

## Gamearte: A relação jogo/arte e o espaço da mídia no sistema

Cássio Fernandes Lemos<sup>1</sup>

Dra. Andréia Machado Oliveira<sup>2</sup>

### Resumo

A relação entre os jogos e a arte contemporânea está cada vez mais forte, com a quebra de barreiras inexistentes e a desconstrução de pré-conceitos a respeito das diferentes mídias. O presente artigo busca o conceito de jogo e sua relação com o campo das artes, classificando as obras desenvolvidas a partir de jogos e também jogos criados com finalidades poéticas. Também é mostrada a produção de jogos artísticos através de uma breve análise de algumas obras, e finalmente aborda sua relevância e legitimação no sistema das artes através de exposições, eventos e presença em museus e galerias. Através dessa base teórica, busca-se também o suporte a produção pessoal e os trabalhos desenvolvidos na pesquisa em arte durante o mestrado em artes visuais.

### Palavras-chave

Arte contemporânea; Jogos; Gamearte.

### Artgame: The game/art relationship and the media's space in the system

### Abstract

The relationship between games and contemporary art grows stronger everyday, with the breaking of nonexistent barriers and deconstruction of biases about the different media. The present article seeks the concept of game and its relationship with the art field, classifying works developed from games created and also games created with poetic purposes. There is also shown the artgame production through a brief analysis of some works, and finally it addresses its relevance and legitimation in the art system through exhibitions, events and presence in museums and galleries. Through this theoretical basis, the aim is also to support personal production and the works of art during the masters in visual arts.

### Keywords

Contemporary art; Games, Artgame.

---

<sup>1</sup> Universidade Federal de Santa Maria, cassio.f.lemos@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal de Santa Maria, andreiaoliveira.br@gmail.com

## **Em busca de um conceito de jogo e sua afinidade com o campo das artes**

Os jogos e o ato de jogar há muitos anos atraem a atenção de estudiosos de diversas áreas, que se dedicam a explicar e fazer entender a importância, os impactos, as relações desses elementos na nossa sociedade como um todo. Há diversas teorias que envolvem os jogos em muitos campos de conhecimento, como filosofia, biologia, sociologia, economia, psicologia, arte, entre outros, e cada uma dessas disciplinas desenvolveu sua própria aproximação do fenômeno dos jogos.

Na arte contemporânea, os jogos digitais entram como um forte suporte, possibilitando uma imensa gama de novos modos de criação e interação entre espectador e obra. Como as possibilidades e aplicações são praticamente infinitas, há uma zona obscura e não muito delimitada entre os jogos e a arte. Sendo uma forte indústria comercial, muitos ficam com um pé atrás para esse tipo de produção dentro das artes. Mas então, jogos podem ser arte? A resposta é “sim”, mas além disso, é também conveniente abordar os conceitos de jogo para entender como os jogos podem ser vistos nessa relação com o campo das artes.

Etimologicamente, há importantes detalhes na origem das palavras utilizadas em diferentes idiomas com relação ao tema. Em inglês, há os termos “*game*” e “*play*”. O primeiro diz respeito ao jogo mais concretamente. Já “*play*” corresponde ao ato de jogar, mas também pode ser brincar, tocar (um instrumento), reproduzir (um vídeo ou um áudio) ou até mesmo representar (um papel, atuar). Há também a ambivalência na palavra alemã “*Spiel*”, que é utilizada para jogos, atividades livres de regras (como as brincadeiras), atuação, performance.

De acordo com Kwastek (2013, p. 72), Friedrich Schiller foi o primeiro filósofo a relacionar o ato de jogar com teoria estética, em 1753, ao criar o termo “*Spieltrieb*”, algo como um impulso instintivo entre o impulso físico e o racional, com ligação com o campo artístico, fazendo valer do mesmo princípio. De acordo com Schiller, esse impulso, que também estava presente nos animais, servia como uma maneira de gastar uma energia excedente em atividades que não estavam relacionadas diretamente com necessidades primárias, como a sobrevivência.

