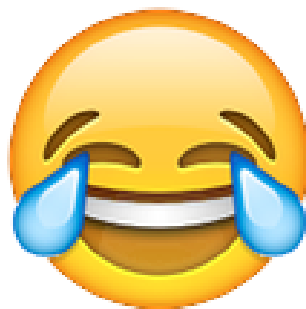


Figure 35: Emoji Tears of Joy

³² Segundo o dicionário Oxford, *emoji* é uma aglutinação de duas palavras do japonês: “*e*” que significa imagem, mais “*moji*” que significa palavra, característica.

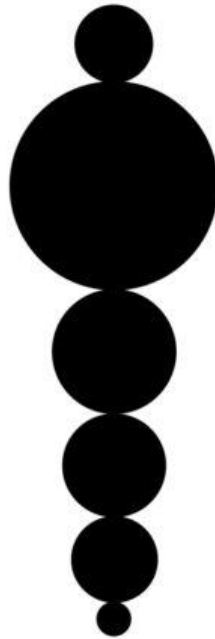
Ao procurar pelas palavras mais utilizadas na língua portuguesa, encontrei apenas pesquisas mais informais e sem uma sistematização de ano a ano. Se nos determos nestas três palavras: *youthquake*, *post-truth* e *“tears of joy”* é possível perceber sentimentos universais de medo, insegurança, mudança, alienação, conformismo e inconformismo. Há diversas outras palavras que figuram entre as mais usadas, mas não receberam o título de ser a palavra do ano tais como: *sharing economy*, *lumber sexual*, *slacktivism*, *adulthood*, *unicorn*, *broflake*, *newsjacking*. Todas elas poderiam ser analisadas separadamente, há muito o que dizer sobre cada uma, mas em conjunto representam a inconstância e a incerteza, o paradoxo de uma sociedade (ocidental) livre e democrática que democraticamente escolhe cercear seus direitos, o livre arbítrio questionado por não saber separar notícias verdadeiras e falsas, a responsabilidade de ser um adulto sem responsabilidade, o desejo de mudança, mas mudar para onde, mudar o que? O algoritmo é egoísta ou nós que somos? É de chorar de rir ou rir para não chorar.

O tema do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica de 2017 foi “Arte Eletrônica na Era Disruptiva” e, no texto curatorial assinado por Paula Perissinoto e Ricardo Barreto, eles utilizam a noção de inovação disruptiva de Clayton Christensen e inspirada no conceito de ‘destruição criativa’, de Joseph Schumpeter. Destruição criativa é utilizada no sistema econômico quando algo é lançado que traz a seu antecessor completa obsolescência, quando uma criação muda completamente o estado das coisas, altera o padrão de comportamento seria uma inovação disruptiva. O mundo nunca mais foi o mesmo desde que o *iPhone* lançou a câmera frontal e mudou completamente nossa relação com as imagens o que rendeu a capa da revista *Time*³³ em maio de 2013 contando que o transtorno de personalidade narcisista aumentou três vezes entre os *millennials*, que são os jovens nascidos em meados dos anos 2000. Considero bastante apropriada a escolha desse tema, pois penso que sim, estamos em uma era disruptiva, para o bem e para o mal, visto as questões já citadas sobre liberdade, até mesmo os sintomas apontados pelo Dicionário Oxford.

33

Fonte: <http://time.com/247/millennials-the-me-me-me-generation/>

Ministry of Culture and Banco do Brasil present
electronic art during the disruptive age
D I S R U P T I V A



FILE BRASILIA 2017
electronica language international festival
Centro Cultural Banco do Brasil - CCBB | DF - 10.12 - 12.09

Figure 36: Poster de Divulgação do FILE, 2017



Figure 37: Exposição FILE Brasília no Centro Cultural Banco do Brasil.

Aproveitando um pouco mais a ideia de disruptivo e dos *emojis*, umas das obras que estava prevista para a edição de Brasília, mas acabou não participando da amostra, foi o trabalho *Garden of Emoji Delights* (2016) da americana Carla Gannis. O nome já indica a proposta do trabalho. Gannis recriou a obra *O Jardim das Delícias*, de Hieronymus Bosch, com *emojis*. *O Jardim das Delícias* é um tríptico em que o artista cria uma narrativa a respeito do que é o céu, o inferno e a terra. O painel à esquerda retrata o Jardim do Éden, o painel central as Delícias Terrenas, e o painel a esquerda O Inferno.



Figure 38: Garden of Emoji Delights, Carla Gannis, 2016.

Carla Gannis mantém a mesma estrutura formal e conceitual da obra original, e este é o ponto que torna o trabalho divertido e interessante, pois transforma o imaginário da renascença na linguagem mais atual possível, os *emojis*. Nossa comunicação hoje é muito baseada nessas pequenas figurinhas, quando o *Whatsapp* atualizou o sistema e mudou o ícone de coração “normal” para um coração grande e pulsante o que não faltaram foram reclamações de que o *Whatsapp* não detinha o direito de fazer uma mudança dessas, pois um coraçãozinho depois de uma frase dá um tom amável, de carinho, mas um coração grande e pulsante é uma declaração de amor vivo e latente. *The Garden of Emoji Delights* é muito mais que uma interpretação, é uma discussão sobre como os códigos, sinais e imagens operam na nossa sociedade atual, como nos comunicamos e expressamos emoções.



Figure 39: Garden of Emoji Delights, Carla Gannis, 2016. (detalhe)

Nas palavras de Sabin Bors, um escritor e curador independente do site Anti-utopias³⁴:

O uso de *emojis* recorre a uma série de sinais e símbolos mais simples, diretos e, acima de tudo, enraizados na 'significação emocional'. Fazendo uso da mais simples e mais disseminada 'linguagem visual', utilizada pelas plataformas digitais, Gannis revela as possibilidades desses pictogramas de ressignificar o conjunto normativo de sinais e expressões. No entanto, é incrível como simples pictogramas, com *design* planejado e sintético, podem agregar tantas contradições visuais e linguísticas, de referências da história da arte a

34

<https://anti-utopias.com>

todas as antinomias trazidas pelas novas filosofias trans e pós-humanas.³⁵
(2017, n.p)

Bors faz uma análise longa sobre o trabalho de Carla Gannis pontuando o quanto os *emojis* fazem parte da nossa comunicação, bem como o uso da tecnologia. Se prestarmos atenção nos detalhes, várias dessas cenas tecem comentários sobre o nosso comportamento materialista como, por exemplo, a questão da *selfie*, muitas figuras humanas, e até mesmo animais, utilizando fones de ouvido, a busca por energia para carregar celulares e afins. As cenas são ridículas e engraçadas, pois apesar dessa característica absurda e surreal, conseguimos de certa maneira relacionar com nossos hábitos de consumo. Assim como na imagem original, há inúmeras cenas acontecendo ao mesmo tempo, milhares de minis narrativas dentro de uma grande narrativa. Há cenas quase exatamente iguais as originais, com a “única” adaptação de ser um *emoji*, como o a figura masculina que segura uma concha no quadrante inferior esquerdo no painel central, e os corpos presos nos instrumentos musicais no painel referente ao inferno. Essas cenas “fiéis” reforçam ainda mais o desconforto e o fascínio, que são presentes na obra de Bosh, e permanecem como um elemento estranho pois são de outro imaginário, mas ainda sim perturbadores pois destoam do contexto maior de ironia, deboche e denúncia, todos com boa dose de bom humor.

Originalmente a obra em questão é exposta como uma imagem animada, as figuras possuem movimentos simples e em *looping* alternando entre noite e dia, mas ela também é exibida no formato impresso e estático. E, ironizando mais uma vez nossa sociedade de consumo, é possível comprar *prints* de algumas cenas da obra.

³⁵ Tradução livre de: The use of emoticons appeals to a set of signs and codes that are simpler, more direct and, above all, are rooted in ‘emotional signification.’ By using the simplest most ubiquitous ‘visual language’ employed across digital platforms, Gannis unveils the possibilities these pictographs hold to re-codify a normative set of signs and expressions. It is nevertheless amazing how simple pictographs, with all their flatness and designed sleekness, can engage so many linguistic and visual contradictions, from references to art history to all the antinomies brought forth by new trans- and post-human philosophies. Disponível em < <https://anti-utopias.com/editorial/digicalyptic-realities-or-the-frolic-of-the-flat/> >



Figure 40: Garden of Emoji Delights, Carla Gannis, 2016. (detalhe)

3 ALGORITMO LÚDICO

“The function of art is therefore an extension of the function of the brain - seeking knowledge in an ever changing world.”
Semir Zeki

Nesta seção trago questões referentes a neuroestética de Semir Zeki e da artificação de Ellen Dissanayake, busco compreender estas duas ciências como uma maneira de ressignificar o que foi exposto nas seções anteriores. Na primeira seção, explorei o principal objeto de análise desta pesquisa, a *gamearte* e os *indie games*, questionando até que ponto é de fato necessária essa separação. A segunda seção discute e problematiza o contexto em que não apenas os jogos estão inseridos, mas nós, enquanto sociedade, consumidores e produtores de cultura. Como a comunicação e a informação por meio de algoritmos de recomendação alteram nosso *modus operandi*. Em uma tentativa de diminuir a oposição clássica entre arte e entretenimento, proponho o conceito de entretenimento crítico, que considero ser observável em praticamente todas as obras citadas nesta pesquisa, mas me detenho mais em obras jogáveis.

A minha inquietude em relação ao o que torna um objeto digno de ser considerado arte foi a propulsora desse questionamento, pois me soa incoerente que, quando um jogo não se parece mais nada com um jogo, logo ele passa a ser arte. O mesmo pode ser perceptível em outras áreas, como filmes, em que o roteiro não deixa claro o que aconteceu, ou o final da história não faz sentido aparentemente, acabam por receber o adjetivo de filme de arte. Penso que quando a arte contemporânea instaurou a liberdade às regras, ter regras quebra a regra de não ter regras. Para uma obra originalmente pertencente a indústria do entretenimento receber o título, ou o aval, para ser considerada arte precisaria renunciar a suas características e suscitar questionamentos mais profundos, como se o esforço mental fosse um critério de

legitimação estética, como apontam Adorno e Horkheimer (2010) nas suas críticas à indústria cultural.

A simplicidade proposta por John Maeda conseguiu clarear, ao menos para meu entendimento, a relação conflituosa de arte e entretenimento, espero que eu consiga repeti-la.

3.1 Neuroestética e Artificação

A neuroestética é um campo de pesquisa relativamente recente que tem como base a neurociência, a psicologia e a evolução humana, ganhou notoriedade nos anos 90 através dos estudos do neurocientista britânico Semir Zeki. O principal propósito de estudo da neuroestética é desvendar a relação biológica e evolucionária que envolve a experiência estética e criativa no ser humano. Como o nosso cérebro se comporta em frente a uma obra de arte? Como percebemos essa obra? Essas são algumas das questões centrais que envolvem a neuroestética, entretanto são essas as respostas que procuramos?

Ao explicar sobre neuroestética, Semir Zeki (1998), que também é um estudioso sobre arte, relata que o ser humano enquanto espécie está acostumando com a linguagem da escrita há alguns milhares de anos, e com imagens há milhões, e esse seria um dos motivos que torna difícil descrever em palavras uma imagem ou uma obra, pois há códigos visuais que não são possíveis de serem transcritos em sua totalidade. Zeki exemplifica essa questão mostrando que é preciso inúmeras páginas de texto para falar sobre a *Pietà* de Michelangelo e basta um olhar para compreender a grandiosidade dessa obra.

