

Anita Cavaleiro *

Curadoria em jogo: o papel do curador de jogos digitais



Anita Cavaleiro é pesquisadora, curadora e artista-educadora. Mestre em Artes Visuais pela ECA/USP, na linha de pesquisa Multimeios, com dissertação sobre curadoria de jogos digitais experimentais. Foi curadora de jogos digitais no FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Atua como educadora de Tecnologias e Artes no Sesc-SP, organizando oficinas e eventos nas áreas de jogos digitais, ilustração e animação. Seus interesses de pesquisa envolvem linguagens experimentais em narrativas visuais interativas.
<anitacavaleiro@gmail.com>

Resumo “Curadoria em jogo: o papel do curador de jogos digitais” tem por objetivo discutir a questão acerca da presença de curadorias de jogos digitais em espaços expositivos artístico-culturais, tais como galerias, museus e festivais. Através de um levantamento de exposições nacionais e internacionais e da conversa com outros curadores, o presente artigo analisa a prática curatorial aplicada a objetos híbridos, que navegam entre o universo das artes e a indústria do entretenimento.

Palavras chave Jogos digitais, Curadoria, Artes visuais, Arte e tecnologia, Jogos experimentais.

Curatoship in play: the role of the game curator

Abstract “*Curatoship in play: the role of the game curator*” aims to discuss the place of digital games curation at cultural and artistic exhibition spaces, such as galleries, museums and festivals. Throughout a survey of national and international exhibitions and conversations with other curators, this paper analyses the curatorial practice applied to hybrid objects that navigate between the art universe and the entertainment industry.

Keywords Digital Games, Curatorship, Visual Arts, Art & Technology, Experimental Games.

Introdução

Os jogos digitais estão presentes no mercado desde a década de 1960 e são vistos pelo público em geral como uma das principais fontes de entretenimento, pela indústria como um nicho extremamente lucrativo e, recentemente pela comunidade acadêmica como objeto de interesse para pesquisas. Ainda que populares, os jogos digitais demoraram cerca de quarenta anos para serem reconhecidos como um fenômeno estético e social relevante, ganhando assim o interesse do meio acadêmico e também espaço dentro de galerias, museus e festivais de arte eletrônica e cultura digital.

Com a facilidade de acesso a softwares de desenvolvimento de jogos é possível programar um jogo em tempo reduzido e com investimentos financeiros mínimos. Essa popularização das ferramentas de desenvolvimento de jogos fez com que emergisse - à margem da indústria do entretenimento - a figura do desenvolvedor de jogos experimentais, que foge dos clichês consagrados da indústria e propõe novas formas de fruição, tanto através de narrativas, quanto de interação, seja ela baseada na jogabilidade dentro do design do jogo em si, seja na elaboração de controles alternativos.

Os jogos digitais fazem parte de um campo “[...] interdisciplinar e empiricamente variado ao extremo, há um grande número de diferentes razões para fazer pesquisa, e um grande número de tipos de pesquisa para se propor.” (AARSETH, 2003, p. 02, tradução nossa). A discussão que propomos a seguir se dará no âmbito da curadoria de jogos digitais, assunto muito pouco presente na pesquisa acadêmica e, apesar de já ser bastante explorado em exposições e mostras de arte, principalmente internacionais, seu registro ainda é bastante escasso.

A curadoria de jogos digitais

A curadoria em artes visuais foi caracterizada inicialmente a partir do significado literal da palavra “curador” como aquele que cuida e zela pela arte, sendo assim, o curador clássico era visto como o profissional que seleciona de obras e preserva os acervos nacionais. A partir da década de 1960, com o aparecimento de novos espaços expositivos e de significativas transformações na natureza dos trabalhos artísticos, a curadoria passou a ser entendida como uma prática laboratorial e criativa. O curador contemporâneo é aquele que trabalha com os possíveis significados das obras de arte, concentrando funções que abrangem a escolha das obras de arte, a elaboração de propostas de mediações culturais de espaços e objetos, o desenvolvimento de textos curatoriais, recortes temáticos e projetos expográficos¹.

No caso dos jogos digitais, a curadoria é uma atividade de natureza híbrida, que trabalha tanto vinculada ao universo das artes visuais, quanto ao da indústria do entretenimento. O curador de jogos digitais exerce sua prática através de objetos intrinsecamente lúdicos, dotados de características poéticas, mas que possuem também uma faceta mercadológica, dado que os jogos digitais são geralmente veiculados na mídia como objetos de

¹ Expografia é a ambientação e identidade visual de uma mostra ou exposição, abrangendo elementos cenográficos, sonoros, de iluminação, a colocação dos objetos no espaço.

consumo. Seja vinculado a instituições ou um profissional que trabalhe de maneira independente, o curador de jogos digitais é também um pesquisador empírico, zelando por seus objetos de trabalho, selecionando-os cuidadosamente para serem expostos, elaborando narrativas e percursos que tomarão forma através da sua montagem em um determinado espaço.