No início do século XX o psicólogo Karl Groos apontou que a ênfase da arte, assim como do jogo, estava no momento de recepção, identificando a presença estética ativa como um importante elemento. Antes disso, dizia-se que somente as atividades de representação e musicais é que possuíam esse valor artístico, pois eram feitas na presença de um público que apreciava o ato.

Frederik Buytendijk e Johan Huizinga, dois importantes teóricos acerca dos jogos não chegaram a fazer comparações diretas entre os jogos e a arte, mas deixaram um importante legado sobre os estudos culturais do ato de jogar em si. Huizinga, principalmente, rastreando a presença dos jogos como um forte aspecto social e cultural, até mesmo antes da espécie humana. Um dos conceitos mais completos de “jogo”

foi formulado por ele em 1938 em seu livro *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*, que diz que:

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos “jogo” entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o gênero. (HUIZINGA, 2001, p. 33)

Em meados do século XX Hans Scheuerl, seguindo as ideias de Karl Groos, estabeleceu relações entre a arte e o ato de jogar, dizendo que ambos possuem natureza processual. De acordo com Scheuerl, o verdadeiro fenômeno do jogo era o ato de jogar em si, não o jogador nem o contexto.

Hans-Georg Gadamer incorporou então o ato de jogar em uma teoria de experiência estética, dizendo que o jogo não é caracterizado pelo jogador mas pelo ato, pela experiência em si. Na mesma época, a arte apresentava mudanças, com a quebra da tradição de orientação aos objetos e a desmaterialização das obras, com interesse cada vez maior no processo de criação artística.

Roger Caillois é outro importante autor que relacionou os jogos e a cultura. Em seu livro “Os Jogos e os Homens” de 1958, Caillois (2001, p. 10) abrange vários elementos dos jogos, e diz que “o termo ‘jogo’ designa não somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade ou funcionamento de um conjunto complexo.” Sua definição de jogo apresenta que o mesmo é uma atividade livre, separada em tempo e espaço, com resultado incerto, que não gera bens, é controlada por regras e é fictícia. Alguns pontos conceituais comuns com Huizinga.

Na arte contemporânea, mais especificamente na arte computacional, a participação do interator é fundamental, principalmente quando o jogo está em questão. A obra só se completa com a ação do público, e assim como já havia sido apontado por Gadamer, é afirmado por Cauquelin (2005, p. 99) em sua relação com as artes, ao dizer que o jogo “é jogado, ou seja, que não existe jogo em si (como não existe obra em si); não há jogo sem jogadores, e jogadores e jogo se transformam conforme o jogo é jogado.”

Reforçando a relação dos jogos com a arte contemporânea, Anelise Witt (2015, p. 24), diz que o conceito de Gadamer:

[...] não foi pensado para a arte e tecnologia, porém sua ideia de jogo em muito se aproxima das especificidades do meio tecnológico. Uma obra de arte e tecnologia também aguarda por um jogador disposto a jogá-la, mas este jogador assume um papel distinto, agora ele seria um interator, porque para jogar o jogo da arte é necessário interagir com a obra. Não basta só refletir e tentar decifrá-la, precisa-se dialogar com os números, com essa imagem que se propõe interativa, e isso só é possível através de uma interface. Este diálogo abre caminho para o jogo da arte.

Enfim, a trajetória dos jogos ao longo do tempo lado a lado com as artes de diversas maneiras (como a obsessão de Duchamp por xadrez, por exemplo), confirmam a resposta que sim, jogos podem ser arte. Jogos são elaborados através de um processo criativo, e sua jogabilidade pode ser considerada de beleza performativa, conforme afirma John Sharp (2015, p. 3).

### **Jogos artísticos**

A indústria dos jogos é uma das mais proeminentes, sendo a maior no ramo do entretenimento. Ela chega a ultrapassar em lucros a indústria do cinema e da música juntas. Com tamanha popularidade, os jogos estão profundamente enraizados na sociedade, e a cada dia é mais comum o convívio com esse meio. Assim, não é surpresa a crescente utilização do suporte dos jogos eletrônicos no campo das artes, que por sinal, sempre foi ligada a tecnologia e inclusive serviu como fonte de inovação e pesquisa.