O ponto de partida para desenvolver a pesquisa em neuroestética é o estudo o olho enquanto órgão que captura a imagem, e da região do cérebro que decodifica e interpreta a imagem recebida. A área do cérebro destinada analisa as informações captadas pelo olho é o córtex

visual primário, ou V1 como também é conhecido. No córtex visual há subdivisões que atuam em conjunto para perceber o mundo visual por meio da cor, da associação de imagens e do movimento, e, quando há alguma lesão em um dessas áreas, ocorre um comprometimento da interpretação da imagem captada. A parte fisiológica do cérebro talvez seja mais “fácil” de compreender, pois consiste em separar as funções de cada área, contudo, entender *como* o cérebro desempenha tal função que passa a ser o maior desafio. Semir Zeki confessa não ter todas as respostas, mas aponta alguns caminhos partindo do entendimento que a função primordial do cérebro é adquirir conhecimento.

O cérebro sempre busca por padrões nas informações que tem acesso, algo que o permita categorizar e agrupar essas informações “o cérebro está apenas interessado em obter conhecimento sobre as características permanentes e essenciais dos objetos e superfícies que o permitem categorizá-las”³⁶. (ZEKI, 1998, p.2). As informações referidas não são apenas de objetos, mas de tudo que nos rodeia, pessoas, animais, emoções, sentimentos etc. O mundo em que vivemos está sempre em constantes mudanças e é através dessa eterna busca por padrões de reconhecimento e de uma essência que possa definir tais informações que Zeki compara a arte com a função primordial do cérebro. A arte, assim como o cérebro está sempre buscando uma nova forma de expressar uma verdade, inspirado por uma afirmação de Henri Matisse³⁷ sobre o papel do artista de estar sempre procurando tecer uma última interpretação sobre a realidade, Zeki afirma que a arte assim como o cérebro está “em busca de informações que mudam continuamente, alcançando-as em sua parte mais essencial, separando-as das várias formas o caráter fundamental das situações e objetos. (1998, p.4).³⁸

³⁶ Original: The brain is only interested in obtaining knowledge about those permanent, essential or characteristics properties of objects and surfaces that allows it to categorize them.”

³⁷ Afirmação de Matisse: “Underlying this succession of moments which constitutes the superficial existence of things and beings, and which is continually modifying and transforming them, one can search for a truer, more essential character, which the artist will seize so that may give to reality a more lasting interpretation”. (MATISSE, 1972, apud, ZEKI, 1998, p.4)

³⁸ Original: “seizing from the continually changing information reaching it in the more essential one, distilling from the successive views the essential character of objects and situations”.

A pesquisa de Zeki é sem dúvida muito interessante e com um grande potencial para o campo não apenas da arte, mas de todas as áreas do conhecimento, principalmente às ligadas a criação, entretanto ela ainda carece de mais desenvolvimento. Enquanto campo de pesquisa, a neuroestética recebe críticas sobre sua abordagem e relevância. Phill Ball, editor independente da revista *Nature* escreveu um artigo³⁹, publicado pela mesma revista, sobre a pesquisa de Zeki, Ball defende que a pesquisa em neuroestética, e mais especificamente em descobrir os padrões que o cérebro reconhece como belo pode levar a definições de certo e errado, o que acarretaria em regras de apreciação de um trabalho. Apesar de reconhecer os méritos de Zeki como cientista, Ball faz críticas firmes sobre o propósito da neuroestética, o que para o pesquisador inglês não seria a ideia de sua pesquisa, pois para ele não há conhecimento, por mais profundo que seja, que possa comprometer nossa apreciação da arte, seria como comparar que os estudos sobre a visão humana mudariam a nossa forma de enxergar as coisas.

A antropóloga Ellen Dissanayake questiona a neuroestética em relação a abordagem utilizada, pois entende a arte somente como objeto, o que exclui muitas outras produções além da própria noção de estética. Dissanayake possui uma vasta pesquisa no campo da estética, mas do ponto de vista da antropologia. Em seu trabalho mais famoso *Home Aestheticus* (1992) a pesquisadora busca entender e mostrar que a dimensão estética é inerente ao ser humano enquanto espécie, similar ao conceito de jogo de Huizinga em seu *Homo Ludens* (2010). A pesquisadora questiona a ideia ocidental de arte como uma atividade desinteressada, sem uma função utilitária, comenta que essa é uma visão derivada de uma elite eurocentrada. Em sua pesquisa ela estudou e analisou várias comunidades de períodos diversos da história e observa que o pensamento estético, ou “artificado” como ele defende, estava presente desde sempre nos mais diversos rituais, desde celebração, luto ou religioso.

³⁹ Artigo disponível em < <http://www.nature.com/news/neuroaesthetics-is-killing-your-soul-1.12640> > acessado em 17/06/2016.

A compreensão de arte como um comportamento humano é a base do conceito de artificação desenvolvido por Dinnasayake. Além de um objeto, qualidade ou capacidade cognitiva, arte é, acima de tudo um comportamento, uma ação feita pela ser humano. Os rituais são eventos que saem do cotidiano, do lugar comum, seja qual for o propósito do ritual ele demanda um preparo diferenciado por parte de seus participantes. É esse preparo distinto, que demanda tempo de elaboração e cuidados, que transformam o “ordinário em extraordinário”, e é nessa passagem que a artificação “acontece”. Tornar algo comum em singular é o princípio do conceito de arte, até mesmo do mundo ocidental. A raiz de transformar um objeto especial é o que Dissanayake busca em suas pesquisas observando o comportamento humano:

É importante reconhecer que grande parte dos componentes recombina- dos de rituais e cerimônias lembram (ou de fato *são*) o que hoje chamamos de artes, como dança e mímica, linguagem poética, exibições visuais e musicais (música, bateria e instrumentos musicais). Entretanto, alguém pode ver uma cerimônia e arte de outros como um comportamento ordinário (i. e. movimentos de corpos e expressões faciais comuns, discurso comum, utilização de objetos comuns, vocalização prosódica comum) transformado em *extraordinário* através dos mesmos procedimentos dos presentes em rituais como descrito por etologistas em outros animais: formalização (estereotipia), repetição, exagero e elaborações de diversas maneiras. (DISSANAYAKE, 2014, p. 48).⁴⁰

A ideia de artificação é muito mais ampla que a de arte, visto que o que concebemos como arte deriva da ação de artificar, da vontade do ser humano de criar algo que se diferencie e se

⁴⁰ Original: It is important to recognize that a large proportion of distinctive recombined components of human rituals ceremonies resemble (or in fact *are*) what today we called arts, dance and mime, poetic language, visual display, and music (song, drumming, instrument playing). Indeed, one can view ceremonial and others arts as ordinary behavior (i.e. ordinary bodily and facial movements, ordinary speech, utilization of ordinary objects and surroundings, ordinary prosodic vocalizations) made *extraordinary* through essentially the same operations or procedures as in the ritualizations described by ethologists for other animals: formalization (stereotypy), repetition, exaggeration and elaborations of various kind.

destaque das coisas comuns que nos cercam. Ainda buscando compreender o que leva a artificação, Dissanayake considera quatro comportamentos humanos universais que poderiam ser compreendidos como quatro “passos” para a artificação: lúdico, desenhar ou deixar marcas (*mark-making*⁴¹), adornar-se e cerimônias/ rituais.

O lúdico consiste basicamente na mesma ideia de Huizinga (2010), de ser um elemento desinteressado como fim em si mesmo, que está presente não apenas no ser humano, mas também em outros animais. O que é quase que exclusivamente dos humanos, principalmente durante a infância, é a utilização de objetos de apoio para essa criação lúdica, que são os brinquedos ou outros utensílios que com o auxilia da imaginação podem virar brinquedos.

Desenhar ou deixar marcas é uma característica que parece ter evoluído com a nossa espécie, pois desde bebê os humanos demonstram a vontade de manipular e rabiscar, e esses “rabiscos” evoluem quase que naturalmente para formas mais precisas e complexas. “Para a criança, o fazer em si (e frequentemente o resultado não é previsível) é o ‘significado’”.⁴² (DISSANAYAKE, 2014, p.50).

O adorno é presente até hoje e, de algum modo, talvez ainda mantenha alguns dos princípios originais. A ideia de adornar o corpo com plumas, penas, tintas, metais, galhos ou qualquer outro utensílio que possa ser utilizado parte do princípio de modificar o corpo que é habitual, igual aos demais, transformar o comum em extraordinário através dos adornos. A modificação, não apenas no sentido corporal, é uma das bases do que se entende por arte hoje vide os *readymades* de Duchamp, em que se retira um objeto do cotidiano e o resignifica em um ambiente museológico.

⁴¹ Mark-making: Mark making describes the different lines, dots, marks, patterns, and textures we create in an artwork. It can be loose and gestural or controlled and neat. It can apply to any material used on any surface: paint on canvas, ink or pencil on paper, a scratched mark on plaster, a digital paint tool on a screen, a tattooed mark on skin...even a sound can be a form of mark making. Artists use gesture to express their feeling and emotions in response to something seen or something felt – or gestural qualities can be used to create a purely abstract composition. Fonte: <http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/exam-help/themes/mark-making>

⁴² Original: For de child, the making itself (and its frequently unforeseen results) is the “meaning”.

A arte requer intenção, ela não é feita ao acaso, por isso Dissanayake refere-se a essas quatro etapas observáveis culminando na concepção de ritual / celebração.

O comportamento de jogo/ brincadeira, descrito pelos primeiros etologistas (e.g. Meyer-Holzapfel 1956), é comum a todos os animais sociais, mas é baseado no reconhecimento da criação de um “e se”, ou “outro” mundo, ou uma “meta-realidade”. A predisposição para criar adornos para si é facilmente observável em brincadeiras de crianças bem como em adultos, entretanto de um modo mais sério que também criam algo extra-ordinário. (DISSANAYAKE, 2014, p.51)⁴³

De certo modo o ritual engloba as outras três “etapas” e também agrega muitos indivíduos, é verdade que nenhuma dessas “fases” podem ser realizadas sozinhas, todas partem do pressuposto que há mais alguém envolvido. Os rituais sempre são pensados para causar um efeito, não são concebidos sem propósitos, seja para festejar uma conquista e dar exemplo aos demais, louvar ou cultuar uma determinada crença. A artificação do rosto e corpo poderiam ser descritas como máscaras e fantasias, da voz com a música, do movimento com a dança, das histórias com a poesia. Esta é uma forma de entendimento sobre a arte, e julgo que é bastante assertiva e contribui para a nossa compreensão da arte como experiência e como jogo e, com o devido salto temporal, por que não um jogo eletrônico?

Seguindo essa mesma linha de raciocínio, Dissanayake apresenta outras duas funções evolutivas da artificação que impactaram, positivamente, a espécie humana. Ambas funções atuam no que ela descreve como as maiores angustias do ser humano: lidar com a estressante ansiedade existencial e amparo e cooperação entre grupo de indivíduos. A artificação como uma forma de elaboração dessa angustias, seja através do lúdico, da fantasia, das histórias,

⁴³ Original: The behavior of play, described by earliest ethologists (e.g. Meyer-Holzapfel 1956), is common to all social animals, but is based in recognizing and creating an ‘as if’ or ‘other’ world, or a ‘meta reality’. The predispositions to make an adorn the self, easily observed is the play of children as well as more seriously in adults, also create the extra-ordinary.”

da dança ou música ajudaria a diminuir o estresse causados por essas angústias. O estresse causado pelas incertezas, como ser morto por um animal ou inimigo por exemplo, gera no organismo a produção do hormônio cortisol que afeta negativamente o crescimento, a regeneração de tecidos, atividade imunológica e mental, sistema digestivo e metabólico. Artificar essas sensações e sentimentos auxilia não apenas psicologicamente, mas também do ponto de vista biológico.

Movimentos repetitivos e regulares são notavelmente eficazes em regular distúrbios emocionais como o medo e a ansiedade e, conseqüentemente, contribuindo para o bem-estar dos participantes. A segunda e última função adaptativa de participação em artificação de cerimônias é incentivar emoções interpessoais como confiança e pertencimento e coordenação (fisicamente, neurologicamente e emocionalmente) de membros de grupo para que eles possam cooperar em confiança e união.⁴⁴ (DISSANAYAKE, 2014, p.54)

Por este viés de análise, podemos depreender que a arte, ou no caso a artificação, desempenhou e desempenha um papel essencial para a evolução do ser humano. Artificação não é o mesmo que arte, ele conduz à elaboração da arte, pois todo ser humano tem predisposição a artificar, no entanto não são todos que se dispõem a produzir arte propriamente dita. É importante frisar que a arte não é nem fruto de um gênio e nem uma função biológica inerente a espécie.

