

Lucia Santaella *

Game arte no contexto da arte digital

*

Lucia Santaella é pesquisadora 1 A do CNPq, Professora Emérita na pós-graduação em Comunicação e Semiótica e na pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUC-SP). Doutora em Teoria Literária pela PUC-SP e Livre-docente em Ciências da Comunicação pela USP. Já levou à defesa 240 mestres e doutores. Publicou 42 livros e organizou 16, além da publicação de perto de 400 artigos no Brasil e no exterior. Recebeu os prêmios Jabuti (2002, 2009, 2011, 2014), o prêmio Sergio Motta (2005) e o prêmio Luiz Beltrão (2010). <lbraga@pucsp.br>

Resumo Se a palavra estética for tomada no seu sentido original, aquilo que é capaz de produzir um efeito sensorio e sensível no receptor, não há dúvida de que os games criaram uma estética que lhes é própria, baseada em uma série de atributos que vão da visualidade imagética à jogabilidade. Este artigo, entretanto, tem por objetivo evidenciar as diferenças entre uma estética do game e a game arte. Enquanto a primeira faz parte integrante de todo e qualquer game, a game arte tem particularidades que serão aqui discutidas no contexto do território mais amplo da arte digital. Como a game arte se insere nesse contexto? Em que medida ela expande o próprio conceito de arte tecnológica e arte digital em particular? Eis as questões que este artigo irá colocar em pauta.

Palavras chave Estética, Game arte, Arte digital, Atributos.

Game art in the context of digital art

Abstract *If the word aesthetics is taken in its original sense, that which is capable of producing a sensory and sensitive effect on the receiver, there is no doubt that games have created an aesthetics of their own, based on a series of attributes ranging from visuality to gameplay. This article, however, aims to highlight the differences between game aesthetics and game art. While the former is an integral part of any game, game art has particularities that will be discussed here in the context of the wider territory of digital art. How does game art fit into this context? To what extent does it expand the very concept of technological and digital art in particular? Here are the questions that this article will put on the agenda.*

Keywords *Aesthetics, Game art, Digital art, Attributes.*

De autoria de Gilles Lipovetsky e Jean Serroy, o livro *A estetização do mundo. Viver na era do capitalismo artista*, publicado na França em 2013 e com tradução para o português de 2015, trouxe discussões altamente relevantes para temas candentes sobre as relações ambíguas e bem pouco resolvidas entre estética e arte. O título do livro já sugere que vivemos em um mundo de estéticas proliferantes, em que a presença de designers, quase sempre criadores e inventivos, se faz notar em uma multiplicidade de campos. Uma das áreas em que as possíveis distinções entre estética, design e arte encontram-se mais opacas é aquela dos games.

É um truísmo lembrar o feixe interdisciplinar em que os games estão envolvidos. Os games não apenas englobam uma série de conhecimentos – computação, arte, arquitetura, psicologia, semiótica, literatura, música, entre outros, quanto também exigem a contribuição de uma mescla de competências profissionais para o seu desenvolvimento: programação, design, arte gráfica, narratividade, cinematografia, sonorização, ilustração, modelagem, ambientação. Nos seus inícios, a indústria dos games dependia do trabalho quase exclusivo de programadores. Hoje, a crescente complexidade do seu desenvolvimento abriga o trabalho de equipes colaborativas em que todos os seus membros, de uma forma ou de outra, realizam atividades de criação.

Diante disso, também não passa de um truísmo, dado o grande número de autores que já chamaram atenção para a questão, que os games criam uma estética que lhes é própria, *sui generis*, tanto quanto existe uma estética cinematográfica. As comparações entre cinema e games são muito frequentes. Isso se explica não apenas por se tratarem ambos de narratividade posta em imagens que se movimentam ou ainda porque envolvem equipes de profissionais em coautoria, mas também porque o cinema foi a primeira mídia de entretenimento de massa produzida industrialmente. Portanto, aí está um ponto de contato nevrálgico entre cinema e games: o entretenimento e a produção industrial. Mais do que um ponto, trata-se de um nó sujeito a controvérsias no que diz respeito à arte, pois, da tradição, herdamos a ideia de que arte e entretenimento não se casam, quer dizer, enquanto a arte teria uma natureza mais elevada, tudo que se relaciona ao entretenimento estaria fadado à vulgaridade e à contingência. Entretanto, não demorou muito para que o cinema fosse erigido ao panteão das artes, sob o título de sétima arte. Isso abriu um precedente considerável para os games. Não obstante, tanto quanto posso ver, a questão dos games traz complicações que lhe são próprias, senão vejamos.