Ainda que a relação entre jogo e arte seja evidente, também é certa a diferença entre os jogos comerciais e jogos artísticos. A maneira que um jogo é desenvolvido e a finalidade do mesmo define que tipo de jogo é, podendo ser facilmente reconhecida também pelos jogadores.

No Brasil, o termo Gamearte se popularizou para denominar a relação dos jogos com a arte, jogos feitos com o intuito de serem artísticos, assim como Videoarte, Web arte, entre outros. Em inglês, o correspondente seria "arthouse game" ou "artgame", pois "game art" é a área correspondente ao desenvolvimento dos elementos visuais para jogos, como ilustrações, ambientes tridimensionais, animações e o que mais for necessário para o jogador ter a experiência do jogo.

Suzete Venturelli e Mario Maciel (2008), dizem que os Gameartes são jogos desenvolvidos com um intuito de buscar uma experiência distinta dos equivalentes comerciais, estando mais interessados nas questões poéticas e não nas questões corriqueiras dos jogos comerciais, como vitória e derrota.

Se a arte não está presa a regras, a gamearte menos ainda. Embora exista uma jogabilidade prevista que delimite alguns movimentos do jogador, esta não é determinante. Sempre é possível elaborar outros percursos dentro do

jogo se for do interesse do jogador. Assim como em outros trabalhos de arte, a intenção do autor é uma, mas quando em contato com o público ela se multiplica. WITT (2015, p. 28)

A diferenciação entre jogos comerciais e artísticos situa-se em uma linha tênue, pois há uma infinidade de jogos e classificações dos mesmos. John Sharp (2015) aponta algumas características em jogos comerciais, obras artísticas criadas a partir de jogos e jogos totalmente desenvolvidos com intuito artístico. Como basicamente todos são apresentados a partir do mesmo meio, pode haver uma certa expectativa do que será recebido, de acordo com o público para quem está sendo exposto o jogo. Isso é um elemento importante apresentado pelo autor, que diz que a experiência de jogo pode ser muito diferente de acordo com a comunidade e seu conhecimento prévio do que esperar, de acordo com o contexto.

Silvia Laurentiz (2009) aborda o assunto dizendo que a função poética do jogo é algo essencial em um jogo artístico, mesmo que ele se sustente por seu caráter lúdico.

Acreditamos que ele deva vir a quebrar regras, subverter padrões, ter um papel questionador frente a propositivas, experimentar novas sensibilidades, lançar novas hipóteses, sensações, propor outras relações, interferir, re-editar e criticar o seu próprio modelo criativo, enfim, que trate de uma reflexão estética e flagre esta sua condição, exercendo sua natureza artística.

Em obras artísticas que partem de elementos tirados de jogos comerciais, a apropriação feita pode evidenciar alguns elementos técnicos, como o suporte computacional, ou subverter características, transformando o que deveria ser apresentado em outra coisa que altera a apresentação e o entendimento do mesmo. Nesse tipo de produção, nem sempre o suporte será o mesmo, podendo sair do aspecto de videogame e utilizando os elementos de maneiras totalmente diferentes, inclusive com apresentação física a partir de modelos digitais saídos dos jogos. É comum também a apropriação do meio para a criação de videoarte a partir de jogos digitais, prática conhecida como Machinima.

Partindo do cenário independente de desenvolvedores de jogos, a criação de jogos com finalidade artística, poética, questionadora, disruptiva, foram surgindo com cada vez mais força, entrando inclusive no mercado de jogos convencionais. As propriedades comuns, como interatividade, mecânicas e objetivos estão presentes nesses jogos, criando experiências de jogo intuitivas para a comunidade de jogadores, mas com narrativas que exploram questões metafísicas ou que exploram o sistema de jogo de maneiras inusitadas em relação ao que é comumente apresentado em jogos comerciais, em busca de causar algum impacto no jogador.