Artificação, como eu descreve e entendo, é uma evolução comportamental predisposta em membros do gene *Homo* para intencionalmente fazer o ordinário virar extra-ordinário (i.e., tornar especial), por meio de operações artísticas/ estéticas e.g., formalização, repetição, exagero e elaboração),

⁴⁴ Original: Repetitive or regularized movement, in particular, is notably affective in regulating disturbing emotions like fear or anxiety and thereby contributing to the wellbeing of participants. A second ultimate adaptive function of participation in artifications of ceremonies is to instill collective emotion such as trust and belongingness and coordinate (physically, neurologically, and emotionally) members of the group, so that they cooperate in confidence and unity.

particularmente em circunstâncias em que as pessoas se importam (consideram importantes)⁴⁵. (DISSANAYAKE, 2014, p.55)

Assim como o ser humano é predisposto a jogar (*Homo Ludens*) e a “artificar” (*Homo Aestheticus*), poderíamos pensar a *gamearte* como a junção dos dois? O jogo eletrônico é apenas uma versão de jogo, assim como a arte é uma maneira de se artificar, mas o que pretende-se discutir no capítulo a seguir é onde podemos diferenciar o jogo que é pensado como arte, que dialoga com esse universo dos jogos que apenas buscam uma visualidade mais impactante através de gráficos cada vez mais realistas. Quando o entretenimento, no caso o jogo eletrônico, estaria se artificando ou se estetizando?

3.2 Artificação e Estetização

Para começar a problematização anunciada anteriormente é necessário, primeiro, entender um pouco em como se dá a crítica no universo dos jogos eletrônicos. Na crítica sobre os jogos há os que prezam mais pela definição mais clássica ou canônica de jogo, que deve ter regras e objetivos a serem cumpridos, e qualquer *game* que não tenha essas características não poderiam receber tal título. Há também os que acham que esse tipo de análise é muito reducionista, pois exclui jogos que detêm grande potencial, mas fogem dos padrões do que são esperados. Parte desse entendimento é o que foi discutido no primeiro capítulo desse estudo, entretanto o que se pretende é entender mais sobre a crítica sobre os jogos em si.

A crítica sobre *games* é feita, de modo geral, baseada nos moldes da crítica cinematográfica, em que o crítico, seja na figura de uma pessoa ou de algum *website* que detenha grande

⁴⁵ Original: Artification, as I describe or ‘understand’ it, is an evolved behavioural predisposition in members of the genus *Homo* to intentionally make the ordinary extra-ordinary (i.e. to ‘make special’), by means of artistic/ aesthetic operations (e.g., formalization, repetition, exaggeration, and elaboration), particularly in circumstances about which one cares (considers important).

reconhecimento sobre o assunto, faz a ponte entre o espectador / jogador com o filme / jogo. As críticas podem convencer a assistir ou jogar, ou, ainda, repelir qualquer experiência com a obra comentada. Não é de se admirar que esse tipo de conduta aconteça nas duas áreas, pois os *games*, principalmente os de aventura e história, importam muitos elementos da linguagem cinematográfica. Evidentemente que, assim como nos filmes, a opinião da crítica não é sempre determinante para a recepção do público, a “propaganda” individual ou o popular “boca-a-boca” ainda tem seu valor. Embora do ponto de vista financeiro a indústria dos jogos tenha ultrapassado *Hollywood*, ela ainda não conseguiu sua “validação” no cânon da arte, e será que eles almejam tal inserção?

Talvez seja devido ao próprio meio digital dos jogos que sua crítica acabou por tornar-se existente quase que exclusivamente em *sites* e *blogs*, entretanto a imensa maioria do que é considerado “crítica” não passa de apenas *reviews*, uma análise mais descritiva sobre aspectos de mecânica e narrativa. A crítica, segunda Ayse Gursoy, pesquisadora em Mídias Comparativas no MIT, deveria conter um pouco da experiência de jogo, o que ele significa para além do próprio jogo.

Os primeiros *reviews* de filmes, especialmente no período de 1910 e 1920, com frequência repetiam apenas os *press releases* dos estúdios. Ao invés de discursos simplistas, procurar entender como a cultura filmográfica permitiu o nascimento de uma crítica e de um discurso acadêmico pode sugerir caminhos para a crítica dos *games* podendo dar suporte tanto para a indústria como o artístico”. (GURSOY, 2013, p.32)⁴⁶

⁴⁶

Original: Early films reviews, especially in the 1910s and 1920s, often parroted press releases from studios. Instead of making simplistic charges, looking to how film culture allowed for the flourishing of critical and academic discourse can suggest ways for games critics to grapple with supporting industry as well as artistry.

Durante sua pesquisa em crítica de jogos eletrônicos, Gursoy compara a emergência dos *games* com a do cinema no início do século passado, pois o cinema surgiu como um mero entretenimento sem nenhuma pretensão artística, vale a pena lembrar da história do cinema com os *Nickelodeons* onde eram projetadas historietas diversas sem preocupações estéticas propriamente ditas, pois a linguagem do cinema como a conhecemos hoje ainda estava sendo desenvolvida. Os jogos eletrônicos surgiram despretensiosamente junto com a evolução dos computadores, do simples *Pong* de 1972 que foi desenvolvido para ser um passa-tempo, ao *Dota 2* que enche estádios para as finais de campeonato, os jogos desenvolveram-se como uma linguagem própria com inúmeras possibilidades.

Todo novo meio sempre encontra resistências em seu crescimento, o cinema começou a ser discutido como arte na década de 30 quando a crítica de cinema Iris Barry foi contratada pelo MoMA para ser a curadora do Departamento de Filmes (*Film Department*) em 1935. Hoje em dia ninguém discute o valor artístico do cinema e o impacto cultural que ele detém, mas foram necessários muitos anos para tal posicionamento. Douglas Kellner (2001) ao falar sobre o poder do cinema como mídia, explica o conceito “crítica diagnóstica”, que consiste em compreender e perceber o cinema, ou mais precisamente alguns filmes específicos, como alegorias da nossa sociedade e dos valores que ela cultua. Seria o cinema mostrando o diagnóstico do meio em que está inserido, como a célebre frase “a arte imita a vida” ou ainda “a vida imita a arte”. Não se configura como escopo dessa pesquisa analisar todos os jogos para avaliar se eles também detêm essa característica, mas sim compreendê-los mais profundamente e sua relação com o campo da arte.

Assim como a criação do Departamento dedicado ao cinema no MoMA em 1935 levantou o debate sobre o cinema ser uma forma de arte, a aquisição de 14 jogos eletrônicos em 2013 também causou reação semelhante. Diversos *blogs*, jornais e até mesmo nos debates acadêmicos nas universidades essa questão também floresceu: os *games* podem ser arte? Nesta etapa do texto penso que meu ponto de vista já está bastante claro sobre esse assunto, sim pode ser uma obra de arte se assim for do interesse dos desenvolvedores. A questão levantada aqui é quando um jogo deixa de ser só “bonito” e passa a ser arte? Qual o limiar

que ele deve ultrapassar, há regras para isso? Essa não é uma resposta simples, não tenho certeza se consigo respondê-la. Quando um jogo é “estetizado” ou “artificado”? Como estetizado me refiro ao “embelezado”, as qualidades plásticas de um jogo, a visualidade que por vezes é a principal característica em que o *marketing* e a publicidade dos jogos enfatizam. A estética no campo da arte vai além da pura visualidade, mas em um ambiente não acadêmico, estética passa a ser empregado com frequência para se referir, sim, a pura visualidade. Ao pensarmos os jogos como arte, a estética vai além dos gráficos e da plasticidade visual, engloba *design* de personagem, cenário, roteiro e, principalmente, o *game design*. Jogos com grande realismo gráfico com frequência são chamados também de AAA (*triple-A*, ou em português triplo-A) que são jogos com grande orçamento, *blockbusters*, e que, conseqüentemente, apresentam grande realismo nas imagens. Artificado vêm do conceito de Dissanayake, de tornar algo extra-ordinário, que vai além do comum, um jogo que se destaca dos seus pares, mas não precisa, necessariamente, ser por sua visualidade ou estética.

A palavra estética pode causar um pouco de confusão como coloca Dewey:

Na língua inglesa não há uma palavra que inclua de forma inequívoca o que é expresso pelas palavras ‘artístico’ e ‘estético’. Visto que ‘artístico’ se refere primordialmente ao ato de produção, e ‘estético’, ao de percepção e prazer [...] Seja como for, há um certo incômodo verbal no fato de ora sermos compelidos a usar o termo ‘estético’ para abranger o campo inteiro ora limitá-lo ao aspecto perceptual receptivo de toda a operação. (DEWEY, 2010, p.126)

Os equívocos não ocorrem só na língua inglesa, mas na portuguesa também. A estética enquanto disciplina filosófica é um termo usado para designar a área de significação em torno do objeto de arte e possui um corpo teórico denso, enquanto adjetivo ela serve para qualificar atividades com atributos considerados pertencentes à prática artística, como a harmonia, equilíbrio, beleza etc. Com essa diferenciação feita, o que procuro questionar é a diferença entre um jogo considerado “belo”, de um jogo considerado “arte”. Soma-se a essa discussão o que já foi exposto nas seções dedicadas as proximidades entre a *gamearte* e os *indie games*.

Há jogos como *Dear Esther* (2011) em que o realismo gráfico é um elemento central do jogo, no entanto, as regras de jogabilidade são completamente distintas, a ponto de nem ser considerado um jogo por alguns críticos. O que me parece recorrente no universo dos *games* é que os jogos que se afastam dos conceitos estabelecidos de um jogo são mais facilmente aceitáveis como arte, e precisa ser assim? Um jogo para ser arte tem que não parecer um jogo? Precisa, de fato, operar em outra lógica? *Dear Esther* foi desenvolvido pela *The Chinese Room* que é um estúdio de jogos que começou em um núcleo de pesquisa sobre jogabilidade e narrativas experimentais no departamento de *Art & Humanities Reserach Council* na Univesidade de Portsmouth no Reino Unido em 2007. O pesquisador Dan Pinchbeck foi quem iniciou o projeto, mas para a realização do jogo foi necessária uma equipe⁴⁷ multidisciplinar. O jogo inicialmente começou em 2008 como um *mod*, modificação, como os três pontos estabelecidos por Stockburguer (2003), do já conhecido *Half Life 2* e com a boa receptividade o jogo foi desenvolvido independentemente e surgiu, em 2011 o *Dear Esther*. *Dear Esther* difere dos *indie games* citados nos capítulos anteriores por ter uma aparência similar aos jogos considerados como *mainstream*, mas sua mecânica de jogo é exploratória, se dá única e exclusivamente através de uma narrativa, uma voz fala com “Esther”, e o jogador explora esse ambiente atrás dessas memórias e precisa descobrir, jogado, o que é necessário ser feito. A descrição do jogo é “*A deserted island... a lost man... memories of a fatal crash... a book written by a dying explorer*”, e com a leitura desse livro a narrativa guia o jogador. Pela falta de regras e competitividade ele é considerado pela comunidade *gamer* como um jogo “artístico”, e esse é o ponto em que está o nó Górdio.

⁴⁷ Equipe de *Dear Esther*: Dan Pinchbeck, escritor e produtor; Robert Briscoe, artista e desenvolvedor de fases; Jessica Curry, compositora; Jack Morgan, programador; Nigel Carrington, atuação de voz; Bem Andrews, conceito estético; Samuel Justice, engenheiro de som.



Figure 41: Dear Esther, The Chinese Room, 2011.

