

GAME_ARTE

As artes visuais desenvolvidas a partir de jogos computacionais

Alexandra Cristina Moreira Caetano
Universidade de Brasília – Instituto de Artes – Departamento de Artes Visuais

Resumo:

Reflete-se sobre o espaço filosófico do jogo, compreendendo o jogo não apenas como atividade lúdica, mas buscando o sentido do *jogo ideal* proposto por Deleuze. O jogo é pensado dentro de uma proposta de artes. Explora-se a percepção filosófica do jogo, resgatando autores importantes como Kant, Schiller, Deleuze e Gadamer, mas mantendo como base referencial inicial Huizinga junto a Gadamer possibilitam pensar o jogo de forma mais ampla e abrangendo, absorvendo-o como elemento da própria cultura. Segue-se, então para uma abordagem mais direta do jogo em artes, revisitando autores, na sua maioria artistas cujas produções e pesquisas direcionam-se para as novas tecnologias e para as possibilidades do jogo. Reflete-se sobre a estética digital proposta por Priscila Arantes e constrói-se a idéia de jogo a partir das reflexões de Suzete Venturelli, Diana Domingues, Gilberto Prado e Maria Luiza Fragoso. Ao analisar obras que transitam pelo espaço dos “jogos” desenvolve-se a base da proposta de abordagem das artes visuais a partir dos jogos computacionais.

Palavras-chave: arte, interação, jogo

Abstract:

This paper presents a reflection on the game philosophical space. Game is not only ludic, but also the “ideal game” as proposed by Deleuze. The game is analyzed under an art approach. There is an examination on the philosophical perception of the game, based in authors such as Kant, Schiller, Deleuze, and Gadamer, but it maintains Huizinga and Gadamer as referential basis which enables thinking the game as in a comprehensive way, and absorbing it as a culture’s element. It follows to a direct approach of games in arts, revisiting authors, who are mostly artists that directed their production and research to new technologies and game possibilities. There is a reflection on the digital aesthetic as proposed by Priscila Arantes, and there is also a construction of the game idea based in the considerations from Suzete Venturelli, Diana Domingues, Gilberto Prado, Maria Luiza Fragoso and Tânia Fraga. By analyzing works that use the game space, it builds the basis of visual arts from computational games.

Key-words: art, interaction, game

**“Tanto o jogo quanto a arte são produtores de imagens e carregam em seu contexto questões culturais, visto que ambos têm implicações de ordem pessoal, social, educacional, psicológica, filosófica, mística, econômica e histórica”
(SANTOS, 2006, 27)**

**“O homem só joga quando, na plena acepção dessa palavra, ele é homem, e ele não é completamente homem senão quando joga”.
- Schiller -**

I – O Jogo

Considera-se o jogo uma função elementar da vida do homem. Parte-se do princípio de que o jogo tem uma acepção mais ampla que permite

considerar toda e qualquer atividade humana como um jogo. É nesta linha que segue o pensamento de Johan Huizinga e de Hans-Georg Gadamer, pensadores que possibilitam conceituar o jogo de forma mais ampla e abrangente, absorvendo-o como elemento da própria cultura.

Ampliando a visão conceitual, percebe-se que o jogo sempre esteve presente na vida do homem desde os primórdios de sua existência. Pode-se, então, pensá-lo como um dos aspectos mais antigos da cultura humana. Huizinga defende que jogar faz parte da natureza humana. O ser humano tende a se envolver cotidianamente com jogos, independentemente da natureza, ou das classificações e qualificações a eles atribuídas.

Então neste primeiro momento, não é feita nenhuma delimitação conceitual específica de jogo, busca-se resgatar seu sentido e significados mais abrangentes, para só então procurar o foco. Relacioná-lo com a estética e com a arte e descobrir como realmente ele se insere na vida do homem.