## **Evidenciando alguns exemplos de Gamearte**

Trazendo alguns exemplos do que foi abordado, é possível iniciar por uma obra realizada através da modificação de um jogo. *Ars Doom*, de 1995, desenvolvido por Orhan Kipcack e Reini Urban, chamou bastante atenção ao utilizar a *engine* de *Doom II* como ferramenta para desenvolver um ambiente virtual voltado para o campo das artes. *Ars Doom* consistia na recriação da Bruckner House, local onde acontecia o evento *Ars Electronica*. O ambiente possuía obras em exibição no evento, e o jogador podia “criticar” as obras com a utilização de “armas”, que eram relacionadas com artistas. De acordo com Sharp (2015, p. 23), *Ars Doom* aponta para uma característica forte nesse meio, a apropriação de ferramentas da indústria dos jogos para propósitos artísticos. De maneira fácil para quem estava acostumado a jogar, era possível explorar a galeria virtual e espirrar tinta, sangue ou virar as obras, deixando sua avaliação nas obras de arte.

No decorrer dos anos, ficou cada vez mais fácil utilizar as ferramentas de criação de jogos para propósitos diferentes, e até mesmo hackear jogos para produzir novas obras. Nesse caso, cabe como exemplo citar *Super Mario Clouds*, de 2002, de Cory Arcangel. O trabalho consta em um *hack* do jogo *Super Mario Brothers 3*, retirando praticamente tudo do jogo, deixando apenas o céu e as nuvens visíveis. Com isso, o artista criou uma instalação na Bienal Whitney em 2004.

Entre os jogos desenvolvidos com finalidade artística, um belo exemplo é *Night Journey*, de 2008, de Bill Viola em parceria com o Game Innovation Lab da Universidade do Sul da Califórnia. No jogo, o interator interage através de um controle de videogame, explorando cenários oníricos, embora comuns, em busca de espaços de meditação, como florestas, montanhas e desertos. Ao chegar em tais locais, são apresentados elementos visuais semelhantes aos trabalhos do artista. Esses momentos são o foco da experiência do jogo, que tem como única ação possível (além de andar), a reflexão. O principal é o tema de contemplação e a experiência de exploração e espiritualidade, com um ritmo lento.

Nesse limbo de classificações e rótulos é possível encontrar um jogo de grande sucesso comercial, mas que facilmente pode ser classificado como um jogo artístico. *Braid*, de 2008, de Jonathan Blow, é um jogo que a primeira vista possui muito em comum com *Super Mario Bros*, seguindo o mesmo tipo de jogo de plataforma, com objetivos a serem alcançados e desafios durante esse caminho. O jogo conta a história de Tim, que deve resgatar uma princesa levada por um monstro. Clichê, mas o ponto de virada que diferencia *Braid* é a inserção de mecânicas inovadoras que atuam não só como parte dos quebra-cabeças, mas também adicionam uma gama poética no jogo. A manipulação temporal que é possível não é utilizada somente para dar chances de resolver os desafios, mas também apresentam elementos que sugerem que Tim possui arrependimentos e tenta consertar seus erros, criando uma experiência de jogo reflexiva.

## O espaço dos jogos no sistema das artes

Além de uma extensa produção na área que aumenta a cada dia, os jogos vêm ganhando cada vez mais espaço no sistema das artes também através de eventos e espaço em museus.

Em 2012 o MoMA (Museum of Modern Art, em Nova Iorque) adquiriu uma seleção de 14 jogos para seu acervo, como uma das ações para afirmar os jogos como uma mídia artística. O fato virou notícia em todo o mundo, com alguns celebrando e outros contra o caso. Os jogos adquiridos são títulos comerciais históricos ou de grande sucesso, que vão desde clássicos dos primeiros consoles de videogame até jogos mais recentes que tiveram grande êxito no meio crítico e comercial.

A curadora Paola Antonelli (2012) comenta em um texto publicado no blog do museu que os jogos com certeza são arte, e possuem seu espaço no museu por sua incrível mostra de interatividade, um campo que o MoMA já explorava, e que é um dos mais discutidos. A escolha do catálogo foi feita com base na relevância cultural, expressão artística, funcionalidade, inovação e síntese de materiais e técnicas.