Seguindo com o paralelo entre *games* e cinema, o cinema como um todo é visto como uma arte, abre espaço para críticas densas, embates intelectuais dentro e fora da academia. O discurso teórico acerca dos *games* ainda é bastante incipiente, e muito se deve a imagem que grande parte da população, e inclusive dos acadêmicos, de que jogos eletrônicos não devem ser levados a sério, pois ainda estão no campo do mero entretenimento. Há muito o que se discutir sobre um jogo se houver disposição para tal, *Dear Esther* levanta questões sobre vida e morte, nossa existência humana, memória, se há vida após a morte, dilemas que assombram a nossa espécie humana desde que criamos consciência da nossa humanidade e na nossa finitude. Independentemente da tendência da *gameificação*, que para mim é de fato só uma tendência, os jogos eletrônicos são uma linguagem que merecem atenção não apenas pelas cifras bilionárias que eles ostentam, mas devem ser discutidos como meio de comunicação.

3.3 Entretenimento Crítico

Retomando o pensamento do primeiro capítulo, a intersecção mais concreta da arte computacional com o entretenimento crítico é na relação da *gamearte* com os *indie games*. Entendo que propor ou afirmar que os jogos independentes poderiam ser considerados obras de arte é arriscado, pois assim como em qualquer produção humana há diferenças homéricas de um objeto para outro mesmo em uma mesma categoria. Ainda é presente hoje em dia, no campo da arte, o pensamento do entretenimento como algo inferior, de menor valor cultural, próximo do que Adorno e Horkheimer “. O espectador não deve ter necessidade de nenhum pensamento próprio” (2010, p.68). O eterno debate entre baixa e alta cultura, como coloca Domenico Quaranta:

A arte explora a cultura popular, seja ela de cultura pop de massa ou produções amadoras por propósitos que vão desde celebração à crítica, e pesquisa sem dar nada em troca. Ela pode eventualmente cair na moda e ter um impacto de volta na cultura pop como aconteceu quando Andy Warhol se transformou em fotos de cabine, as enfermeiras de Richard Prince fotografadas por fotógrafos de moda, e as estampas de Takashi Murakami impressas em bolsas, mas nunca subvertendo o paradigma da alta e baixa cultura implícitos nessa relação. (2014, p.34)⁴⁸

⁴⁸ Tradução livre: Art exploits popular culture, be it mass pop or amateur cultural production, for purposes that may vary from celebration to criticism and research without giving anything back. It may occasionally become fashionable and have an impact back on pop culture, as happened when Warhol turned into photo booth filters, Richard Prince's nurses homaged by fashion photographers and Takashi Murakami's motifs put onto bags, but always without subverting the high versus low paradigm implicit in this relationship.

Tanto a moda como o entretenimento orbitam em volta da arte, eles refletem elementos do campo da arte, mas não são aceitos como tal. Não irei tecer um “romerobritização”⁴⁹ da arte, mas há um universo de possibilidades a ser explorado. O *indie game Monument Valley* é totalmente inspirado na obra de Escher, mas não apenas visualmente, mas na mecânica do jogo, as paisagens e arquiteturas impossíveis ganham propriedades físicas que enganam nossos olhos, o jogo se torna simplesmente fascinante. O jogo foi desenvolvido em 2014 pela *UsTwo*, uma empresa que cria produtos digitais para diversos segmentos e também trabalha com jogos autorais. Em entrevista⁵⁰ sobre o *game*, Ken Wong, artista e líder da equipe de *design*, que buscava desenvolver um jogo que tivesse significado e dissesse algo de verdade para seus jogadores, uma maneira diferente de lidar com o desenvolvimento de jogos em que a experiência estética guiasse a experiência do jogo.

⁴⁹ “Romerobritização” é uma brincadeira com o artista brasileiro Romero Britto, que tem a imagem de suas obras aplicada em inúmeros produtos de decoração, roupa, mobiliário, acessórios e o que mais a imaginação permitir.

⁵⁰ Disponível em < <https://ustwo.com/work/monument-valley> >

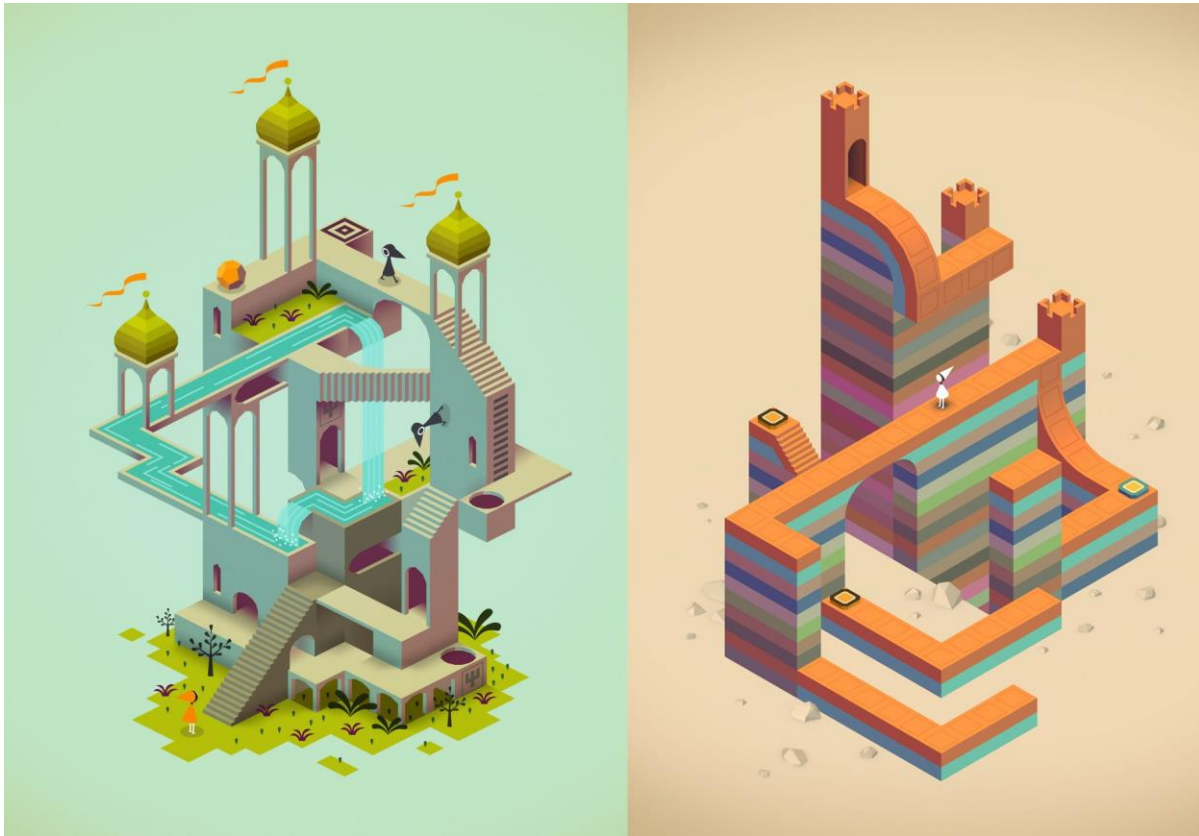


Figure 42: Imagem do Jogo Monument Valley, 2014, UsTwo

Monument Valley foi inicialmente lançado para *iPhone*, em sequência para *Android*, logo de estreia o jogo conquistou muitas pessoas já figurando nas listas dos mais vendidos na *Apple Store*. Com o sucesso do jogo, o roteirista Beau Willian apaixonou-se pelo jogo e quis inseri-lo no seu trabalho atual, o seriado *House of Cards* da Netflix. Beau Willian contatou o estúdio para pedir permissão para utilizar o jogo, o diretor Neil Mcfarlan aceitou na hora e não exigiu direitos de propriedade de imagem pelo jogo. Com a popularidade da série, *Monument Valley* bateu recordes de venda e ganhou de Beau Willian uma das descrições mais belas e convidativas para um jogo (a versão em português não faz jus a original em inglês:

Não importa quem você seja, ou quem você pensa que é, acredite que você também é uma princesa silenciosa. Seu nome é Ida, sua jornada é através de

paisagens esquecidas de escadas retorcidas em castelos mutantes, sob rochedos flutuantes desafiando a travessia de um mar agitado, cavernas escuras em ruínas abandonadas, M C Escher só poderia imaginar em um sonho (2014, n.p.)⁵¹

A equipe de *Manument Valley* ganhou diversos prêmios, incluindo o *BAFTA – British Awards of Film em Television Art* de 2015, na categoria de melhor jogo entre outras. Por Beau Willian ter sido o responsável pela visibilidade mundial do jogo, ele foi convidado a entregar o *Webby Awards* de 2015 à equipe, e em seu discurso se refere ao jogo como muito mais que um jogo, mas uma obra de arte cativante que fez com que ele se apaixonasse tanto que precisava que ele fizesse parte do seu roteiro. Com o reconhecimento e sucesso, a equipe⁵² de *Monument Valley*, que era de 9 pessoas, cresceu para 20 para o desenvolvimento de *Monument Valley 2* lançado em 2017.

⁵¹ Tradução livre de: “Whoever you are, whoever you think you are, believe also you’re a silent princess. Your name is Ida, your journey is one through a forgotten landscape of twisting staircases and morphing castles, atop floating stones defiantly crossing an angry sea, within dimly lit caverns cobwebbed with ruins, M.C. Escher could only grasp at in a dream state.” Disponível em <<https://www.dailydot.com/parsec/house-of-cards-monument-valley-game/>>

⁵² Equipe de Monumet Valley 1: Neil McFarlan, Ken Wong, Dan Gray, Michael Anderson, David Fernandez Huerta, Van le, Neil Mcfarlan, Manesh Mistry e Peter Pashley.

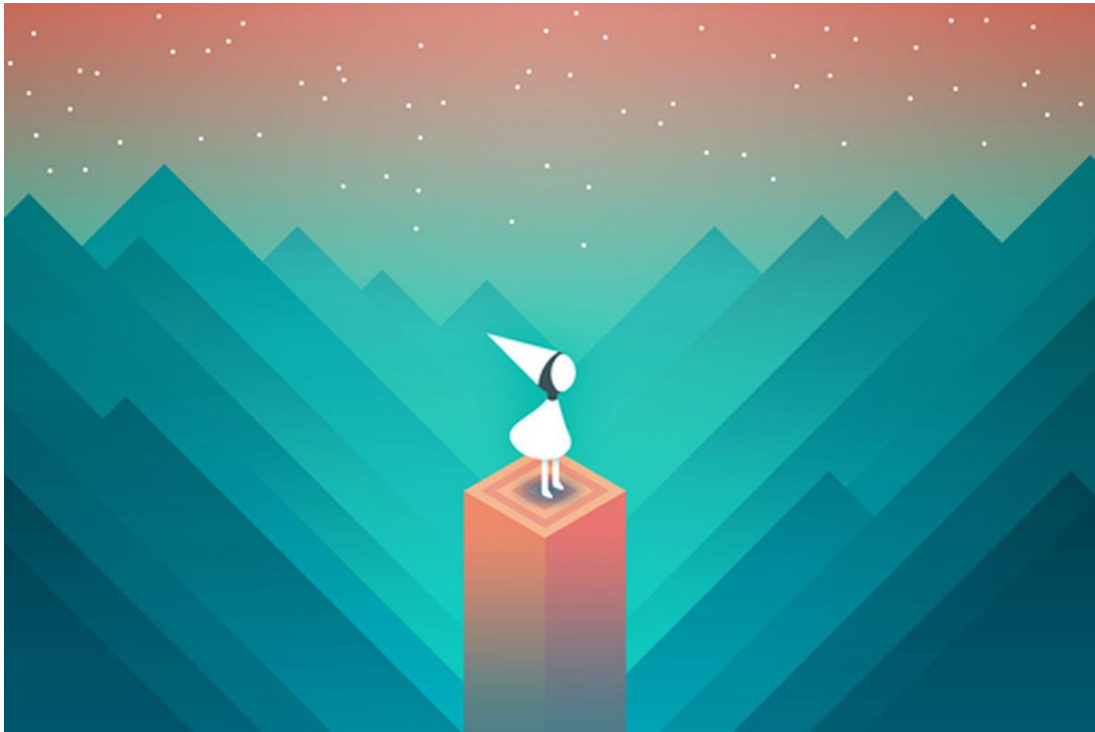


Figure 43: Princesa Ida do Jogo Monument Valley, 2014, UsTwo

Monument Valley é um jogo que consegue articular deslumbramento e encantamento (ROCHA, 2014) sem a necessidade de recorrer a recompensa ou duelos. As imagens são sem dúvidas belas, o produtor Dan Gray declarou que a ideia era que cada *frame* do jogo pudesse ser impresso e posto na parede. A estética do jogo vai muito além da visualidade, é a articulação dos objetivos do jogo, a mecânica e jogabilidade. A mecânica é como se dá a interação e a jogabilidade é como o jogador acessa esse jogo, níveis de dificuldade, como que compreendemos o funcionamento e o que devemos fazer para avançar na narrativa. Em *Monument Valley* não há regras, mas no começo do jogo ele fornece as informações de como interagir com o mundo, diferente de outros jogos como Flow e Passage, citados na primeira seção, que são intuitivos, descobrimos na medida em que começamos a interagir. O jogador aprende que é preciso alterar a perspectiva da paisagem do jogo para conseguir avançar, são poucos elementos que permitem a manipulação, entretanto poucos cliques desconstruem e recriam ilusões de óptica que brincam com a nossa noção do que é real, mesmo dentro de um