De acordo com a primeira referência feita por Nicola Abbagnano (2007, p.677), o jogo é “uma atividade que se exerce ou se executa por si mesma” e desta forma não se encontra diretamente relacionado com uma finalidade específica ou com um resultado que deva ser produzido. Segundo Huizinga (2007, p.6), o ser humano, devido à sua inteligência e raciocínio, é capaz de entender já em sua primeira impressão que o jogo possui uma realidade autônoma. O jogo desenvolve-se como uma atividade em si, e antes de qualquer outra coisa, Huizinga (2007, p.10) afirma que o jogo é uma atividade voluntária. Pode-se buscar apenas o entretenimento, o prazer de envolver-se com a rede de conexões, possibilidades e multiplicidades oferecidas pelo jogo, ou ir além, em busca de soluções para problemas pré-estabelecidos, ou objetivos pré-determinados, ou, ainda, estabelecer estratégias. Para que haja jogo não é necessário que haja finalidade ou objetivo intrínseco ao mesmo.

Kant classifica os jogos em duas categorias: os jogos como artes recreativas, *jogo das sensações* e o *jogo das faculdades*, no qual se inserem as belas-artes. O primeiro tem por propósito não ter objetivo além do prazer, e simplesmente fazer o tempo passar, em que o importante é a sensação comunicada. Já o segundo fundamenta-se na reflexão; explora a imaginação, entrelaça razão e imaginação, e trata o entendimento do belo; busca ser universalmente comunicável, livre, final e sem conceito (DUFLO, 1999, p.60).

Para Kant (apud DUFLO, 1999, p.57), os melhores jogos são aqueles em que se acrescentam exercícios dos sentidos aos exercícios de habilidade. O jogo inscreve-se como uma atividade completa e complexa. Kant explora a possibilidade de se ter jogos que se inscrevam nas duas categorias rompendo o limite da diferença entre o prazer do *jogo das sensações* e o prazer presente no *jogo das faculdades*.

O jogo, em Schiller, “não é somente princípio de unidade, mas revela empiricamente capacidades próprias a instaurar uma legalidade no sensível e no passional que não seja sentida como um peso estranho, (...) mas como uma escolha livre, exaltando-a” (DUFLO, 1999, p.75). Schiller defende o jogo como o lugar em que o homem é mais completo; concebe-se o jogo em sua forma pura, tendo por objeto essencial a beleza viva.

Na cultura contemporânea, o desenvolvimento dos jogos computacionais, paralela e simultaneamente ao desenvolvimento da tecnologia digital permitiu a transposição para os mundos virtuais de jogos analógicos. Surge uma nova perspectiva de jogo, difundida rapidamente pela Internet. Desenvolvem-se, nesta linha, os jogos *online* massivamente multiusuários e os Role-Playing Games – RPGs ou, em português, Jogos de Interpretação. Foram com a introdução destes jogos, no universo *online*, que se desenvolveram mundos virtuais permanentes. Desenvolveram-se também jogos que utilizam princípios da realidade virtual e da realidade aumentada, transportando o jogador para dentro do jogo, ou trazendo o jogo para a realidade do jogador.

Neste contexto, surge o conceito de *jogo ideal* (DELEUZE, 2006, p.61). Os jogos que se enquadram nesta categoria “são muito movimentados, aparentam não ter regras específicas que os conduzam e não comportam nem vencedor nem vencido”. Para Deleuze, estes jogos parecem contradizer-se a si mesmos. Afinal o *jogo ideal* não corresponde à noção de jogo comumente conhecida, que relaciona regras e aponta vencedores. Segundo Deleuze (2006, p.63), o *jogo ideal* é pensado com base em princípios supostamente inaplicáveis entre os quais se observam a ausência de regras, a inexistência de vencedores, ou vencidos, falta de responsabilidade e de comprometimento; um jogo que parece não corresponder à realidade.

Deleuze afirma que o *jogo ideal* “é pois o jogo reservado ao pensamento e à arte, lá onde não há vitórias para aqueles que souberem jogar, isto é,

afirmar e ramificar o acaso, ao invés de dividi-lo *para* dominá-lo, *para* apostar, *para* ganhar”. (DELEUZE, 2006, p.63) O *jogo ideal* se dissolve no pensamento puro e se torna a realidade do próprio pensamento, aproxima-se, então, do jogo filosófico que se articula com as possibilidades da própria filosofia.