Tanto o curador de artes visuais quanto o curadora de jogos digitais trabalham de maneira experimental, utilizando o espaço expositivo como laboratório de criação expográfica e de mediação cultural. Com o objetivo de suscitar relações de aproximação ou oposição entre as obras selecionadas, trabalham com a abertura própria que os objetos propõem e compartilham suas indagações com o público, propondo outras possíveis leituras.

[...] exposições de jogos digitais podem conquistar as mesmas coisas que uma exposição de arte “tradicional”. Podem fornecer sentidos/significados às obras presentes em seu espaço. O papel socio-cultural de tais exposições poderia fornecer novas lentes em jogos que pessoas (acreditam) já conhecer, e também oferecer novas oportunidades de entendê-los, fora do espectro do entretenimento. Exposições de jogos digitais são também uma chance para descobrirmos jogos mais alternativos que não são diretamente selecionados a partir da produção convencional da indústria dos jogos digitais. Isso ajuda a mostrar a diversidade do meio e pode auxiliar a revelar a sua verdadeira natureza. (BACHELIER, in CABRERA, 2016, p. 115)

Podemos encontrar diferenças de ordem técnica na curadoria de jogos digitais que não estão presentes na curadoria contemporânea que trabalha com arte analógica, mas que são semelhantes às encontradas pelo curador que trabalha com arte eletrônica interativa. O curador precisa ter conhecimentos básicos de programação e eletrônica e, acima de tudo, de como as obras intrinsecamente funcionam. É necessário, portanto, que os jogos sejam instalados corretamente e que eles mantenham-se funcionando pelo tempo estipulado da exposição, sem interferir negativamente na atuação de outros objetos no espaço. Obras de arte eletrônica, interativas ou não, costumam possuir atributos que muitas vezes não estão presentes em obras analógicas, como é o caso do som, da iluminação e de sensores de movimento, luminosidade e umidade, por exemplo, que podem não funcionar corretamente em determinados ambientes e/ou em proximidade com outras obras.

A proposta curatorial deverá constantemente levar em consideração os aspectos funcionais das obras selecionadas, tanto na seleção quanto na elaboração da expografia, e não somente seu conceito e poética. No caso dos jogos digitais, especialmente daqueles que possuem controles alternativos² ou se apresentam na forma de instalações interativas, o curador trabalha com questões semelhantes às da arte eletrônica em ordem técnica, em um espaço expositivo. Existem, porém, questões que divergem conceitualmente, na medida em que a maior parte dos jogos digitais, ao contrário de obras de arte eletrônica, são objetos bastante veiculados como entretenimento, presentes na mídia de massa e consumidos em larga escala.

2 Quando falamos em jogos digitais com controles alternativos, nos referimos àqueles que utilizam de outras técnicas para interação que não sejam apenas controles convencionais, tais como o teclado e o mouse do computador, a tela sensível ao toque ou dos controladores próprios dos consoles comerciais.

[As exposições] também podem fornecer espaços importantes para mostrar que jogos digitais existem em diferentes formatos e, não são somente como algo que você lança para um console/computador, e joga inevitavelmente com mouse e teclado. Controles de jogos são objetos que determinam muito sobre a experiência do jogador, e se você limita ao que a indústria produz hoje em dia, é fácil perder essa oportunidade (BACHELIER, in CABRERA, 2016, 115).

3 Segundo Arlindo Machado, a arte é e sempre foi feita com os meios próprios de seu tempo, e “a apropriação que a arte faz do aparato tecnológico que lhe é contemporâneo difere significativamente daquela feita por outros setores da sociedade, como a indústria de bens de consumo.” (2007, p. 10).

4 Julio Plaza (2003, p.01) afirma que a abertura de uma obra está intimamente relacionada às fases produtivas da arte: fase artesanal (imagens de primeira geração), fase industrial (imagens de segunda geração) e fase eletro-eletrônica (imagens de terceira geração); e a cada uma dessas fases podemos atribuir diferentes níveis de abertura, relativos à participação ou interação do espectador.

A principal diferença que podemos observar entre o curador de arte e o curador de jogos digitais está na natureza do seu objeto de trabalho. Obras de arte, mesmo que envolvam componentes eletrônicos, digitais ou interativos, ou que se aproximem formalmente de jogos digitais, não fazem parte da indústria do entretenimento, nem são compreendidas como produtos de consumo em massa³. Quando um artista se apropria de objetos de consumo, seu intuito costuma ser a desconstrução do seu significado cotidiano, ou a exacerbação do mesmo e a proposição poética de novos significados, criando desta forma uma obra de arte - conjunto que engloba o objeto e seu sentido.

Os jogos digitais, até mesmo os mais experimentais, não deixam de ser objetos de consumo em massa e fazem parte, ainda que muitas vezes marginalizados, da indústria do entretenimento. São objetos que possuem poéticas próprias de seu meio e são dotados do potencial de promover experiências estéticas. Assim, podemos dizer que eles são objetos de natureza híbrida, encontrando-se em algum lugar entre o universo da arte e a indústria dos jogos digitais, algumas vezes mais próximos de uma das pontas do que da outra.