Em 2000 aconteceu em São Paulo a primeira edição do FILE, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, importante evento voltado à arte e novas mídias, como instalações interativas, vídeo e jogos. Como parte do evento, ocorre também o FILE Games, destinado totalmente aos jogos eletrônicos,

a fim de reunir experiências que motivem o jogador a refletir sobre a sua interação, explora a participação estética da agência nos jogos buscando significados entre a tensão voluntária da perda de controle e a necessidade primitiva de ser respondido. Os jogos digitais têm o potencial de expressão não só de representações como uma coleção de imagens, textos e sons, mas com um sistema dinâmico de comportamentos que evolui e se transforma organicamente. (MOORI, 2017)

Também em São Paulo, em 2013 aconteceu a mostra "PLAY!", levando 6 obras de arte para a Avenida Paulista, utilizando o prédio da FIESP como suporte interativo. Em um dos trabalhos, "Paulista Invaders", de Suzete Venturelli e do MidiaLab/UnB, o jogador controla uma bicicleta e deve se defender dos carros jogando flores neles. A intenção é apontar sobre a poluição do ar causada pela grande massa de veículos da cidade.

A exposição "A Era dos Games", aberta de dezembro de 2017 até fevereiro de 2018, no Pavilhão da Bienal, em São Paulo, apresenta cerca de 150 títulos. A exposição, que foi criada em 2002 em Londres, já passou por 25 países e foi vista por mais de 4 milhões de pessoas. A mostra apresenta os jogos como parte importante na cultura, educação, tecnologia e arte, não apenas como puro entretenimento. Neil McConnon (2017), responsável pela exposição, disse que "Leva tempo até que novas formas de

MAIO  
9-11  
UFG/BR

arte sejam aceitas. Com os anos, as pessoas vão perceber que esses jogos são criados por alguns dos principais artistas, designers, técnicos e engenheiros do mundo.”

Na Argentina há o “Game On! El arte en juego”, evento internacional dedicado aos jogos, arte e tecnologia. Nele são expostas obras de Gamearte e instalações interativas. A exposição, que começou em 2009, tem sua quinta edição em dezembro de 2017, e preza pelos processos experimentais dos artistas. Entre os trabalhos selecionados, muitos que exploram novas tecnologias, como os óculos de realidade virtual, mostrando mais uma vez que é comum as inovações acontecerem juntamente com a produção artística e de jogos.

### Considerações Finais

As diferenças entre Gamearte e jogos comerciais, na maioria das vezes, é evidente. Mas em certas ocasiões, é difícil discernir rótulos nessa fronteira obscura. O fato é que aumenta cada vez mais a produção de jogos relacionados com o campo das artes, e esse contato pode se dar tanto através de novas formas de interatividade e apresentação de tecnologias, como também pela narrativa e contexto poético da obra. Além disso, artistas consagrados também vem se utilizando do meio para apresentar novas produções ou até mesmo para repaginar trabalhos antigos em um novo formato. O sistema das artes se mostra cada vez mais aberto a esse tipo de suporte, com grandes eventos voltados para os jogos, que se fortalecem a cada edição. As artes sempre lidaram com tecnologia, e nada mais justo que abraçarem os jogos como um meio criativo que possui capacidade de transmitir conceitos de maneira interativa e (porque não?!) divertida.

### Referências

ANTONELLI, Paola. **Video Games: 14 in the Collection, for Starters**. 2012.

Disponível em: <[https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters)>. Acesso em: 2 dez. 2017.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 2001.

CAUQUELIN, Anne. **Teorias da Arte**. São Paulo: Martins, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KWASTEK, Katja. **Aesthetics of interaction in digital art**. Mit Press, 2013.

LAURENTIZ, Sílvia. **Game Art**. Enciclopédia Itaú Cultural, 2009. Disponível em <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art>> Acessado em 3 de dezembro de 2017.

MACIEL, Mario e VENTURELLI, Suzete. **Imagem Interativa**. Brasília: EdUnb, 2008.



# SIIMI/2018

V simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas

V international symposium on  
innovation in interactive media

MAIO  
9-11  
UFG/BR

MOORI, Daniel. **FILE GAMES 2017: O descontrole voluntário**. 2017. Disponível em:  
<[http://file.org.br/games\\_sp\\_2017/file-games-2017/?lang=pt](http://file.org.br/games_sp_2017/file-games-2017/?lang=pt)>. Acesso em: 2  
dez. 2017.

SHARP, John. **Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art**. MIT Press,  
2015.

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

---