universo fictício. Nós, enquanto jogadores, somos a princesa Ida, “*the silent princess*” em sua jornada, a guiamos em um labirinto de arquiteturas impossíveis através de um quebra-cabeça óptico. A trilha sonora nos acompanha na narrativa, e nos faz entrar no estado de *flow*, um estado imersivo dentro do jogo em que nos importamos genuinamente com a personagem e com a sua jornada. *Flow* em jogos é o manejo praticamente perfeito entre desafio e habilidade, não é demasiadamente fácil para tornar o jogo entediante e também não muito difícil a ponto do jogador desistir do jogo, é preciso um nível de desafio para manter a atenção do jogador. Ken Wong, criador do conceito, comenta que há um excesso de jogos que tratam de violência e de derrotar um inimigo e que buscava algo a mais, em entrevista ao jornal *The Independent*, Wong diz que “Mais jogos hoje estão buscando explorar que é fazer parte de uma sociedade, o que significa ser um humano”⁵³. E o que é ser um ser humano? É uma pergunta impossível de ser respondida, podemos elencar características humanas, mas definir o ser humano para além da parte biológica de *Homo Sapiens* é uma tarefa, se não é impossível, é realmente difícil. Podemos buscar definições na literatura, na filosofia, na religião, na biologia, na antropologia e em diversas áreas do conhecimento, até mesmo nas artes visuais. É possível compreender o jogo como uma alegoria da nossa condição humana atual em que nunca soubemos tanto, mas ao mesmo tempo nunca estivemos tão perdidos, como no memorável discurso de Charles Chaplin em *O Grande Ditador* “Nós sabemos muito, mas sentimos muito pouco”⁵⁴. Uma princesa silenciosa em um mundo que muda a cada instante.

Em 2017 *Monument Valley 2* surge não como uma sequência da princesa Ida, mas no ponto de vista da sua mãe, Ro, quando Ida ainda é pequena. A mecânica e jogabilidade seguem praticamente a mesmas, entretanto não manipulamos apenas uma personagem, mas duas, e isso altera um pouco o ritmo, pois assim como em *Passage*, andar acompanhado não é o mesmo que andar sozinho. As únicas duas personagens do jogo, duas personagens femininas,

⁵³ Tradução livre: “But more games are trying to explore what it means to be part of society, what it means to be human.” Disponível em < <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/monument-valley-the-video-game-that-takes-an-eternity-10104940.html>>

⁵⁴ Tradução livre “We think too much, and feel too little.”, O discurso todo no Anexo I.

não seguem em nada o que é tradicional das figuras femininas em jogos de *vídeo game*. Ida e Ro possuem poucos traços de sua feminilidade, sua humanidade é muito mais latente que o gênero. O entretenimento crítico como provocador de linguagem precisa estar atendo a essas questões. Nunca se discutiu tanto questões de gênero nos últimos, em nível global e nacional, como se tem discutido agora. O jogo *Tower Fall* (2013) da *Matt Makes Games*, teve e tem muito reconhecimento de público e crítica, é um jogo do estilo “*archery combat game*” (combate de arco e flecha) de multiusuário, em que metade dos personagens são mulheres, não são sexualizados, e fogem dos clichês das cores para personagens femininos e masculinos. Quem assina a criação dos personagens é a brasileira Amora Bettany, que também possui a sua empresa de jogos, a Miniboss. Jogos maiores também estão buscando adequar seus discursos, há uma mudança perceptível, embora pequena.

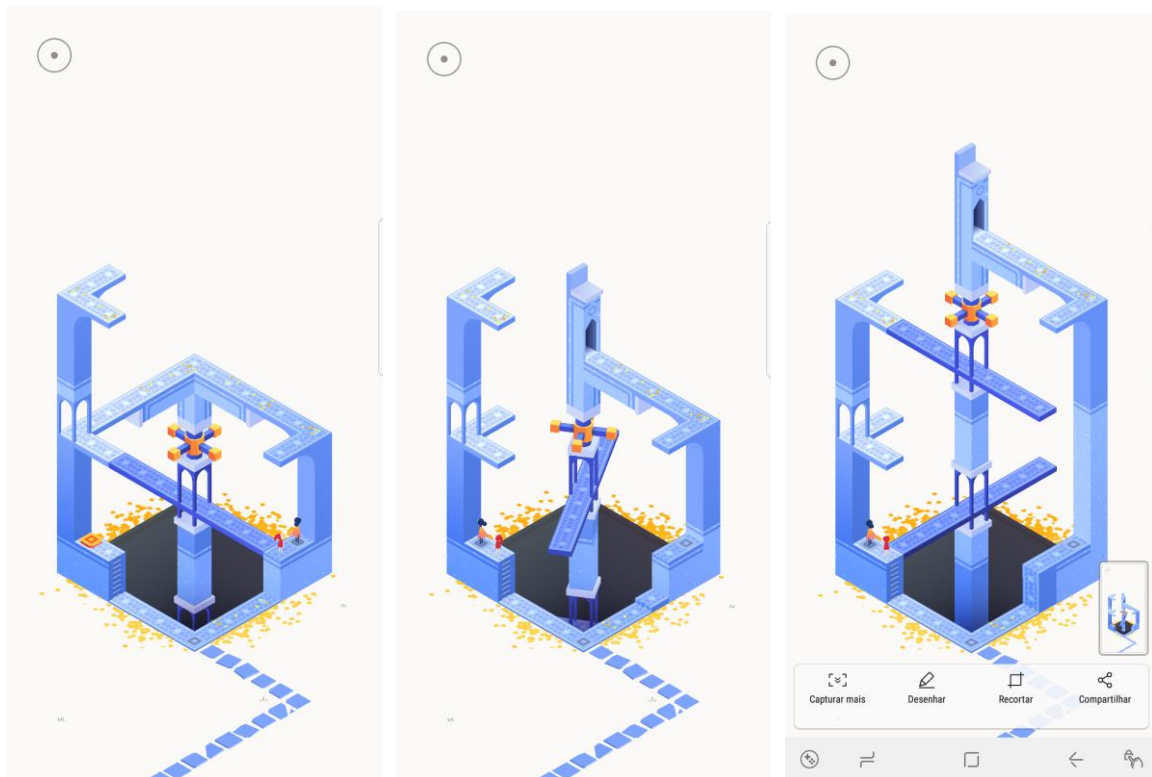


Figure 44: Imagem do Jogo Monument Valley 2, 2017, UsTwo

Retomando a questão de Domenico Quaranta (2014) sobre a mistura de *high* e *low art* em relação a cultura pop, Quaranta narra o projeto do artista nova iorquino David Horvitz chamado *Public Access* de 2011. O trabalho consiste em uma série de fotografias de Horvitz em praias da Califórnia em que o artista aparece nas imagens, entretanto não de maneira a ser identificado. Após produzir essa série de fotografias, David Horvitz as carregou nos verbetes correspondentes a cada praia na *Wikipedia*, visto que em sua maioria não existiam imagens ilustrativas das praias em questão. A *Wikipedia* é uma enciclopédia livre, qualquer pessoa pode contribuir, mas há um grupo de contribuidores fixos que são responsáveis por avaliar a veracidade das informações bem como a relevância ao acréscimo de informações em verbetes já existentes. Quando o grupo oficial da *Wikipedia* percebeu que todas as imagens foram carregadas em um mesmo endereço de ip, Horvitz foi contatado e, na sequência uma discussão sobre se era ou não correto que ele havia feito, se feria de alguma maneira os princípios da *Wikipedia*, a questão ficou em torno de fotos pessoais em verbetes públicos, mas nas fotografias não era possível reconhecer o artista. No final algumas fotos permaneceram e outras não, e o resultado dessa ação gerou o livro *Public Access* em que o artista narra a história e insere as imagens dos verbetes com suas imagens bem como as discussões, via fórum de discussão *on-line* a respeito de suas fotografias. Em 2015 Horvitz expôs no MoMA o trabalho *Mood Disorder* em que ele se fotografa em uma posição típica de quem está desesperado, com as mãos no rosto e cabelo bagunçado e fez o *upload* da imagem no verbete da *Wikipedia* sobre *mood disorder* (transtorno de humor), visto que a *Wikipedia* é *copyright free* as imagens podem ser utilizadas sem a necessidade de pagar direitos autorais e afins. Sua imagem propagou-se em diversos outros artigos em sites e revistas na *internet*, e em 2015 organizou todas essas publicações em pequenos quadros e apresentou como um trabalho de arte chamado *Mood Disorder*.



Figure 45: David Horvitz, Mood Disorder, 2012

Em 2015 David Horvitz foi banido permanentemente de ser um contribuinte da *Wikipedia*, por entenderem que ele não estava simplesmente contribuindo para a enciclopédia *on-line*, mas a utilizando como um meio para o seu trabalho. Quaranta (2014) cita o trabalho de Horvitz por ele estar nesta intersecção da arte e cultura pop, quem viu as imagens do artista e as utilizou de alguma maneira não estavam pensando como obras de arte, mas quando o artista reúne e as expõem juntas ele coloca e reafirma seu status de arte.

A enciclopédia *online* não é exatamente o meio em que você espera experienciar a arte, e é por isso que quando alguém percebe um comportamento incomum é fácil passar despercebido como um projeto de arte, o que é muito interessante. As pessoas reagem a arte de acordo

com o protocolo do local ao invés do relativamente seguro protocolo do “público da arte”⁵⁵. (QUARANTA, 2014, p.37)

É o lugar institucionalizado que “determina” não o objeto de arte, mas a receptividade do público. Difere um pouco do caso dos *games* comprados e expostos pelo MoMA, em que entrou em discussão o status de arte dos jogos. No caso de David Horvitz não foi expor em um museu que fez do trabalho arte, já havia a concepção de um trabalho de arte muito antes da obra ser exposta, a questão é onde o público acessa o trabalho muda a relação do que o público considera arte.

Journey é um jogo desenvolvido pela *That Game Company* para *Play Station*, o console da *Sony*, e lançado em 2012, e é um dos jogos que traz a questão de que os *videogames* podem ser, também, uma forma de arte. Muito de não entender os *videogames* como arte é a desconexão da jogabilidade, o propósito, com a história, o que não acontece em outros meios como a literatura, música e as artes visuais em que é possível observar uma narrativa. Mesmo os melhores jogos da indústria dos *videogames* possuem essa dificuldade, o jogo *Last of Us 2* foi muito bem recebido pela crítica e pelo público, há uma história emocionante entre os personagens principais, de amadurecimento e autoconhecimento, mas o jogo não se altera por causa da história, ela apenas ilustra e enriquece, mas não faz parte da experiência de jogabilidade. É compreensível o porquê de a história ser frequentemente deixada de lado, pois o jogo precisa entreter, gerar desafios, objetivos e o foco recai muito mais nestes aspectos. É neste ponto que *Journey* se destaca.