Sendo assim, o curador que trabalha com jogos digitais precisa compreender a natureza do objeto e seu nível de abertura⁴, sem descaracterizá-lo como experiência lúdica, mas propondo mediações e leituras destes objetos em ambientes que não são seus locais mais óbvios. A prática curatorial em jogos digitais envolve interesses que ultrapassam a atualização constante na área de interesse, a habilidade em expor visualmente as obras em um ambiente expositivo e a capacidade de apreensão discursiva do objeto de trabalho (TEJO, 2010), mas o curador neste caso é também um consumidor. Para se conhecer o funcionamento de um jogo e seu sentido proposto, é necessário jogá-lo, entender sua mecânica e sua narrativa, compreender as propriedades estéticas do objeto, não somente como um observador, mas de maneira ativa e participativa.

Da mesma forma que a atividade curatorial em artes visuais é exercida em sua vasta maioria por pesquisadores, artistas, críticos e historiadores de arte, ou seja, indivíduos que possuem conhecimento sobre a produção, recepção e as regras do universo no qual seus objetos de trabalho estão inseridos, curadoria de jogos digitais deve seguir a mesma lógica. Quando nos referimos aos jogos digitais os principais conhecedores dos objetos e de suas mecânicas são jogadores, desenvolvedores de jogos e pesquisadores dos vários aspectos que cercam tanto o mercado de jogos digitais, quanto a arte contemporânea.

O mercado de jogos digitais diverge do universo da arte contemporânea em muitos aspectos, até mesmo no que atinge obras de arte e tecnologia. Ele abrange empresas, plataformas, gêneros, editores, desenvolvedores, entre outras questões específicas que fazem parte da indústria do entretenimento. Tal conhecimento é necessário para que o curador possa avaliar o objeto de maneira complexa, sendo possível assim a sua inserção em novos espaços. Segundo Cauê Alves (2010, p. 44) “há pouco ou nenhum sentido na curadoria e na crítica que não possui embasamento histórico e teórico. Apesar disso, a experiência direta com o trabalho de arte jamais pode ser desprezada ou eclipsada pela teoria”. Podemos dizer o mesmo em relação aos jogos digitais:

O curador de jogos deve ser fluente no campo da distribuição e circulação desses jogos. Entender os diversos movimentos presentes e históricos, as plataformas e públicos por onde circulam e os modos de produção desses jogos. Não apenas entender como criticar e se posicionar em relação a esses cenários. Sem essas informações e sem a capacidade de relacioná-las com as experiências estéticas que os jogos possibilitam, essa pessoa poderia perder muitos sentidos presentes nesses jogos (LLAGOSTERA, in CABRERA, 2016, p. 117)

O curador deve, não somente conhecer os jogos digitais como de um ponto de vista mercadológico e crítico, mas tentar entender o universo que o circunda, historicamente e socialmente. Da mesma forma que um curador de artes visuais deve compreender os movimentos artísticos e as tendências de seu tempo, o curador de jogos digitais precisa atuar de forma semelhante, porém, levando em consideração a natureza do seu objeto, que difere em vários aspectos de uma obra de arte *stritu sensu*. Ao trabalhar com objetos cotidianos que possuem um entendimento já consolidado na sociedade, o curador pode exacerbar seu papel de mediador cultural. Deste modo, ele pode propor trajetórias que promovam relações entre os jogos selecionados, incitando novas leituras e conexões que podem surgir quando um jogo é exposto em um espaço expositivo, lado a lado a outro jogo, ou mesmo em proximidade a obras de arte eletrônica, design interativo ou até mesmo obras analógicas.

Montar uma coleção é encontrar, adquirir, organizar e guardar itens, seja em uma sala, casa, biblioteca, museu ou galpão. É também, inevitavelmente, uma maneira de pensar sobre o mundo: as conexões e os princípios que produzem uma coleção contêm suposições, justaposições, descobertas, possibilidades experimentais e associações. A formação das coleções, pode-se dizer, é um método de produzir conhecimento.” (OBRIST, 2014, p. 55)

Observando o caráter crítico e histórico de uma exposição de arte, o curador de jogos digitais é responsável por levantar questionamentos sobre a produção e o consumo desses jogos. Esse posicionamento pode se apresentar tanto no ponto de vista criativo, quanto no sócio-político, com foco na própria indústria do entretenimento, na cena independente ou mesmo na comunidade de jogadores e críticos de jogos digitais: “o curador é um ator entre outros que podem oferecer momentos e espaços temporários para (re)considerarmos esse meio que é muitas vezes subestimado ou não compreendido suficientemente” (BACHELIER, in CABRERA, 2016, p. 116).