Designer artista?

Na vida prática do desenvolvimento de games, a nomenclatura de artista é empregada sem muitos constrangimentos conceituais. Em um artigo bastante elucidativo, Nóbrega (2016) enumera e descreve as atividades que, nos ambientes de trabalho para o desenvolvimento de games, recebem a rubrica de arte em modalidades diferenciadas. Há assim, antes de tudo, o diretor de arte, função bastante conhecida no campo da criação publicitária e que, na área dos games, também se define pela supervisão de toda a arte que está sendo produzida. Isso implica o conhecimento de cada uma das fases da produção.

Há, a seguir, o artista líder, responsável pela execução de muitas das tarefas iniciadas pelo diretor de arte e pelo trabalho dos assets (recursos, ativos) do jogo. Esse artista costuma ser líder na hierarquia da equipe. Outra função é a do artista sênior, título que recebe como fruto da experiência acumulada no tempo. Este é seguido pelos artistas regulares que, via de regra, funcionam como a locomotiva que leva o desenvolvimento à frente. Esses quatro tipos de artistas são os responsáveis pela criação dos games. Mas, quais são as atividades artísticas propriamente ditas que desempenham?

Antes de tudo, existe a atividade de criação das interfaces de usuário: “botões, textos, displays de informação menus do jogo e elementos internos como a pontuação, vidas do personagem e telas de configurações” (ibid.). Aqueles que realizam essa atividade são os mestres de tela. Outra atividade é a do artista conceitual que, como o próprio nome diz, é o idealizador do game, respondendo pela criação de uma visão interna que faz do game o que ele é. Então vem a atividade do artista cinemático que projeta, cria e edita vídeos para o jogo e cenas de fundo. O que se tem aí é o mundo do game cujas cenas devem fluir em conexões sem tropeços de ritmos, de tempo, de diálogos, de movimentos de câmera, enfim, dos efeitos visuais do jogo. Outras atividades são as dos modeladores desempenhadas pelos profissionais de animação e da engenharia do jogo. Graças a essa atividade, o trabalho do artista conceitual ganha forma. Então vem a atividade dos ilustradores, responsáveis pela qualidade das imagens; vem também a criação de ambientes interativos que incluem cenários, objetos, mapas, prédios, cidades, salas, túneis etc. Para isso os artistas 2D e 3D são imprescindíveis para a criação de formas de vida, vegetação, mobiliário etc. necessários à riqueza visual do game.

Como se pode ver, a pletera de artistas é extensa e híbrida, cada um fazendo sua parte da melhor maneira possível. Diante disso, seria justo que essas atividades, todas elas de naturezas tão criativas, não pudessem receber o nome de arte? À primeira vista, seria injusto. Então, por que a designação de game artista só cabe sem controvérsias dentro dos ambientes de trabalho e não fora deles? Por que aqueles que trabalham com games são mais costumeiramente chamados de designers e não de artistas? Por que a afirmação de que game é arte sempre provoca tanta celeuma?

Game é arte?

Segundo nos informa Ridolfi (2013), no ano de 2013, o MoMA-NY, considerado um dos mais importantes museus de arte contemporânea do mundo, abriu uma exposição que apresentava como obras quatorze games produzidos comercialmente, tais com Pac-Man, Sim City, Minecraft, entre outros que foram adquiridas pelo Museu. O questionamento veio de imediato: como poderiam os games compartilhar o espaço com obras do calibre de Matisse, Warhol, Picasso, pertencentes ao acervo do Museu?