Em *Journey* você joga com um personagem misterioso envolto por uma túnica e um cachecol em uma missão de chegar ao topo de uma montanha brilhante no horizonte. No caminho você

⁵⁵ Tradução livre: The online encyclopedia is not exactly the place where one expects to experience art, and that’s why when one meets an unusual behavior that can’t be easily dismissed as an art project, things get pretty interesting. People react to art according to a protocol that belongs to the place, rather than according to the relatively safe protocol of an “art audience.”

deve atravessar um deserto sem fim onde se encontram ruínas de uma civilização perdida. Na medida que o jogo avança o personagem percebe seu cachecol crescer conferindo-o habilidade de voar e atravessar mais facilmente os ambientes. No entanto, *Journey* não encanta simplesmente pela sua história, visto que exploração de ruínas são temáticas recorrentes em jogos, mas a maneira como a narrativa é desenvolvida afeta a jogabilidade. *Journey* é uma jornada de vida do início até o seu final, o jogador é livre para explorar e descobrir os mistérios desse universo. A incerteza de como prosseguir dá lugar a alegria e a diversão de poder aproveitar ao máximo a beleza de planar entre as dunas douradas pelo sol em um deserto radiante. *Journey* avança de modo a ficar mais sombrio, as paisagens antes horizontais se verticalizam e o nível de dificuldade aumenta, quando o explorador de túnica e cachecol chega no topo da montanha, uma nova jornada começa imediatamente quando uma termina. Há a opção de multiusuário, o que acrescenta muito mais significado no subtexto da vida no jogo. Jogos mais tradicionais explorariam a temática de maneira mais explícita, com diálogos e descrições, entretanto *Journey* não utiliza nenhum desses recursos, não há nenhum diálogo e nenhuma explicação no jogo, apenas poucas e pontuais informações, tudo se dá através do *game design*, que é o planejamento do jogo com suas regras e dinâmicas.

As palavras de fato não fazem justiça ao jogo, como não fazem a muitas obras de arte, mas é possível acessar o jogo de qualquer lugar, não é necessário ficar apenas nas descrições de outras pessoas. O que é uma das características da arte computacional, a portabilidade, e a facilidade de atualizar e acessar, mas em se tratando de entretenimento, a distribuição é muito mais facilitada, *Monument Valley 1* e *2* podem estar no seu celular, basta comprar e fazer o download, e o preço é bastante acessível. *Journey* se torna um pouco mais difícil pois é necessário ter o *Play Station 3* ou *4* para jogá-lo



Figure 46: Journey, That Game Company, 2012.



Figure 47: Journey, That Game Company, 2012.

Considero o entretenimento crítico como a união amistosa da arte e entretenimento, cada lado com suas qualidades, independentemente de onde ele é acessado. Através de uma plataforma de vendas⁵⁶, comprar um jogo e jogá-lo no seu computador ou celular é um consumo de arte? Ou preciso acessá-lo dentro de uma instituição para experienciá-lo como obra de arte? Penso que as plataformas *on-line* são uma ferramenta facilitadora para a distribuição e consumo de arte, e de, merecidamente, ganhar dinheiro com arte.

3.4 Simplesmente

Como elegemos uma obra de arte como boa ou ruim? É possível passar a gostar de alguma obra quando em um primeiro momento não nos agradou? Sem dúvida é possível aprender a ver, a apreciar obras de arte, bem como aprendemos a ler palavras, aprender um idioma, é um processo de conhecimento e reconhecimento de uma linguagem, a linguagem visual, poética, e a linguagem da arte. Algumas obras tornam-se universais devido ao período histórico que representam, ou movimento artístico, paradigmas que foram rompidos ou ainda pelo seu discurso. Apesar das grandes diferenças que nos separam enquanto seres humanos, etnias, povos, crenças, valores, religião, ainda compartilhamos de sentimentos e costumes universais, como a arte. Joseph Campbell (1995) com sua teoria descrita no livro *O Herói de Mil Faces*, original publicado em 1949, o monomito de todas as histórias humanas, nos sinaliza para essas questões universais da nossa espécie que transpassam os limites da cultura, da geografia, da história e do tempo. A socióloga Ellen Dissanayake defende o termo *Homo Aestheticus* (1992) com o argumento de que a arte é inerente a espécie humana, ao *Homo Sapiens*. A teoria de Dissanayake possui semelhanças com a de Campbell por ter o caráter

⁵⁶

Plataformas para venda de jogos mas populares: Steam, Apple Store, GooglePlay.

“unificador”, mas não unificar de forma irrestrita, mas através de critérios desenvolvido com base em anos de pesquisa em diversas culturas. O estudo de Huizinga para desenvolver o termo *Homo Ludens* (original publicado em 1938) também possui um princípio bastante similar, a ludicidade, a atividade desinteressada, o jogo, todas características presentes no ser humano enquanto espécie, não é exclusivo de um povo ou cultura. O *Homo Sapiens* conta histórias, artifica e joga, são características tipicamente humanas que se manifestam das mais diversas maneiras. São elementos simples, mas que se complexificam com o refinamento das técnicas e linguagens.

Dissanayake possui uma vasta pesquisa no campo da estética, mas do ponto de vista da antropologia. Em seu trabalho mais famoso *Homo Aestheticus* (1992) a pesquisadora busca entender e mostrar que a dimensão estética é inerente ao ser humano enquanto espécie, similar ao conceito de jogo de Huizinga em seu *Homo Ludens* (2010). A pesquisadora questiona a ideia ocidental de arte como uma atividade desinteressada, sem uma função utilitária, comenta que essa é uma visão derivada de uma elite eurocentrada. Em sua pesquisa ela estudou e analisou várias comunidades de períodos diversos da história e observa que o pensamento estético, ou “artificado” como ele defende, estava presente desde sempre nos mais diversos rituais, desde celebração, luto ou cunho religioso.

A arte é inerente a nossa espécie, já entendemos isso, mas como Anne Cauquelin (2005) comenta no início de seu livro sobre arte contemporânea, o público nunca esteve tão afastado e ao mesmo tempo tão ávido por compreender e entender a produção contemporânea. Mas porque algo que deveria ser, de certa maneira, natural, tornou-se tão distanciado, difícil de compreender, explicar, porque ficou tão complexa essa relação? Sim, há muitos elementos na construção de uma obra de arte que não podem ser simplesmente ignorados para simplificar essa relação, a eterna máxima de não nivelar o público por baixo, de deixar apenas o óbvio. No ensaio “Leis da Simplicidade” de John Maeda (2005) o autor lista dez leis para

simplificar a vida, e as finaliza com “Simplificar é subtrair o óbvio e acrescentar o essencial⁵⁷”, mas o que é o essencial?

Considero que o elemento de diversão e de entretenimento crítico em obras de arte computacional simplificam essa relação, fica mais fácil de entender, apreciar, se conectar com o trabalho, reduz a infinidade perturbadora de possibilidades de interpretações. Percebo tanto dentro quanto fora da Academia, embora seja mais comum fora, o quanto que o público gosta e tem empatia com obras mais divertidas, mas por vezes tem receio de dizer que gostou simplesmente pelo fato da obra ser divertida. O que é fácil e palatável é frequentemente considerado inferior, pois o critério de esforço mental para a legitimidade estética ainda é presente, bem como o conceito hierárquico de cultura comentado por Bauman (2012), em que possuir educação, conhecimento, e saber apreciar arte erudita transforma uma pessoa em pessoa culta, ou seja, que possui cultura. É facilmente observável em exposições que o público as vezes tem receio de comentar sobre a obra com o medo de não ter entendido pois não domina os códigos e logo passaria por uma pessoa inculta e sem conhecimento, que é, de certa maneira, o que acontece com o constrangimento do público apontado pela pesquisa de Izabela Franckiewicz-Olczak (2017) apontado na segunda seção.

Ao falar da sexta lei da simplicidade, o Contexto, Maeda escreve “*What lies in the periphery of simplicity is definitely not peripheral*⁵⁸” (2005, p.54). Maeda nos coloca que quando estamos muito envolvidos em um único assunto, ainda mais no universo acadêmico, costumamos nos portar como um “raio laser” (*laser beam*), mirando sempre, ou tentando mirar, no cerne da questão, mas que na verdade deveríamos ser como “lâmpadas” (*light bulb*), que não são focos de luz pontuais, mas sim luz que ilumina os arredores. O que está em volta do assunto pesquisa, na periferia, definitivamente não é um assunto periférico, deve ser considerado.

57 Original: Simplicity is about subtrattcting the obvious and adding the meaningful.

58 Tradução: “O que está na periferia da simplicidade definitivamente não é periférico”.

“Be a light bulb, not a laser point” é a metáfora utilizada por Maeda ao narrar um episódio pessoal dele, enquanto pesquisador no MIT, junto ao professor Nicholas Negroponte, mas que transporta para as outras esferas da vida, que é o que ele faz magistralmente em todo o seu livro. O que me chama atenção nesse pensamento e fez com que me apropriasse dessa ideia é essa eterna tentativa de sempre fechar o foco da pesquisa. Entendo que é necessário, e impossível escrever e pesquisar sobretudo ao mesmo tempo, mas, no entanto, me fez revisitar alguns dos pensamentos que venho tecendo ao longo do meu doutoramento em arte e tecnologia, e que poderiam ser considerados de alguma maneira para além da *gamearte*, que sempre foi o foco da pesquisa. Entendo que tudo está interligado e cada vez mais. Subtrair o óbvio é deixar de lado discussões do que é ou não arte e adicionar o que realmente importa, a conexão entre a arte e as pessoas, e vejo isso acontecendo com frequência em trabalhos de *gamearte*. Pensava antes em criar critérios em que fosse possível identificar um jogo como objeto de arte, seja ele considerado *gamearte* ou um *indie game*. Considero que há sim alguns guias para auxiliar na análise, como citados na seção de entretenimento crítico. Utilizar a linguagem dos jogos em si como meio de criação, e não apenas falar sobre. Sem dúvida parte dessa observação se deve ao meu espaço amostral de pesquisa que acaba por dar mais atenção para esse tipo de produção, mas o que percebo que o que encanta em *gamearte* é o potencial comunicacional, o público gosta porque entende e identifica elementos poéticos que distinguem dos jogos ditos comerciais. É uma outra esfera de diversão, um entretenimento crítico que encanta sem reduzir-se ao deslumbramento (ROCHA, 2014).

Em uma palestra Andrew Stanton, um dos principais roteiristas e diretores da *Pixar Animation Studio*, conta que era, e ainda é fascinado por entender o funcionamento das histórias, e não conseguia compreender como algumas boas histórias caíam no esquecimento e outras eram sempre lembradas. O que Stanton identifica em sua jornada como escritor é que as histórias que permanecem, são as que nos fazem nos importarmos com os personagens, no que ele define como *“make me care”*. Não importa qual o enredo, lugar, período, idade, gênero, mas o que faz com que eu me importe com o que está acontecendo. Entendo que é um conceito

mais palpável quando se trata de narrativas literárias, mas o considero verdadeiro também no campo das artes visuais e, mais especificamente na arte computacional. Fazer com que eu me importe e assumo o risco de talvez passar vergonha em meio a outras pessoas desconhecidas, fazer com que eu me importe e queira jogar do início ao fim, fazer com que eu me importe e crie minhas próprias regras para interagir, fazer com que eu me importe e queira saber mais sobre a obra e o artista, fazer com que eu me importe e convide mais alguém a experimentar.