[...] o papel central [da curadoria de jogos digitais] é propor um encontro entre o público e um conjunto de jogos e que esse encontro tenha um propósito e uma relevância, um posicionamento. Seja esse propósito educacional, estético ou político, seja essa relevância em relação a papel na sociedade, influência em outros artistas, representatividade, excelência técnica, etc. O que me parece é que uma exposição de jogos deveria ter muito cuidado para não fetichizar o jogo em detrimento do jogar e do brincar que sustentam a experiência do jogo; em última instância, é essa atividade de jogar que alimenta a exposição de um jogo. (LLAGOSTERA, in CABRERA, 2016, p. 116-117)

Exposições de jogos digitais

Fora do Brasil, temos exemplos de exposições de grande renome e repercussão, que mantém características da curadoria clássica, como é o caso de “Game On” (2002 - presente) e “Applied Design” (2012 - 2013) que, por mais que ambas trabalhem com viés histórico, seguem linhas cronológicas completamente diferentes e possuem propostas curatoriais distintas. Melanie Swalwell levanta as seguintes abordagens curatoriais em jogos digitais:

[...] as instituições culturais que são - ou que se tornaram - interessadas em jogos digitais irão trazer as suas próprias motivações, focos e critérios. Alguns museus irão colecionar de forma abrangente, outros serão seletivos, como em qualquer outra coleção. Critérios diferentes significam que alguns estão interessados em jogos como objetos de design [...], enquanto outros têm um foco nacional [...] e alguns serão dedicados museus de games [...], embora se até mesmo esses terão uma abordagem completista⁵, ainda não se sabe. Possivelmente outras instituições terão focos ainda mais especializados, sejam baseados em gênero, ou marca, ou qualquer outra coisa. O campo ainda tem de desenvolver plenamente suas políticas e estratégias de coleções, mas é improvável que replicar a “experiência original” seja tão importante dentro de contextos institucionais como atualmente é para os amantes dos jogos digitais. (SWALWELL, 2013, p.06, tradução nossa).

5 O original trazia a palavra “completivist”, termo utilizado para designar jogadores de jogos digitais que se desafiavam a conseguir terminar o jogo com todas as aquisições possíveis, com a maior pontuação, mesmo que demorassem muito para conseguir. Neste caso, a autora compara a ação à proposta curatorial da exposição.

“Game On: the history, culture and future of computer games” (Figura 1), é uma exibição itinerante que teve origem em 2002 na galeria britânica Barbican Art Gallery, percorreu diversos países e esteve no Brasil em 2011, no Museu de Imagem e Som de São Paulo, e, em 2012, no Centro Cultural Banco do Brasil em Brasília. Ao analisarmos sua curadoria, podemos notar que ela possui uma abordagem “completista”, como Swalwell (2013, p.06) menciona acima. Seu intuito é mostrar ao público uma linha do tempo da evolução tecnológica dos jogos digitais através da exibição de seus consoles originais, contextualizando-os historicamente. Em sua curadoria não há intenção de suscitar outros sentidos para as obras, ao posicioná-las lado a lado em um espaço expositivo. Não há um recorte temático, uma vez que a exposição propõe trazer os jogos mais populares da história a partir de 1962, baseando-se no desenvolvimento tecnológico de seus gráficos, programação e sistemas operacionais, assim como em seu sucesso de vendas na época de seu lançamento.



Figura 1 - Game On: the history, culture and future of computer games (Barbican Gallery). Disponível em: <http://www.barbican.org.uk/bie/game-on>.

6 Marie Foulston é curadora de Design Digital do museu Victoria & Albert em Londres e foi convidada a assumir o cargo após tornar-se conhecida tanto no mercado de jogos quanto no meio das artes por seu evento Wild Rumpus.

7 Informação fornecida por Marie Foulston em sua palestra “Curating videogames”, no evento A.MAZE, em Berlim, 2015.

A curadoria desta exibição em nenhum momento se propõe a tratar de questões estéticas ou sociais, ou de instigar um diálogo dos jogos no contexto das artes visuais ou design interativo. A importância de uma curadoria como esta se revela em três instâncias: 1 - na grandiosidade do projeto, 2 - no fato de ter sido a primeira exibição de jogos digitais em uma galeria de arte e 3 - na itinerância, que permite que públicos diversos tenham acesso ao seu conteúdo. Ela provoca uma quebra na percepção dos jogos digitais como objetos de mero consumo, agora exibidos em um espaço expositivo utilizado para a exibição e veiculação de obras de arte.