Já Gadamer (1985, p.38) afirma que o jogo aparece como um auto-mover-se, sem a pretensão de que se estabeleça objetivos para o movimento, mas o movimento como movimento, como um fenômeno de redundância, de auto-representação do estar-vivo. Se Gadamer entende que o movimento em si representa o espaço do jogo, pode-se compreender que o jogador enquanto joga, adentra-se no jogo, torna-se a expressão do próprio jogo. Confundindo-se ao jogo, jogo e jogador são unos e representam o estar-vivo.

Devido à grande abertura de interpretação e possibilidade de desenvolvimento de competências que os jogos computacionais oferecem, pode-se pensá-los para o campo das artes. Aqui se encaixa o *jogo das faculdades* de Kant (DUFLO,1999, p.60), que se refere à imaginação e ao entendimento na experiência do belo, da imaginação e da razão. Na realidade o *jogo das faculdades* ressalta a possibilidade de pensar, de buscar o prazer estético; o jogo é reflexão e neste contexto apresenta características de liberdade e legalidade. Gadamer (ABBAGNANO, 2007, p.679) se serve da noção de jogo para pensar diferentes determinações da arte, e para caracterizar a essência da linguagem, que, na sua concreta execução, implica sempre uma espécie de ‘arrebato’ lúdico, que vai além da determinação pela vontade do indivíduo. E assim o jogo da arte de Gadamer se conecta com o *jogo das faculdades* de Kant, universalidade e reflexão em meio a liberdade na busca estética.

Segundo Gadamer (1985, p.36), a arte faz parte de um jogo livre, no qual jamais se deve separar a criação do gênio da congenialidade do fruidor, afinal arte é criar algo, modelar, sem fabricar o simplesmente regulamentado. O jogo livre conceituado por Kant, de força imaginativa e razão, na visão de Gadamer, coincide com a convergência entre espaço liso e estriado para os jogos computacionais, possibilitando explorar a arte entre seus temas.

Schiller (2002, p.12) aprofunda-se no estudo da natureza lúdica do homem e conclui que o homem é capaz de desenvolver-se plenamente, em suas capacidades intelectuais e sensíveis, quando se encontra em “estado de

jogo”, por meio do contato com a cultura ou educação estética. Ele busca no belo o despertar da “disposição lúdica” que representa o estado de liberdade para o homem.

É possível desenvolver jogos que foquem aspectos essenciais às artes, tais como o movimento, a percepção, a reflexão, a comunicabilidade, as sensações, o belo, a estética; levando o jogador concentrado e disposto a percorrer os desafios, mesmo que apenas se deixe estar no jogo.

II – As artes visuais através dos jogos computacionais

Ao pensar em abordar aspectos e propostas em artes visuais por meio dos jogos eletrônicos é imprescindível partir do surgimento de uma nova estética digital. Priscila Arantes (2005) repensa as questões estéticas que permeiam as novas tecnologias, partindo inicialmente da idéia de estética como uma área que faz emergir novas formas de perceber e entender o mundo em que vivemos, questionando parâmetros éticos da contemporaneidade, além de produzir conhecimento. Desenvolve então o conceito de interestética, uma estética híbrida que dilui os limites, rompendo com qualquer idéia de fronteira rígida, revelando uma forma de compreensão das artes na qual diferentes possibilidades artísticas se misturam e se hibridizam continuamente.

Arantes (2005, p.172) afirma que “as artes em mídias digitais manifestam-se de forma interfaceada a partir da contaminação com diferentes áreas do saber para desenvolvimento de suas propostas estéticas”. Os jogos computacionais representam então terreno fértil para a metamorfose das artes.

Os jogos apresentam possibilidades de interação, presente na arte computacional. Para Suzete Venturelli (2004, p.76) é na interação que o espectador deixa de estar em face da obra para encontrar-se dentro da obra. Gilberto Prado (apud DOMINGUES & VENTURELLI, 2005) mergulha nas interações sucessivas e afirma que os intercâmbios artísticos em rede abrem uma área de “jogo” e um espaço social lúdico, no qual cada artista, em cada participação, contempla certa possibilidade do mesmo mundo.