Para a curadora, Paola Antonelli (2013), “os games são artefatos que realmente representam a cultura e o design da nossa época”, portanto, funcionam como o melhor exemplo do design interativo. Com eles, o que se buscou valorizar “são itens que combinem relevância histórica e cultural, expressão estética, visões inovadoras de tecnologia e comportamento, e uma boa síntese de materiais e técnicas que alcancem sua meta inicial” (ibid.).

Não obstante a convicção da curadora, quando consultada, Christiane Paul, co-curadora, na época, do Museu Whitney de Arte Americana, e uma das mais respeitadas especialistas em arte digital, recusou aceitar que games são arte. Para ela (apud RIDOLFI, 2013), eles são “uma nova forma de cultura” e, apenas nesse sentido, poderia reconhecer a importância de serem adquiridos pelo MoMA. Paul modalizou, até certo ponto, seu julgamento, ao reconhecer que a complexidade e sofisticação dos cenários dos games são dignos de uma obra de arte, mas isso não significa que games, em si, possam ser considerados obras artísticas. Exceção seja feita, ainda segundo a autora, a projetos de games que têm se tornado, cada vez mais, um gênero importante na prática artística.

A controvérsias não param aí. Antes desse evento do MoMa, Murphy, em 2010, redigiu uma síntese de posições tomadas por artistas, gamers, designers, historiadores e críticos acerca da natureza artística ou não dos games. As posições são bastante divergentes e variam desde a negação irrevogável até a aceitação cabal. Para Roger Ebert, por exemplo, “videogame nunca será arte”. Nick Monfort, por outro lado, afirma que videogames podem ser vendidos por negociantes de arte, aparecer em galerias e museus e serem aceitos como partes do mundo artístico. Cita, inclusive, exemplos disso. Tanto quanto qualquer obra considerada artística, os games também tocam em questões complexas, com sensibilidade e variações de perspectivas. Denis Dutton e Jesse Schell concordam ao reconhecer a existência de muitos elementos artísticos que são usados na criação dos videogames. Jaron Lanier vai ainda mais longe, talvez demais, ao conceber que não há nenhum aspecto da vida humana que não possa ser chamado de arte. Ian Bogost lembra que o século 20 celebrou como arte

um mictório, uma pintura de um quadrado colorido, poesia feita de palavras aleatoriamente sorteadas de um chapéu, uma plateia cortando a roupa de um artista, pintura industrial sobre tela, reproduções de publi-

cidade, um telegrama afirmando que era o retrato do destinatário, uma barricada debarris de petróleo em Paris e imagens de TV ao vivo de uma estátua de Buddha.

Bogost lembra ainda que tudo isso foi realizado por nada mais, nada menos do que artistas consagrados que buscavam provocar e forçar o ser humano a ver as coisas de modo diferente dos hábitos arraigados. Além disso, foram alargando sobremaneira nossa própria ideia de arte. Portanto, ele conclui que o maior movimento dos games no mundo artístico tenha sido justamente o de propor: “Games podem ser arte?”

John Sharp constata que existem muitas semelhanças entre arte e games, especialmente porque ambos buscam o prazer e não são inteiramente utilitários. Entretanto, discorda da preocupação em dar aos games o status de arte. O que se busca com isso? A legitimação? Em que medida isso poderia modificar as características de um videogame? Para o autor, não se pode progredir na discussão enquanto essas perguntas não estiverem respondidas.

A resposta que me pareceu mais lúcida dentre todas é a de Tom Bissell, aliás, autor de um livro bastante fecundo no que diz respeito justamente às relações entre games e arte: *Extra lives: Why videogames matter* (2010). Vale a pena transcrever um bom trecho de sua resposta:

“Eu acho que videogame pode ser arte?” é a pergunta errada. A questão certa é se artistas podem usar o meio game como um recurso de expressão criativa. Jogos usam enredo, imagens, personagem, ação e música, algumas vezes, tudo isso junto para gerar emoções nos jogadores. Alguns games fazem isso bem, outros não. É possível que nenhum videogame será comparado a Hamlet, mas Hamlet também não lhe proporcionará o mesmo efeito de um jogo. Uma questão similar incomodou o cinema durante seus primeiros anos. Os filmes se firmaram. Games também o farão.