Marie Foulston⁶ (2015) considera um problema termos apenas jogos comerciais como os únicos embaixadores culturais para os jogos digitais em espaços públicos⁷. Ela considera que existe valor histórico e lúdico nesses jogos e que eles devem ser exibidos por instituições culturais e vistos pelo

público. Mas sua opinião é a de que manter apenas jogos puramente comerciais, sem grandes questões poéticas em museus e galerias não é incentivar o diálogo e a pesquisa sobre os jogos digitais em espaços expositivos. Sua proposta como curadora é trabalhar cada vez mais com jogos independentes e de cunho artístico, tais como instalações de jogos digitais e outros títulos que não possuem grande apelo comercial. Andy Clarke & Grethe Mitchell dizem que:

Nós, pessoalmente, não concordamos com a visão de que jogos digitais comerciais não podem ser arte. Nós sentimos, no entanto, que existem poucos desses jogos que podem ser considerados, em sua totalidade, como arte - podem existir elementos estéticos interessantes dentro de determinados jogos, e artistas trabalhando em certos meios de game design e produção, mas é raro para um jogo ser bem sucedido em todos os aspectos artísticos e ser suficientemente comercial para ser lançado. (CLARKE & MITCHELL, p. 10, tradução nossa).

Já em “Applied Design” (2013), Paola Antonelli, curadora sênior do Departamento de Arquitetura e Design do MoMA – Museum of Modern Art, afirma não haver dúvidas quanto ao caráter artístico de determinados jogos digitais. Mas, mesmo assim, ela justifica sua escolha em relação aos jogos adquiridos afirmando sua importância como objetos de design interativo (2012). Ao selecionar apenas quatorze títulos para compor sua exposição em um museu relevância mundial, lado a lado com obras de arte interativa e de design aplicado, Antonelli propõe um diálogo entre linguagens e levanta questionamentos acerca do papel que os jogos digitais podem desempenhar dentro de um museu.

Mesmo observando diversas características poéticas nos jogos selecionados, “Applied Design” (Figura 2) não trouxe estes elementos à sua curadoria, mantendo uma postura conservadora em relação à expografia e à montagem da mostra. Ao contrário da curadoria da Barbican Gallery, a coleção do MoMA tem a proposta de trazer a melhor versão do jogo à exibição, não necessariamente a versão “original” e, não traz apenas jogos de grande sucesso comercial, mas seleciona objetos de interesse para o design de interação, sejam eles amplamente comercializados ou experimentos de estúdios independentes.



Figura 2 - Applied Design (MoMA).

Fonte: <http://www.timeout.com/new-york-kids/things-to-do/moma-debuts-14-vintage-video-games-at-the-show-applied-design>.



Figuras 3 e 4 - Under(play)
ground. One Life Remains.

Fonte: www.oneliferemains.com/

A curadoria do MoMA possui uma visão mais abrangente do jogo como objeto de design e acaba por incentivar a criação de relações ao colocá-lo junto a outros objetos de design dentro de um ambiente expositivo de arte. Porém, sua intenção inicial era baseada na promoção de um diálogo entre linguagens interativas em um ambiente expositivo, não havendo qualquer recorte temático ou proposta de mediação cultural intencional na organização da mostra. A questão da aquisição de jogos para o acervo é bastante relevante na posição da curadora, mostrando que seu foco ainda se encontra em um momento anterior e pouco inventivo da curadoria em termos de expografia, mediação cultural e novas possibilidades de diálogo entre jogos, arte e o público do museu.

No caso da curadoria de jogos digitais, é também possível notar uma tendência que se afasta dos jogos comerciais, aproximando a experiência de jogar intencionalmente do universo das artes visuais. Exposições como “Notgames Fest III” (2015), “Under(play)ground” (2014) e “Alt.Ctrl.GDC” (2015) apresentam os jogos digitais escolhidos para serem exibidos a partir de um recorte temático, proposto por um ou mais curadores independentes, artistas interativos e desenvolvedores de jogos digitais, baseando suas escolhas apenas em jogos independentes experimentais, tanto na forma de jogos com narrativas pouco convencionais, quanto com controles alternativos ou instalações de jogos digitais. Nas curadorias mencionadas anteriormente, podemos notar que ambas possuíam vínculos institucionais com grandes museus ou galerias de renome, nos casos que iremos observar a seguir, essa afirmação não se aplica necessariamente, sendo a curadoria independente a forma mais observada nesta tendência de mostras mais alternativas.

Em “Under(play)ground” (2014), a curadoria elaborada pelo coletivo francês de desenvolvedores de jogos digitais independentes One Life Remains, se deu a partir da apropriação de um espaço de construção abandonado em Nanchang, China (Figuras 3 e 4), e da utilização de computadores e outros artefatos eletrônicos funcionais, porém, entrando em obsolescência, encontrados em espaços de descarte. A exposição dialogava em muitos aspectos com um festival de música punk já bastante conhecido na cidade, trazendo elementos da cultura punk para a proposta curatorial. Os jogos escolhidos e apresentados na exposição dialogavam com o espaço em diversas instâncias: alguns deles eram extremamente simplificados para que rodassem em máquinas encontradas no lixo e outros possuíam controles alternativos construídos com pequenos objetos descartáveis e destrutíveis, como caixas, fitas adesivas, entre outros. A montagem foi pensada com um recorte temático muito bem definido, envolvendo os elementos expográficos e conceituais na vivência do público, ao interagir com os objetos expostos.