A ideia não é estabelecer um parâmetro para análise de obras, mas fazer pensar de verdade no que nos faz escrever teses, dissertações, artigos, livros, dedicar tempo, dinheiro e vida. Eu sempre acabo por estar no entremeio de áreas, faço pesquisa em e sobre arte na intersecção da arte e entretenimento, atuo profissionalmente também no *design* e leciono em um curso de animação e a frase “*be a light bulb, not a laser point*” me fez pensar e reavaliar o que eu faço com que eu me importe e não reproduzir discursos acadêmicos que aprendi na graduação, mestrado e doutorado em Artes Visuais.

Talvez possamos pensar que o que nos faz humanos é a capacidade de artificar os objetos e o mundo a nossa volta e complexificá-los, ir de um extremo ao outro e encontrar algum meio termo. O peso da palavra arte deveria ser leve, mas é o contrário. Apesar da distância temporal vale lembrar a primeira das “Seis Propostas para o Novo Milênio” escrito por Calvino, a leveza:

Cada vez que o reino do humano me parece condenado ao peso, digo para mim mesmo que a maneira de Perseu eu devia voar para outro espaço. Não se trata absolutamente de fuga para o sonho ou o irracional. Quero dizer que preciso mudar de ponto de observação, que preciso considerar o mundo sob uma outra ótica, outra lógica, outros meios de conhecimento e controle. (CALVINO, 1990, p.19)

Será que não devemos mudar o ponto de observação, simplificá-lo ou complexificá-lo? Há sem dúvida muitas possibilidades, mas poucas escolhas de fato, acabamos por escolher mais

do mesmo e a tendência é, infelizmente, seguir nas mesmas escolhas, seja por falta de tempo, comodismo ou por genuinamente acreditar que são as melhores escolhas. Os algoritmos são apenas fórmulas a serem seguidas, como a sempre usada metáfora da receita de bolo, assim como nosso código genético, entretanto no código genético há muito mais informações não utilizadas do que as utilizadas. Alexander Bentley e Michael O'Brien (2017) comparam mais uma vez nosso código genético com a cultura humana, de que há muito mais do que de fato utilizamos de maneira direta e visível. Precisamos de muitas possibilidades mesmo que para fazer poucas escolhas, pois é o princípio básico da evolução: variação, transmissão e seleção; só com a variação poderá ser feita a seleção e então transmiti-la pelo algoritmo lúdico que encontramos senão no *Homo Sapiens*, mas no *Homo Ludens e Homo Aestheticus*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Hoje avançamos não tanto pelo aprendizado cumulativo e contínuo, mas por uma mistura de esquecimentos e lembranças.”
Zygmunt Bauman

Desde que terminei a minha primeira graduação em 2009, penso que o conhecimento é inversamente proporcional à definição. Quando ingressei na faculdade de Artes Visuais, achava que sabia definir o que era arte: é a expressão do ser, óbvio! Mas o conhecimento fez o seu papel, e alargou os horizontes. No mestrado, um dos pilares da dissertação era entender o que é a *gamearte* (onde vive, do que se alimenta?), quais eram suas características, até onde era *gamearte* ou “apenas” *game*, e, nessa etapa de pesquisa, foi possível construir alguns parâmetros para balizar o entendimento sobre esse tipo de produção artística. Em 2013, o MoMA adquiriu 14 jogos eletrônicos para seu acervo, o que fez ferver a discussão em torno da arte e dos jogos. Falar em *games* ou jogos eletrônicos é falar de entretenimento, pois estes são o expoente dessa indústria, e ao tentar se aproximar mais desse meio, conhecer mais, ler, estudar e jogar, percebi que, novamente, as definições são armadilhas, embora detenham grande valor para compreender determinado assunto.

Busquei nesta pesquisa reunir os elementos que considero serem essenciais para estudar a problemática que propus: repensar a *gamearte* com um novo olhar, entender a produção em *games* independentes, observar a relação dos *games* com as instituições de arte, a experiência de jogar, a inserção e circulação dessa produção, o contexto da produção cultural e do consumo e, ainda, buscar as origens de jogar e artificar e compreender que o entretenimento pode ser sim um campo provocador de linguagem na arte. Somada à todas essas questões também experienciei a prática da criação dos jogos nos dois trabalhos desenvolvidos no Mídia Lab/ UNB em que pude participar. A jornada da complexidade inerente a linguagem dos jogos e da arte à simplicidade de buscar a diversão e entreter-se sem perceber o tempo.

Em 2017 usufruí da oportunidade de ministrar o curso de formação de mediadores para a primeira edição do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica no Centro Cultural Banco do Brasil. Tal experiência me fez perceber que apesar do crescimento da expressividade da arte computacional enquanto produção artística, ela ainda está muito distante do público, mesmo de quem é interessado em arte a ponto de se inscrever como mediador de exposição. A maior parte dos mediadores no curso estava na faixa dos vinte anos, o que é uma idade que, provavelmente, o conhecimento e acesso à tecnologia se dá de uma maneira mais facilitada, devido ao domínio da linguagem digital, mas nem por isso conheciam sobre a produção e existência da arte computacional. Embora o tempo destinado ao curso de formação fosse insuficiente em minha opinião, pude perceber que no decorrer das aulas, na medida em que as obras eram apresentadas e discutidas, elas ganhavam cada vez mais simpatia por parte dos mediadores. Muitas das obras detinham caráter de entretenimento, eram de fato muito divertidas como *The Garden of Emojis* que dialoga diretamente com a nossa cultura digital. Por ser uma exposição de um festival de linguagem eletrônica e não exclusivamente de arte, talvez o critério de entretenimento tenha sido levado em consideração por servir de atrativo para alcançar um público maior. Insisto que considero a diversão como um fator legítimo de uma obra de arte, ainda mais em uma realidade tão confusa e incerta como a em que nos encontramos hoje.

O escritor americano Neil Gaiman, famoso pelas HQs de *Sandman*, em seu célebre livro *Deuses Americanos*, conta a história dos Estados Unidos através de sua adoração aos deuses antigos, que são trocados pelos deuses novos. Os deuses antigos são uma mistura da mitologia nórdica e egípcia, como Ísis, Odin, Loki e Anúbis. Os deuses novos são os deuses da tecnologia, das mídias sociais do dinheiro e da globalização. O livro tece uma crítica que vai muito além do povo americano, aqui no Brasil nós também adoramos os deuses novos de Gaiman. O deus da tecnologia, na mitologia criada no livro, é o equivalente a um Zeus, ou Odin, o Deus dos deuses, em que a nossa sociedade atual santifica a tal ponto a tecnologia como a salvadora de tudo que se equiparia a um Deus. Ao ler este livro lembrei-me de uma discussão com o Prof. Dr. Émerson Dionísio de Oliveira no meu primeiro ano de doutorado na UNB, e chegamos

a uma conclusão, um tanto informal, de que a dificuldade da arte contemporânea aceitar a arte computacional seria porque a tecnologia já detém tanta atenção de todos os lados que, para barrar essa adoração toda ela não vai ser aceita, uma espécie de “recalque”. A discussão girava em torno de se há ou não um outro circuito para a arte computacional que anda em paralelo ao da arte contemporânea. Desde essa conversa a questão do “recalque” sempre ficou na minha cabeça, que a insistência me manter algo de fora é por “birra” e não por uma discordância conceitual de fato. A questão do circuito da arte computacional e da arte contemporânea não são assuntos centrais nesta pesquisa, mas tangenciam o assunto, o que me deixou mais intrigada é que parece ter uma situação semelhante na questão da arte computacional e o entretenimento.

O entretenimento como um provocador de linguagem na arte é utilizar o entretenimento e a diversão a favor do discurso da obra. Provavelmente a obra possa se tornar mais acessível para o público, mas ser mais acessível é ruim? Voltamos para o longo discurso de alta e baixa cultura, que com a *internet* tudo mudou radicalmente. Não consigo ver diferença em um *gamearte* exposto em uma instituição cultural com a assinatura de um curador e um em uma plataforma de venda on-line. Não é a distribuição e o acesso, e sim a obra em si.

Sei que absorvi muita coisa de fontes que não posso recordar-me diretamente, mas neste ponto para mim está claro, a *gamearte* é uma linguagem sem dúvida artística, e penso que esse “veredicto” possa ser estendido para os jogos independentes. O que ainda considero instigante, é a necessidade de eliminação de certos elementos próprios do universo dos jogos para um jogo ter a “chance” de ser qualificado como arte. Esta constatação, ao meu ver, parte de ambos os lados, tanto do campo da arte quanto dos jogos e a minha inquietude em relação a esses dois polos se dá porque transito em diversas áreas, que apesar de distintas tem muito em comum e o discurso de delimitação do campo está sempre presente. Talvez pudéssemos pensar essa necessidade de segmentação como uma “crítica diagnóstica” de nosso tempo, em que a polarização está cada vez mais evidente embora os propósitos se misturem. Assim como desde os tempos imprecisos os seres humanos detêm a capacidade de imaginar e artificar, temos também a habilidade de nos separar.

Se o nosso gene egoísta nos trouxe até aqui, até o algoritmo egoísta, e até onde este último vai nos levar? Ou já está levando? Nós refletimos o algoritmo egoísta ou ele nos reflete? Será que estamos imersos em uma *Matrix* de simulações e simulacros a espera de alguma falha para então despertar? O que não faltam são metáforas de filmes, livros e cultura pop para ilustrar a nossa relação com a tecnologia. O algoritmo lúdico nos trouxe obras como *The Garden os Emoji Delights, Monument Valley, Passage, Braid, Dear Esther, Journey e Snake Enchanter* são obras que independentemente de suas linguagem tecem um discurso do que é ser um ser humano, seja pela maneira como nos comunicamos, de buscar a saída em uma realidade que muda a todo instante, a certeza de que o tempo que passou jamais vai voltar, imaginar as possibilidades caso pudéssemos controlar o tempo, pensar que o que nos foi deixado traz respostas para onde devemos seguir, uma jornada ao passado para nos encontrarmos no presente, ter regras e querer quebrar todas elas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor e HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

AGAMBEN, Giorgio. **O aberto: o homem e o animal**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

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

BARROS, Tiago. **Morfogênese: a origem da forma**. In: Anais do #11.ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Brasília, 2012.

BAUMAN, Zygmunt. **Ensaio sobre o conceito de Cultura**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **Mal-estar na Pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

BENTLEY, Alexander and O'BRIEN, Michael. **The Acceleration of Cultural Change: From Ancestor to Algorithms**. Cambridge: MIT Press, 2017.

BROWN, Steven, DISSANANAYAKE, Ellen. **The Arts are more than Aesthetics: Neuroaesthetics as narrow Aesthetics**. In: SKOV, Martin VARTARIAN, Oshin (org). *Neuroaesthetics*. Amytiville, NY, Baywood, 2009.

CASTELLS, Emanuel (org) e CARDOSO, Gustavo (org). **A Sociedade em Rede – do**

conhecimento à ação política. Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 2005.

CALLOIS, Roger. **O Jogo e os Homens.** Lisboa: Livros Cotovia, 1990.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio.** São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces.** São Paulo: Pensamentos, 1995.

CAUQUELIN, Anne. **No Ângulo dos Mundos Possíveis.** São Paulo: Martins Fontes, 2011.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea.** São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CAUQUELIN, Anne. **Teorias da Arte.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

COUTO, Maria de Fátima. **Museus de Arte e crítica institucional.** In: OLIVEIRA, Emerson Dionísio e COUTO, Maria de Fátima. Porto Alegre: Zouk, 2009.

COSTA, Eliane. **Narrativas digitais periféricas: novas territorialidades no ciberespaço.** In: TACE The Art Of Cultural Exchange, Londres, 2015.

COSTA, Eliane e AUGUSTINI, Gabriela (org). **De Baixo para Cima.** Rio de Janeiro: Aeroplano, 2014.