Pela sintonia de pensamento, essa resposta de Bissell abre caminho para que possa ser exposta a seguir a posição que tenho tomado a respeito do caráter de obra de arte ou não dos games e de outras formas de produção, que, em princípio, não se enquadrariam dentro dos parâmetros daquilo que costuma ser chamado de arte, tais como quadrinhos (banda desenhada), imagens digitais 2 e 3D, animações etc. Para isso, tenho estabelecido uma diferenciação sutil entre estética e arte, o que não implica a ausência de interligação de ambas. Sob pena de me repetir em relação a outros momentos em que entrei nessas questões (SANTAELLA, 2008; 2010), seguirá abaixo uma síntese do que tenho formulado acerca desse tópico espinhoso. Começemos pela elucidação do conceito de estética.

A estética e a questão tecnológica

São poucas as palavras que se disseminaram tanto quanto estética a ponto de ser empregada para designar quaisquer institutos de beleza voltados para o corte de cabelos, limpeza de pele etc. Disso se pode inferir que, onde quer que a beleza esteja envolvida, lá estará a estética, quer dizer, essa palavra quase sempre é tomada como sinônimo de beleza, estilo e, por isso mesmo, apresentará algum parentesco, mesmo que longínquo com a ideia de arte.

Na sua origem filosófica, entretanto, o sentido de estética era bastante claro e preciso. O fundador da palavra e de sua correspondente ciência foi o alemão A. Baumgarten no seu livro *Aesthetica*, publicado na primeira metade do século XVIII. Derivada do grego *aisthesis*, estética quer dizer, antes de tudo, sentir. “A raiz grega *aisth*, no verbo *aisthonomai*, quer dizer sentir, não com o coração ou com os sentimentos, mas com os sentidos, rede de percepções físicas” (SANTAELLA, 1994, p. 11). Para simplificar, portanto, estético seria tudo aquilo que afeta os nossos sentidos, ou seja, que passa pelos nossos sentidos corporais: visão, audição, olfato, tato com reverberações nos sentidos interiores. Por exemplo, a audição de uma música pode provocar aceleração ou retardamento na pulsação corporal.

Em suma, como “ciência do modo sensível de conhecimento de um objeto”, conforme nos lembra Sodr  (2006, p. 45), seu fundador Baumgarten n o a restringia ao que passou a se entender pela palavra arte (“artes do belo”, “belas artes”), mas a compreendeu como o conhecimento da estesia voltada para o estudo de uma gnoseologia da sensa o ou da percep o sens vel, irredut vel ao saber l gico. Disso pode-se concluir que, nesse sentido bastante amplo, a est tica se espalha pela experi ncia que temos de uma s rie de fen menos, inclusive naturais, como aquela que nos afeta quando contemplamos as varia es crom ticas de um crep sculo ou de um amanhecer, ou quando nos encontramos nas cercanias do mar que se abre at  o horizonte profundo. Acerca disso, Borges (1983, p. 126) nos premia com uma defini o  mpar: “o fato est tico, [...] n o precisa de defini o. O fato est tico   algo t o evidente, imediato e indefin vel quanto o amor, o gosto da fruta, a  gua.”

Tendo isso em vista, n o   de se estranhar que a est tica e a beleza sejam correlatas, pois a beleza atrai e excita os sentidos humanos. Quando intensa, a beleza convida   percep o demorada e incita   contempla o extasiada. Por isso, preenche os princ pios definidos como est ticos. Entretanto, o efeito est tico n o se limita   beleza. H  est tica, inclusive, no grotesco e na bizarria. A contempla o de algo que nos assusta ou amedronta tamb m pode produzir efeito est tico.   nesse sentido que a arte, mesmo quando apartada do belo,   capaz de produzir efeito est tico, pois este diz respeito   potencializa o dos sentidos.