Já em exposições como o “Notgames Fest III” (2015) e “Alt.Ctrl.GDC” (2015), a proposta não parte em nenhum momento do espaço expositivo, mas sim de jogos selecionados por possuírem questões poéticas, levando ao limite as características próprias do meio. Ambas as exposições tiveram como métodos de seleção convites e inscrições, porém, enquanto a exposição “Alt.Ctrl.GDC” foi uma mostra de jogos com controles alternativos

vinculada ao evento GDC – Game Developers Conference, grande evento de jogos digitais com apelo comercial, e não teve uma expografia muito elaborada, “Notgames Fest” (Figuras 5 e 6) contou com um espaço elaborado meticulosamente para acolher os jogos selecionados, a diversidade de possibilidades interativas que eles apresentaram e o impacto que estes jogos tiveram ao serem exibidos em um espaço tanto de pesquisa acadêmica, quanto de desenvolvimento de jogos digitais.



Figuras 5 e 6 - Notgames Fest 2015 (Cologne Game Lab).

Fonte: <http://notgames.colognegamelab.com/>.

A proposta da “Alt.Ctrl.GDC” (Figura 7) se deu a partir de uma maratona de desenvolvimento de jogos – a “Alt.Ctrl Game Jam” - cujo objetivo principal era que seus participantes desenvolvessem em poucos dias um jogo com controles alternativos. Os participantes, individualmente ou em pequenas equipes, desenvolveram jogos que poderiam ser manipulados de diferentes formas, não estando necessariamente vinculados ao teclado e mouse, ou mesmo aos controladores padrões dos consoles e computadores. Desta forma, os conteúdos para os jogos foram elaborados para que o

público tivesse diferentes experiências de interação com os objetos. Entre os participantes da maratona e desenvolvedores de controles alternativos convidados, John Polson, o curador da mostra selecionou dezoito jogos para fazerem parte da mostra, que aconteceu paralelamente ao evento da GDC.



Figura 7 - Alt.Ctrl.GDC (2016)

Fonte: <http://www.gdconf.com/events/altctrlgdc.html>.

8 Mainstream é o termo utilizado pela indústria do entretenimento de massa para designar os jogos que são amplamente veiculados e comercializados no mercado dos jogos digitais.

9 Notgames foi uma proposta notgames feita por Auriea Harvey e Michäel Samyn, do estúdio independente “Tale of Tales”, na qual desafiavam os desenvolvedores a se libertarem dos “vícios” narrativos e de jogabilidade, a saírem do lugar-comum e buscarem as questões poéticas tanto na criação quanto na recepção do jogo.

O “Notgames Fest” é um evento bienal que acontece no Cologne Game Lab, na Alemanha, e que se consolidou no cenário de desenvolvedores *indies* europeus, por ser uma alternativa à produção de jogos *mainstream*⁸. Seu conceito partiu da concepção do termo *notgames*⁹, proposto pelo estúdio belga “Tale of Tales”, do qual fazem parte Auriea Harvey e Michael Samyn. O “Notgames Fest” tem sua curadoria desenvolvida por pesquisadores, artistas de renome no cenário da arte eletrônica, desenvolvedores de jogos digitais experimentais e, este ano contou com a presença de Auriea Harvey, Michael Samyn, Simon Bachelier, Katharina Tillmans, Olia Lialina, Lara Sánchez Coterón e Merritt Kopas. A intenção da exposição é propor uma abordagem inventiva para a exibição de jogos experimentais, pensando não somente na escolha dos jogos, mas também na disposição dos objetos e na elaboração de uma expografia convidativa em um espaço tradicional de uma galeria.

Para ressaltar a um público desinteressado, que os jogos digitais são projetados por seres humanos, que eles não cresceram em árvores ou que não são concebidos por um comitê em um laboratório, como frequentemente visto nos dias de hoje. Às vezes, eles são feitos por seres humanos que realmente se preocupam com o conteúdo do jogo digital. Para salientar que

nem tudo é o que podemos esperar - alguns jogos são feitos para adultos, apreciado por adultos. Para, talvez, ainda salientar que videogames são dignos de preservação como artefatos culturais. Além disso, a exposição torna-se um ponto de contato para jogos que podem ser negligenciados pela meritocracia capitalista. (HARVEY, in CABRERA, 2016, p. 124).

No Brasil, a curadoria de jogos pode ser observada de uma forma um pouco diferente, visto que pouquíssimas são as exposições de arte que tratam apenas de jogos digitais, quanto mais de jogos experimentais. Entre as exposições mais relevantes que trabalham com uma linha histórica, está a própria “Game On”, que esteve no país nos anos de 2011 e 2012, mas não apresentou uma curadoria elaborada no país. O foco encontra-se em exposições que visam fomentar a produção de jogos independentes nacionais e internacionais e exposições de arte eletrônica que possuem grande apreço pelo diálogo entre linguagens e selecionam jogos digitais dentre outras obras a serem expostas.