CHEN, Jenova. **Flow in Games.** MFA Thesis. University of Southern California, 2008.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DISSANAYAKE, Ellen. **A Bona Fide Ethological View of Art: The Artification Hypothesis**. In: *Art as Behaviour: An Ethological Approach to Visual and Verbal Art, Music and Architecture*. SUTTERLIN, Christina et al (org). Vol. 10 Hanse Studies, BIS-Verlag der Carl Von Ossietzky Universitat Oldenburg, p. 43-62, 2014.

DISSANAYAKE, Ellen, BROWN Stephen. **The Art is More than Aesthetics: Neuroaesthetics and Narrow Aesthetics**. In: Martin Skov & Oshin Vartanian (eds), *Neuroaesthetics*. Amityville, NY: Baywood, pp.43-57, 2009.

DE DUVE, Thierry. **A arte diante do mal radical**. ARS (São Paulo), São Paulo, v.7, n.13, junho de 2009, p.64-87.

DUARTE, Rodrigo. **Varia Aesthetica**. Belo Horizonte: Relicário, 2014. (ePUB)

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

FERRARI, Debora, TRAINI, Luca. **Art and Videogames – NeoLudica**. Milão: Skira, 2011.

FRANCKIEWICK-OLCZAK, Izabela. **Is the interactive art able to implement the idea of agency and break the distances in art?**. In: Anais do #16.ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Porto, 2017.

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

GAIMAN, Neil. **Deuses Americanos**. São Paulo: Intrínseca, 2016.

GASPAROTTO, Débora. **O “curto-circuito” da Arte Digital no Brasil**. Santa Maria: Ed do Autor, 2014

GASPAROTTO, Débora (org). **Arte-Ciência-Tecnologia: o sistema da arte em perspectiva**. Santa Maria, Editora LabPiloto, 2014.

GIANETTI, Cláudia. **Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/ Arte, 2006.

GURSOY, AYSE. **Game Worlds: A Study of Videogames Criticism**. Thesis – Master of Science in Comparative Media Studies, MIT, Massachusetts, 2013.

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

KELLNER, Douglas. **A cultura da Mídia**. Bauru: Ed. EDUSC, 2001.

KOVATO, Antti. **The Improvements for Indie Game Development**. Thesis – Degree Programme in Business Information Technology, Karelia University, Finland, 2013.

MACHADO, Irene. **Impacto ou Explosão? Cultura Tecnológica e Metáfora Balística**. XXII Congresso Brasileiro de Comunicação, 1999. Disponível em <
<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/00691c0e4a02c41ea497fd7980c8083b.pdf>>
acessado em 15/02/2016.

JORDÃO, Gisele. **Comportamento de Consumo Artístico Brasileiro**. In. Revista do Centro de Pesquisa e Formação SESC. No. 02, Maio, São Paulo, SP, 2016.

MACHADO, Irene (org) **Semiótica da Cultura e Semiosfera**. São Paulo: Annablume, 2007.

MAEDA, John. **Laws of Simplicity**. Boston, MIT Press, 2005.

MICHAEL, David e CHEN, Sande. **Serious Games**. United States of America: Course Technology, 2006.

QUEMIN, Alain e FIALHO, Ana Letícia e MORAES, Angélica. **O Valor da Obra de Arte**. São Paulo: Metalivros, 2014.

RUSH, Michael. **Novas Mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

ROCHA, Cleomar. **Pontes, janelas e peles**. Goiânia, Funape, 2014.

ROCHA, Cleomar e BANDEIRA, Wagner. Design de experiência em contexto transmídia. In. VENTURELLI e ROCHA (org). **Mutações, Confluências e Experimentações em Arte e Tecnologia**. Brasília: Editora UNB, 2016.

ROSNAY, Joel. **O Homem Simbiótico: Perspectivas para o terceiro milênio**. Petrópolis: editora Vozes, 1997.

RUSH, Michael. **Novas Mídias na Arte na Arte Contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SHANKEN, Edward. **Historicizar arte e tecnologia: fabricar um método e estabelecer um cânone**. In: DOMINGUES, Diana. *Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Editora Unesp, 2009.

SIDHU, Sonny. **Poetics of Videogame Setpiece**. Thesis – Master of Science in Comparative Media Studies, MIT, Massachusetts, 2013.

SHANKEN, Edward. **Historicizar arte e tecnologia: fabricar um método e estabelecer um cânone.** In: DOMINGUES, Diana. Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios. São Paulo: Editora Unesp, 2009.

SCHWINGELER, Stephan e SEREXHE, Bernhard. **ZKM_GamePlay!** Karlsruhe, 2016. (catálogo)

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

VASSÃO, Caio Adorno. **Arquitetura livre: complexidade, metadesign e ciência nômade.** Tese (doutorado em arquitetura) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, USP. São Paulo, 2008.

USSELMANN, Rainer. **The Dilemma of Media Art: Cybernetic Serendipity at the ICA London.** Leonardo, Vol.36, No. 5 (2003), p.389-396.

VENTURELLI, Suzete. **Arte Computacional.** Brasília: Ed. UnB, 2017

VIEIRA, Marco E. M. **Distinção, Cultura de Consumo e Gentrificação, o Centro Cultural Banco do Brasil e o Mercado de Bens Simbólicos.** Tese de Doutorado. UNB, Brasília, DF, 2006.

WITT, Anelise. **Gamearte: subversão e diversão na arte contemporânea.** Dissertação – Centro de Artes e Letras, UFSM, Santa Maria, 2013.

ZEKI, Semir. **Art and Brain.** Daedalus 127 (1998), no. 2, p.71-103.

REFERÊNCIAS DIGITAIS

ANTONELLI, Paola. **@ at MoMA**. Disponível em <http://www.moma.org/explore/inside_out/2010/03/22/at-moma> acessado em 20/06/2014.

ANTONELLI, Paola. **Why I brought Pac-man to MoMA**. Disponível em:<http://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma> Acessado em 20/06/2014

BALL, Philip. **Neuroaesthetics is killing you**. Disponível em <<http://www.nature.com/news/neuroaesthetics-is-killing-your-soul-1.12640>> Acessado em 20/10/2016.

BORS, Sabin. **Digicalyptic Realities, or The Frolic of the Flat**. Disponível em <<https://anti-utopias.com/editorial/digicalyptic-realities-or-the-frolic-of-the-flat/>> Acessado em 05/07/2017.

Declaração Universal sobre a diversidade cultura. Disponível em <<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127160por.pdf>>Acessado em 18/12/2107.

Democracy in Crisis. Disponível em <<https://freedomhouse.org/report/freedom-world/freedom-world-2018>> Acessado em 12/01/2018.

Emoção Art.ficial. Disponível em <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/evento331104/emocao-artificial-2002-sao-paulo-sp> > Acessado em 10/12/2017

HENRICH, Joseph, HEINE, Steven and NORENZAYAN, Ara. **Most People Are not WEIRD.** Nature, Vol. 466, p. 29, 2010. Disponível em <
https://henrich.fas.harvard.edu/files/henrich/files/henrich_heine_norenzayan_2010.pdf
>Acessado em 10/12/2017.

HENRICH, Joseph, HEINE, Steven and NORENZAYAN, Ara. **The weirdest people in the world?** Behavioral and brain sciences vol. 33, 61–135, 2010. Disponível em <
https://henrich.fas.harvard.edu/files/henrich/files/henrich_heine_norenzayan_2010-2.pdf >
Acessado em 10/12/2017.

JOHNSON, Ian. **Monument Valley – the vídeo game that takes an eternity.** Disponível em <
<http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/monument-valley-the-video-game-that-takes-an-eternity-10104940.html> > Acessado em 07/09/2017

JONES, Jonathan. **Sorry MoMA, video games are not art.** Disponível em:
<<http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>> Acessado em 20/06/2014.

LEÃO, Lúcia. **Memória e Método: complexidades da pesquisa acadêmica em processos de criação.** In: Anais do #15ARTE – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Brasília, 2012. Disponível em <
https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/lucia_leao.pdf >Acessado em 15/11/2016.

LIEBL, Matt. **Child of Light Review: A mesmerizing fairytale.**
Disponível em < <http://www.gamezone.com/reviews/child-of-light-review-a-mesmerizing-fairytale>> Acessado em maio de 2016.

LOTURCO, Roseli. **As maiores empresas e os destaques do setor financeiro.** Disponível em <
<https://exame.abril.com.br/revista-exame/maiores-em-financas/> > Acessado em 15/11/2017.

MAEDA, John. **Videogames do Belong to Museum of Modern Art**. Disponível em: <<http://www.wired.com/2012/12/why-videogames-do-belong-in-the-museum-of-modern-art/>> Acessado em 20/06/2014.

PERISSINOTO, Paula e BARRETO, Ricardo. **Arte Eletrônica na Era disruptiva**. Disponível em <http://file.org.br/brasil_2017/file-brasil_2017-arte-eletronica-na-epoca-disruptiva-ccbb/> Acessado em 10/10/2017

Public Access. Disponível em < <http://www.davidhorvitz.com/> > Acessado em 17/10/2017.

Mood Disorder. Disponível em < <http://www.davidhorvitz.com/> > Acessado em 17/10/2017.

QUARANTA, Domenico **Response. Contemporary Art and Online Popular Culture**, in *Artpulse*, Issue 20, December 2014, pp. 34 – 37. Disponível em < <http://domenicoquaranta.com/download.html> > Acessado em 17/10/2017.

RAMOS, Adriana, MELLO, Andrea, CAVALCANTI, Carmem et al. Semiosfera: Exploração conceitual nos estudos semióticos da Cultura. In: *Semiótica da Cultura e Semiosfera*. São Paulo: Annablume, 2007.

STUART, Keith. **Are video games art: the debate that shouldn't be**. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art>> Acessado em 20/06/2014.

SHANKEN, Edward. **Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse?** Disponível em: <<http://hybridge.files.wordpress.com/2011/02/hybrid-discourses-overview-4.pdf>> Acessado em: 15/06/2014.

SEREXHE, Bernhard, SCHWINGELER, Stephan. **ZKM_Gameplay**. Karlsruhe, Alemanha, 2013, 35p. Catálogo de exposição, Exposição permanente, ZKM. Disponível em <http://zkm.de/media/file/en/zkm_gameplay_broschuere_e_0.pdf> Acessado em: 20/07/2016.

The Economist: Mass entertainment in the digital age is still about blockbusters, not endless choice. Disponível em <<https://www.economist.com/news/special-report/21716467-technology-has-given-billions-people-access-vast-range-entertainment-gady>> Acessado em 03/01/2018.

The Economist: How to devise the perfect recommendation algorithm. Disponível em <<https://www.economist.com/news/special-report/21716464-recommendations-must-be-neither-too-familiar-nor-too-novel-how-devise-perfect>> Acessado em 03/01/2018

Word of the Year. Disponível em <<https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year#hb-previous-words-of-the-year>> Acessado em 07/01/2018.

JOGOS

Botanicula. Disponível em < <http://botanicula.net/> > Acessado em 01/02/2018

Braid. Disponível em < <http://braid-game.com/> > Acessado em 01/02/2018.

Child of Light. Disponível em < <https://www.ubisoft.com/en-us/game/child-of-light> > Acessado em 01/02/2018.

Dear Esther. Disponível em < <http://dear-esther.com/> > Acessado em 16/09/2016.

Flower. Disponível em < <http://thatgamecompany.com/flower/> > Acessado em 01/02/2018.

Journey. Disponível em < <http://thatgamecompany.com/journey/> > Acessado em 01/02/2018.

Limbo. Disponível em < <http://www.playdead.com/games/limbo/> > Acessado em 01/02/2018.

Machinarium. Disponível em < <http://machinarium.net/> > Acessado em 01/02/2018.

Monument Valley. Disponível em < <https://ustwo.com/work/monument-valley-2> > Acessado em 14/10/2017.

Passage. Disponível em < <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/> > Acessado em 01/02/2018.

The Thrill of Combat. Available in < <http://www.messhof.com/>> Acessado em 20/05/2015

UCLA Game Lab. Available in < <http://games.ucla.edu/about/>> Acessado em 20/05/2015.