No que diz respeito aos games, as considera es sobre est tica misturam-se inextricavelmente com a quest o tecnol gica, algo que os games compartilham com todas as m dias que, desde a revolu o industrial, foram crescentemente brotando a partir da fotografia e que tiveram como consequ ncia o alargamento not vel das fronteiras est ticas.

No seu antológico ensaio sobre “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”, Walter Benjamin (1975) enfrentou com agudeza a expansão das fronteiras estéticas a partir da reprodução técnica. Emblemática das técnicas reprodutivas de linguagem era, na época de Benjamin, a fotografia e, na sequência, o cinema. Ora, depois da foto e do filme, tecnologias ainda mecânicas, vieram o rádio, a televisão e o vídeo, tecnologias eletrônicas, e hoje estamos convivendo com as sonoridades e imagéticas computacionais, a linguagem hipermediática que é própria das redes, os dispositivos móveis e, certamente, os games. Isso tudo está produzindo reviravoltas profundas, verdadeiros giros copernicanos em quaisquer concepções relativamente assentadas de estética, obrigando-nos a repensá-las, pois, a cada nova emergência tecnológica, são gerados novos recursos e procedimentos de criação e conseqüentemente novas formas de sensibilidade estética que configuram o presente na medida em que ressignificam o passado.

Portanto, quando falamos em estética tecnológica, estamos nos referindo ao potencial que os dispositivos tecnológicos apresentam para a criação de efeitos estéticos, quer dizer, efeitos capazes de acionar a rede de percepções sensíveis do receptor, regenerando e tornando mais sutil seu poder de apreensão das qualidades daquilo que se apresenta aos sentidos. Isso significa que os aparelhos, dispositivos e suportes tecnológicos, desde a invenção da fotografia até os híbridos permitidos pelo ciberespaço e pelas invenções tecno-científicas contemporâneas, de modo cada vez mais vertiginoso, vêm ampliando e transformando as bases materiais e os potenciais dos modos de produção estéticos. Em meio ao pluralismo de realidades midiáticas atuais e das novas condições estéticas que instauram, destacam-se os games pela evidente complexidade intersemióticas que exibem.

Em outra ocasião (SANTAELLA, 2010), discuti as principais características das estéticas tecnológicas em geral. Não há mídia em que essas características se ajustem tanto quanto nos videogames. Em função disso, passarei a rememorar-las no que se segue.

A estética tecnológica dos games

Antes de tudo, é necessário esclarecer o sentido de tecnologia, uma palavra que corre hoje de boca em boca, que muitos usam e poucos definem. Uma melhor compreensão do significado de tecnologia exige sua comparação com o termo que lhe é aparentado: técnica. A técnica envolve conhecimento para a realização de uma determinada tarefa, como desempenhar-se de um certo modo. Assim, ela se define como um saber fazer, referindo-se a habilidades, a uma bateria de procedimentos que se criam, se aprendem, se desenvolvem. As técnicas se distribuem por todas as áreas do fazer humano. A partir da Revolução Industrial, as técnicas passaram a ser incrementadas pelas máquinas e é nesse ponto que se instaura a diferença entre o que se costuma chamar de técnica e de tecnologia.

Enquanto a técnica é um saber fazer, cuja natureza intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo, a tec-

nologia, como um conhecimento acerca da própria técnica, avança além desta. Portanto, há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades técnicas específicas. Portanto, com os dispositivos tecnológicos, habilidades individuais passam a ser coletivizadas, pois são justamente essas habilidades que as máquinas de produzir linguagem internalizam.

O desfile de mídias tecnológicas que se seguiram à fotografia alcançou o seu ápice no surgimento do computador, sem o qual não se pode compreender a estética dos videogames já que estes inextricavelmente estão ligados à multifuncionalidade do computador. Na medida em que os dispositivos computacionais foram se ampliando e diversificando dos terminais domésticos para os celulares, câmeras digitais, webcams, estações de games, mídias sonoras portáteis etc., suas estéticas também foram se alterando.