Um bom exemplo de curadoria nacional de jogos é a mostra de jogos vinculada ao evento “BIG – Brazil’s Independent Game Festival” (Figura 8), grande festival voltado à produção de jogos independentes, composto por uma série de palestras e mesas redondas sobre o mercado dos jogos digitais no Brasil e fora dele, e também por uma premiação de jogos inscritos em diversas categorias no festival. A partir desta premiação, escolhem-se os finalistas de cada categoria e a exposição é então composta por eles, exibidos em um espaço expositivo no Centro Cultural São Paulo. O evento anual teve sua quarta edição em 2016 e a exposição foi composta apenas pelos jogos votados como mais relevantes em sua categoria. A votação é feita por uma equipe de vários curadores cuja função é atribuir notas a elementos como: gráficos, jogabilidade, inovação, etc.



Figuras 8 - BIG Festival 2016
(Centro Cultural São Paulo).
Fonte: <http://principal.big-festival.com.br/2016/>.



Figuras 9 e 10 - FILE Games 2015.
Fonte: <http://file.org.br/?lang=pt>.

Outro exemplo que podemos citar é a curadoria do “FILE Games”, evento de jogos digitais vinculado ao FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica como uma curadoria de jogos digitais semelhante às vistas internacionalmente. O “FILE Games”, apesar de ser parte de um festival de grande porte que trabalha com diversas linguagens eletrônicas além dos jogos digitais – como é o caso de instalações de arte interativa, sonoridades eletrônicas, animações, videoarte, entre outras – mantém autonomia dentro do festival. Sua curadoria desde 2008 vem sendo desenvolvida por curadores independentes, com propostas que, muitas vezes, seguem caminhos diferentes da curadoria geral do FILE como um todo. Desde 2009, o FILE possui uma edição anual voltada especialmente para a linguagem dos jogos digitais no Rio de Janeiro, o “FILE Games Rio”.

O curador de jogos digitais do FILE Games (Figuras 9 e 10) atua de forma independente dentro do evento, tendo liberdade criativa para selecionar entre os jogos inscritos no festival, convidar artistas e desenvolvedores para a mostra, elaborar o recorte temático que deseja desenvolver na mostra e criar a expografia em conjunto com os organizadores, arquitetos e designers. O curador de jogos é responsável também pela organização dos conteúdos para catálogos e site, elaboração dos textos para press-releases e do texto curatorial publicado no catálogo e serve de alicerce para toda a exposição de jogos digitais, ele é responsável ainda pela montagem e supervisão das obras no espaço expositivo.

Considerações finais

Podemos observar que a curadoria de jogos digitais experimentais pode ser compreendida como uma prática análoga à curadoria contemporânea em artes visuais, principalmente no caso de exposições de arte eletrônica interativa. As questões próprias da prática curatorial de jogos digitais são reveladas, principalmente, no momento em que o profissional se identifica como aquele que atua simultaneamente em duas esferas distintas, mesmo que não possua um papel definido em nenhuma delas.

O papel da curadoria de jogos digitais na veiculação de jogos mais experimentais está na criação de um diálogo não-financeiro entre os desenvolvedores e o público (CLARKE, in CABRERA, 2016, p.119), na proposta de espaços alternativos de fruição que incentivam muitas vezes uma ampliação de significado do objeto, e na exibição de jogos que fogem dos clichês comerciais e que muitas vezes seriam sufocados pelos jogos AAA presentes em abundância no mercado, estimulando tanto a sua produção, quanto o seu contato com públicos diversos. “Por ser complexa, ela [a indústria do entretenimento em massa] está repleta de contradições internas, e é nessas suas brechas que o artista pode penetrar para propor alternativas de qualidade” (MACHADO, 2007, p.25). A presença dos jogos digitais experimentais em exposições é fundamental para incentivar o desenvolvimento desses objetos, que são objetos criados exatamente nessas brechas da indústria.

10 Artemídia (MACHADO, 2007).

No caso dos jogos com controles alternativos, a curadoria possui um papel semelhante ao da curadoria de arte interativa, visto que, ao contrário de jogos com formatos mais tradicionais, os jogos com controles alternativos não possuem um público consumidor doméstico. As exposições permitem que o público interaja com objetos lúdicos de diversas maneiras, diferindo das manipulações restritas propostas pelos jogos comerciais tradicionais. “Os públicos dessa nova arte¹⁰ são cada vez mais heterogêneos, não necessariamente especializados e nem sempre se dão conta de que o que estão vivenciando é uma experiência estética”. (MACHADO, 2007, p.25). Portanto, as curadorias de jogos digitais experimentais têm também o papel de situar para o público essas experiências lúdicas como vivências capazes de promover experiências estéticas.

O curador, por sua vez, está caminhando à margem deste mercado. Seu trabalho é criativo, mas não faz parte do desenvolvimento dos jogos, é crítico, mas não se encontra na esfera jornalística e é de incentivo à produção, mas nada tem em comum com os editores ou com as grandes empresas. Desta forma, é bastante difícil situar plenamente um profissional que exerce este tipo de atividade, sendo que seu campo de trabalho ainda é novo e incerto. O diálogo com outros profissionais da área foi marcado pela incerteza do papel do curador e muitos compartilham da esperança de que o curador de jogos digitais atue em proximidade aos jogos independentes, afastando-se cada vez mais da grande indústria do entretenimento, mas sem esquecer que o jogo é um objeto intrinsecamente lúdico.