Tânia Fraga (apud FRAGOSO, 2005) aponta várias possibilidades ainda não exploradas no campo artístico, tais como: “transformar conceitos tais como virtualidade, equilíbrios instáveis, dimensionalidade, campos mórficos, sistemas dinâmicos, espaço-tempo, auto-organização, entre muitos outros”. Os jogos

devido a sua flexibilidade estética e artística permitem que sejam exploradas muitas destas possibilidades.

Os jogos em artes representam ambientes artísticos que convidam o espectador a estabelecer novos paradigmas diante da criação artística. Nesta perspectiva o jogo oferece várias possibilidades de interação e de construção. Pode-se estruturar o jogo em ambiente artístico aberto, permitindo que as intervenções provoquem modificações e o ambiente artístico se modifica e se transforma a cada nova intervenção. Ou pode-se estruturar para que seja um ambiente artístico fechado, no qual existe interação, modificações momentâneas, escolhas de caminhos a serem percorridos, traçado de trajetórias, sendo que o ambiente artístico retorna ao estado inicial ao fim de cada intervenção.

O jogo enquanto espaço aberto que permite modificações constantes, permite um contínuo vir a ser, o jogador deixa de ser expectador e passa a participar da própria criação da obra artística. Numa proposta aberta o autor se perde dentro de seu próprio trabalho. Ao jogar o jogador por meio de múltiplas intervenções acaba por suprimir o jogo inicial e desenvolver outra obra, que não mais traz as características de seu idealizador.

Já num sistema fechado, tem-se a possibilidade de desenvolver sistema de navegação em meio a exposições virtuais, das quais o jogador pode ter que buscar informações em trilhas hipertextuais. Labirintos de textos, sons, imagens percorridos por avatares que vivenciam descobertas em torno de obras previamente catalogadas e alimentadas no ambiente artístico. Mas esta é uma das possibilidades, outra possibilidade está em permitir ao jogador realizar intervenções, manipular arte abstrata, ou tornar abstratas obras concretas, desconstruir e reconstruir no espaço de consistência da obra. O jogador ao intervir inaugura novas possibilidades artísticas que podem ser salvas, fora do ambiente de jogo, ou abandonadas dentro do jogo. Entretanto o ambiente artístico original será reconstituído à saída do jogador, para que novos jogadores tenham a possibilidade de interagir e de desfrutarem do sensível em condições semelhantes às do primeiro jogador.

Na última década muitos artistas desenvolveram trabalhos em arte computacional que podem ser considerados ambientes de jogo. Trabalhos artísticos baseados em ambiente 2D, ou 3D, realidade virtual e realidade

aumentada, que permitem ao jogador interação em diferentes níveis e possibilidades.

Entre as inúmeras possibilidades de interação dentro do jogo, Gilberto Prado (apud FRAGOSO, 2005), desenvolve o projeto *Desestesejo* (2000), realizado no Itaú Cultural. Um ambiente virtual interativo multiusuário para Web composto de fragmentos de lembranças e de sonhos, que explora de maneira poética a extensão geográfica, as rupturas temporais, a solidão e pontos de vista. Apesar de ser multiusuário é um ambiente de navegação solitária, ambiente de reflexão. Diana Domingues (apud ARANTES, 2005) e o grupo Artecno desenvolveram ambientes interativos, em *Ouroboros* (2002), que constituem hipermídia, realidade virtual imersiva, vida artificial, agregando conceitos e dinâmicas que possibilitam revisitar diferentes formas de interação.

Numa proposta dinâmica diferente, Suzete Venturelli desenvolve o *Gameart Fluidos* Laboratório de pesquisa em arte e realidade virtual (2006/2007), em que se busca apresentar como o ato simples de fazer visível o invisível pode produzir efeitos importantes na compreensão do mundo que nos cerca, assim como na relação estreita que nós temos com as coisas naturais e com o ambiente construído que ocupamos.

Os ciber cenários tridimensionais de Tânia Fraga (apud ARANTES, 2005), que permitem interação em tempo real com os espaços virtuais, que são reconstruídos a cada momento por meio das ações e escolhas do agente que manipula o mouse sem fio. Ciber cenários abrem espaço para sistemas multiusuários e podem tornar-se espaço de jogo, que oferece possibilidade de interação e intervenção na desconstrução e reconstrução da obra.