Assim, o primeiro dentre os atributos da estética dos games é comum a todas as interfaces computacionais, a saber, a interatividade, tanto aquela que se dá com as interfaces físicas das superfícies, botões etc., quanto aquela que se dá com os ícones gráficos, menus e sons. Tratar a interação proporcionada por esses dispositivos como uma experiência estética significativa implica os dois tipos de interfaces que explicitamente apelam e estimulam os sentidos e não apenas os processos cognitivos dos usuários.

Além disso, as linguagens a que as interfaces dão acesso, tais como menus, textos, fotos, imagens capturadas por webcams, sons de todas as espécies, vídeos, animações, tudo isso povoa os espaços híbridos das redes, nos quais todas as estéticas tecnológicas se confraternizam na constituição de um tecido enredado e complexo. A esse tecido, Lev Manovich (2006) deu o nome de “hibridização visual” da linguagem das imagens em movimento. Até os anos 1990, as imagens computacionais eram tratadas de maneira isolada. Do final dessa década em diante, a animação computacional tornou-se definitivamente apenas um dos elementos integrados em um mix midiático que também inclui ação ao vivo, tipografia e design e no qual a passagem de uma linguagem a outra é tão instantânea que se torna imperceptível. “Unidas dentro de um ambiente comum de software, a cinematografia, a animação computacional, os efeitos especiais, o design gráfico e a tipografia formam uma nova metamídia”, um estágio fundamentalmente novo na história das mídias (ibid.).

Com isso, o computador se transformou em um laboratório experimental no qual diferentes mídias podem se encontrar e suas técnicas e estéticas podem se combinar na geração de novas espécies sígnicas. Quando uma mídia é simulada no computador, propriedades e métodos de trabalho lhe são adicionados até o ponto de transformar a identidade dessa mídia. Isso acontece porque os softwares, como as espécies em uma ecologia comum -- neste caso, o ambiente computacional compartilhado -- uma vez liberados, começam a interagir, mutar e gerar híbridos.

Origina-se daí uma nova estética híbrida que, segundo Manovich (ibid.), está praticamente presente em todas as formas breves de imagens em movimento: publicidade e gráfica televisivas, vídeos musicais, animações curtas, vinhetas de televisão, títulos de filmes, páginas da web e games, o que define um novo campo de produção midiática – a gráfica animada, que combina as linguagens do design, tipografia, animação 3D ou não, pintura e cinematografia. Disso tudo resulta “uma linguagem midiática híbrida, intrincada, complexa e rica – ou melhor, várias linguagens que compartilham a mesma lógica básica da remixabilidade e que dá origem ao que Manovich (2006) batizou de “estética da remixabilidade”.

Composta por vídeos, camadas de imagens bidimensionais, animação, imagens abstratas geradas em tempo real, sustentada por softwares, a lógica da remixabilidade engloba não apenas o conteúdo de diferentes mídias ou simplesmente suas estéticas, mas suas técnicas, métodos de trabalho e pressupostos fundamentais. Entretanto, foram os softwares de design sonoro e visual que tornaram muito mais fáceis as operações de remixabilidade, uma facilidade que foi grandemente incrementada pela internet nas possibilidades que ela abre para localizar e reusar materiais, designs e obras contemporâneas ou de diferentes períodos. Todas as práticas remix, de que os games são exemplares, têm suas bases na hibridização cultural que é a grande tônica do presente. Trata-se de estéticas que expressam uma lógica recombinante que coloca em sinergia processos interativos, abertos, coletivos e planetários.

De tudo isso, resta a pergunta: é possível ou não dar a essas estéticas a designação de arte? Com isso, reatamos aqui o fio das controvérsias.