Obrist comenta que “a curadoria, afinal, produz constelações efêmeras com seu próprio tempo de carreira limitado. Existe uma literatura relativamente pequena sobre exposições, e também há uma amnésia extraordinária sobre a história das exposições.” (OBRIST, 2014, p.76). A afirmação pode ser facilmente aplicada às curadorias de jogos, por não haver grande material escrito sobre curadoria de jogos, tanto a experiência prática em curadoria e quanto o contato pessoal com outros curadores, com desenvolvedores independentes e com pesquisadores da área de jogos experimentais foi fundamental para compreender a atividade com maior profundidade.

É possível observar um ramo crescente da curadoria contemporânea internacional que se dedica a selecionar, exibir e contextualizar os jogos digitais, principalmente jogos com temas e controles mais experimentais. Podemos concluir, então, que a curadoria de jogos digitais é uma prática profissional criativa e laboratorial e, assim como a curadoria contemporânea em artes visuais, possui um objeto de trabalho que pode ser contextualizado, ressignificado e desconstruído no momento em que se criam relações de aproximação ou oposição com outros objetos. Ela também se revela na elaboração da expografia e da mediação no espaço expositivo.

Referências

- AARSETH, Espen J. *Playing research: methodological approaches to game analysis*. Melbourne: Digital Arts & Culture, 2003.
- ALVES, Cauê. A curadoria como historicidade viva. In: RAMOS, Alexandre Dias (org.). *Sobre o ofício do curador*. Porto Alegre: Zouk, 2010. p. 43 - 58.
- ANTONELLI, Paola. Video games: 14 in the collection, for starters. Disponível em: http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/. [Acessado em: 27/05/2016].
- CABRERA, A. C. M. *Sobre jogos e não-jogos: um estudo sobre curadoria de jogos digitais experimentais*. 2016. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.
- CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe. *Videogames and art*. Londres: Intellect Ltd. 2007.
- FOULSTON, Marie. Curating videogames. In: A.MAZE. *Berlim*, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EZDxO0AXgOc>. [Acessado em: 17/12/2015].
- _____. Curating Videogames A MAZE. *Berlin*: 2015. Palestra. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EZDxO0AXgOc>. [Acessado em: 18/07/2016]
- GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: essays on algorithmic culture*. Mineápolis: The University of Minnesota Press, 2006.
- HARVEY, Auriea & SAMYN, Michaël. Not a manifesto. In: *Notgames*, 2010. Disponível em: <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/>. [Acessado em: 10/07/2015].
- HIERONYMI, Andrew. *Playtime in the white cube*. Game art: between interactive art and videogames. Los Angeles: UCLA. 2005. Disponível em: http://ahieronymi.net/pdfs/ahieronymi_playtime.pdf. [Acessado em: 01/08/2015].
- MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2007.
- OBRIST, Hans Ulrich. *Caminhos da curadoria*. Rio de Janeiro: Cobogó, 2014.
- PLAZA, Julio. *Arte e interatividade: autor-obra-recepção*. In: *ARS*, São Paulo, Dez 2003, vol.1, no.2.
- SWALWELL, M. Moving on from the original experience: game history, preservation and presentation. Disponível em: http://www.academia.edu/4184809/Moving_on_from_the_Original_Experience_Games_history_preservation_and_presentation. TEJO, Cristiana. Não se nasce curador, torna-se curador. In: RAMOS, Alexandre Dias (org.). *Sobre o ofício do curador*. Porto Alegre: Zouk, 2010. p. 149 - 163.

Websites

- Alt.Ctrl.GDC: Alternative input exhibit reveals GDC game lineup Disponível em: http://www.gdconf.com/news/altctrlgdc_alternative_input_e/ [Acessado em: 27/03/2016]
- A.MAZE. Disponível em: <http://amaze-berlin.de/> [Acessado em: 02/08/2016]
- BIG - Brazil's Game Festival 2016. Disponível em: <http://principal.bigfestival.com.br/2016/> [Acessado em: 29/07/2016]
- Game on: the history, culture and future of computer games. Disponível em: <http://www.barbican.org.uk/bie/game-on>. [Acessado em: 25/03/ 2016].
- FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Disponível em: <http://file.org.br/?lang=pt> [Acessado em: 31/07/2016]
- Notgames Fest - Cologne Game Lab. Disponível em: <http://notgames.colognegamelab.com/>. [Acessado em: 29/07/2016]
- One Life Remains. Disponível em: <http://www.oneliferemains.com/> [Acessado em: 03/08/2016]

Recebido: 24 de Abril de 2017

Aprovado: 22 de Maio de 2017