As artes visuais através dos jogos computacionais representam a busca por outras expressões das linguagens visuais, estimulando diferentes áreas do conhecimento e do saber. O jogo voltado para as artes visuais possibilita a convergência da pesquisa realizada por vários artistas em um ambiente virtual diferenciado, caracterizado pelo espaço do jogo. O desenvolvimento deste ambiente vai de encontro às características particulares do jogo que permite revisitar espaços, provocar o espectador para torná-lo jogador interativo, estimular o sensível, traçar trilhas e labirintos, promover a intervenção e manipulação do espaço inicial.

Ao refletir sobre as produções dos artistas que direcionam pesquisas e trabalhos para o meio digital, visualizam-se as potencialidades das tecnologias digitais para o desenvolvimento de um ambiente virtual interativo, GAME-ARTE, que incorpore a prática receptiva operativa que conduza o jogador a uma atividade tanto lúdica, quanto criativa, além de catártica.

III – Conclusão

O jogo oferece um campo dinâmico para as artes, como forma de expressão, de construção, de realização e de interação. Parafraseando Tânia Fraga, o artista, no contexto do jogo, passa a ser o indivíduo que resgata universos de possibilidades visando provocar, no outro, qualidades de apreensão do sensorial. O jogador deixa de ser expectador e, através da interação, torna-se um dos elementos do jogo.

O desafio do GAME-ARTE não está na utilização de diferentes formas de linguagem, de diferentes mídias e de diferentes trajetórias de ação, participação, interação e, porque não, de observação e contemplação, está no estabelecimento de um diálogo entre estas possibilidades para o estabelecimento de uma dinâmica de jogo.

Se a interatividade é neste momento uma das grandes questões que permeiam as reflexões entre arte e tecnologia, o GAME-ARTE representa a convergência destas reflexões na construção de uma dinâmica de interação em ambiente virtual interativo, espaço de expressão das artes digitais.

Referências Bibliográficas:

ABBAGNANO, Nicola, **Dicionário de Filosofia**; tradução da 1ª edição brasileira coordenada e revista por Alfredo Bossi; revisão da tradução e tradução de novos textos Ivone Castilho Benedetti. – 5ª ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2007. p.92-93 e 677-679.

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, 190 p.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do Sentido**. Tradução Luiz Roberto Salinas Fortes, 4. ed., 2. reimpr., São Paulo: Perspectiva, 2006, pp.61-68.

DERRIDA, Jacques. **A Farmácia de Platão**. Tradução: Rogério da Costa, São Paulo: Perspectiva, 2006 (Debates; 139), 126 p.

DOMINGUES, Diana, VENTURELLI, Suzete (Orgs.). **Criação e Poéticas Digitais**. Caxias do Sul, RS: Educs, 2005, 154p.

DUFLO, Colas. **O Jogo de Pascal a Schiller**. Tradução: Francisco Settineri e Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999, 85 p.

FRAGOSO, Maria Luiza (Org). **[Maior e igual a 4D] Arte computacional no Brasil: reflexão e experimentação**. – Brasília: Universidade de Brasília, Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes, 2005, 152 p..

GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo. A arte como jogo, símbolo e festa**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985, 83 p.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 3. reimp. – 5. ed. 2001. São Paulo: Perspectiva, 2007, 243 p.

KANT, Immanuel. **Crítica da Faculdade do Juízo**. Tradução de Valério Rohden e Antônio Marques. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005, 381 p.

SANTOS, Santa Marli Pires dos – **Educação, arte e jogo** – Petrópolis, RJ: Vozes, 2006, 91 p.

SCHILLER, Friedrich. **A Educação Estética do Homem numa série de cartas**. Tradução Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. 4ed. São Paulo: Iluminuras, 2002, 158 p.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço_tempo_imagem**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004, 186 p.

Currículo Resumido:

Alexandra Cristina Moreira Caetano, especialização em Artes Visuais – Cultura e Criação - SENAC-DF, Especialização em Educação à Distância - SENAC-DF, experiência docente, tutora CEAD – UnB

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.
This page will not be added after purchasing Win2PDF.