Estética e/ou arte

Avaliando o impacto provocado pelas estéticas tecnológicas nos modos tradicionais de se produzir arte, em seu ensaio acima citado, Benjamin (1975) dizia: “Gastaram-se vãs sutilezas a fim de se decidir se a fotografia era ou não arte, porém não se indagou antes se essa própria invenção não transformaria o caráter geral da arte”. De fato, quando o artista se apropria dos novos dispositivos que sua historicidade coloca ao seu dispor, alargam-se as fronteiras da arte e, conseqüentemente, das concepções estéticas ligadas tradicionalmente à arte. Por isso mesmo, não apenas pode haver como, de fato, existem fotografias como arte, filmes como arte, vídeos como arte e, certamente, games como arte. Mas isso não significa que todo game é arte, embora tenha uma estética que lhe é própria. Por isso, prefiro buscar as distinções, que me parecem necessárias, entre artes tecnológicas e estéticas tecnológicas.

Se levarmos em conta o sentido original de estética, é certo que todas as artes tecnológicas são estéticas, mas o contrário não é verdadeiro: nem toda linguagem estética é necessariamente arte. Isto porque estéticas tecnológicas não se localizam necessariamente em objetos ou processos considerados artísticos, nem precisam aparecer em lugares de exposição ou

circulação de arte. Embora a obra de arte seja “uma representação bem-sucedida e privilegiada, ela não esgota o objeto da estética, que é na verdade ‘arte de perceber’, uma poética da percepção, portanto, um modo de conhecimento do sensível em sentido amplo – a faculdade de sentir do sujeito humano” (Sodré, p. 86). Assim, estéticas tecnológicas podem se fazer presentes em publicidades, designs de hipermídia, vinhetas de televisão, filmes documentários, efeitos especiais no cinema, nas novas formas híbridas das imagens em movimento, na moda, nas sonoridades circundantes, nas infinitudes de portais, sites, blogs, de que o ciberespaço está povoado ou ainda no design das telinhas de um celular que nos seduz com seus ícones animados e sons, com o acabamento de sua forma e superfície, com a sutileza dos seus minúsculos botões. *Last but not least*, estéticas tecnológicas, sem sombra de dúvida, fazem-se certamente presentes também nos games.

Isso não significa, de modo algum, que games não podem ser arte. Mas, para que sejam, eles têm que se enquadrar dentro do campo das artes, de suas variações históricas, dos complexos circuitos e inserções da arte nas dimensões da cultura e da sociedade. É por essas razões que estou de acordo com as palavras de Tom Bissell, quando diz que “a questão certa é se artistas podem usar o meio game como um recurso de expressão criativa.” Isso é, de fato, o que tem acontecido e, para comprová-lo, finalizo com um exemplo exemplar de uma arte em game, de autoria de Suzete Venturelli e sua equipe, uma obra imaginativa, contemporânea que coloca o game em uma perspectiva urbanística e, sobretudo, política.

Invaders

De acordo com informações que me foram fornecidas pela autora, o projeto, sob o título de *Invaders*, teve por objetivo realizar ciberintervenções urbanas interativas por meio de software desenvolvido como gamearte, para ser jogado na rua como manifesto político. A primeira ciberintervenção urbana interativa ocorreu no mês de março de 2013, na Av. Paulista-SP, como parte da exposição Play, que ocupou a fachada do prédio da Fiesp durante dois meses aproximadamente. Esta primeira intervenção foi denominada *Paulista Invaders*, contendo características de manifesto político, que tomou como base a ação artística ativista e lúdica (ver Figura 1).

O *Paulista Invaders* tomou como referência o conhecido jogo *Space Invaders*, desenvolvido por Tomohiro Nishikado e lançado em 1978. Trata-se de um jogo de tiro em duas dimensões, no qual o jogador controla uma bi-



Figura 1 as fotografias mostram a interação humano-computador realizada com tablet na rua. O próprio edifício da Fiesp interagia com o gamearte.

Fonte: www.youtube.com/watch?v=VK6F8TB28Zw

cicleta movendo-a na parte inferior da tela no sentido horizontal. Os carros movem-se em direção à bicicleta, a partir da parte superior da tela, enquanto a bicicleta atira flores para se defender. Os carros, ao serem atingidos, se desfazem e purificam o ar modificando a cor do fundo. O objetivo do game é impedir que os carros atinjam a parte inferior da tela, invadindo o espaço reservado às bicicletas.

A meta, projetada pela artista, foi a humanização da Avenida Paulista. Vem daí a utilização das bicicletas como meio de transporte, em detrimento dos carros, contribuindo com a discussão sobre qualidade de vida, saúde e a despoluição do ar. Os elementos principais do jogo *Paulista Invaders* são:

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

A segunda ciberintervenção foi realizada em Brasília em 2013, durante o evento Cena Contemporânea, participando da primeira edição do Festival Internacional de Mídias. Denominado Brasília *Invaders* o gamearte traz questões ativistas relacionadas com a sociedade local. Aqui os invasores são corruptos políticos e o avatar do jogador é um Cara Pintada. A interface do Gamearte, projetada na Praça dos Três Poderes, na fachada do Panteão, na Esplanada dos Ministérios da Capital do Brasil, pode ser vista na Figura 2



Figura 2 A imagem apresenta na base da interface gráfica um avatar, cara pintada, que se defende de desenhos caricaturas de políticos e indivíduos da sociedade julgados e condenados pelo Ministério Público.



Figura 3 <https://www.youtube.com/watch?v=4Tzf6jkj9Hw>

Como sistema, a obra compreende um software, um banco de dados e dispositivos móveis, que permitem a interação a longa distância via Wifi. O projeto foi elaborado para ser realizado em um local específico, visando à interação com transeuntes da cidade, num viés de inclusão social, transformando a paisagem urbana em um local de ocupação através do jogo (Figura 3).

Como é bem lembrado pela artista, o projeto *Invaders* foi pensado como ativismo artístico com a especificidade que a arte pode trazer para o ativismo político. A transgressão, no ativismo artístico, não acontece em apoio ou em oposição a um ou outro lado de uma discussão controversa, nem se dirige ou é dirigida por instituições políticas ou sistemas, mas pretende modificar comportamentos sociais ao criar situações capazes de despertar sensibilidades perceptivas amortecidas pelo hábito. São, portanto, ações que visam quebrar a rotina dos participantes, despertando sua criatividade e sua capacidade de questionamento. A realização da obra no espaço urbano introduz o potencial surpresa pela inserção da experiência estética no fluxo da vida. Eis aí, portanto, um exemplo admirável de criação estética do game, uma criação que intencionalmente se propõe como arte e que realiza seus propósitos de modo significativamente artístico.

Referências

- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In Os pensadores XLVIII. São Paulo: Editora Abril, 1975.
- BORGES, Jorge Luis. Sete noites. São Paulo: Max Limonad, 1983.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. A estetização do mundo. Viver na era do capitalismo artista. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- MANOVICH, Lev. After effects, or velvet revolution in modern culture. Part I. <http://www.manovich.net>. Acesso em 25 de janeiro de 2007.
- MURPHY, Samantha. Videogame pode ser arte? In: <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI173328-17779,00-VIDEOGAME+PODE+SER+ARTE.html>. 2010. Acesso: 10/04/2017.
- NÓBREGA, Diemano. Carreira na indústria de games: design de games, game art ou game design? In <http://unidigitaldobrasil.com.br/carreira-na-industria-de-games-design-de-games-game-art-ou-game-design/>. 2016. Acesso: 10/04/2017.
- RIDOLFI, Aline. Games são arte? In <http://link.estadao.com.br/noticias/geral,games-sao-arte,10000034149>. 2013. Acesso: 10/04/2017.
- Santaella, Lucia. Estética de Platão a Peirce. São Paulo: Experimento, 1994.
- _____. Introdução. In Estéticas Tecnológicas. Novos modos de sentir. Santaella, Lucia; Arantes, Priscila. São Paulo: Educ, 1998, p. 11-17.
- _____. Estéticas tecnológicas. In Santaella, Lucia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2010, p. 253-274,
- SODRÉ, Muniz. As estratégias sensíveis. Afeto, mídia e política. Rio de Janeiro: Vozes, 2006.

Recebido: 03 de abril de 2017

Aprovado: 05 de maio de 2017