

# O signo estético no videogame

## Paralelos entre a criação de jogos e a arte como processo

Julia Stateri

Orientador: Prof. Dr. Edson do Prado Pfitzenreuter

Universidade Estadual de Campinas – Brasil

Programa de Pós-graduação Artes Visuais (AV)

**Abstract**—This digest is a preview of a research in progress that intends to understand videogames as a media culturally comparable to another artistic expressions. The tools to be used in this work are semiotics, development methodology and sociological foundation.

**Keywords**—art; aesthetic; gameart; postmortem; process

### I. INTRODUÇÃO

Como toda manifestação artística, quando de sua criação, a chamada gameart criou grande polêmica ao ser introduzida aos círculos de apreciação e reflexão artística. Não são poucas as razões para existência de preconceitos quanto à validade desta nova forma de expressão: primeiramente, existe grande discussão sobre o significado e abrangência do próprio termo, podendo abarcar deste os recursos criados para dar visualidade aos jogos de videogame, como interfaces, design de avatares e criação de texturas, até a utilização do produto do videogame para a produção de uma obra nova, resignificada através de nova contextualização e reposicionamento espacial. Para o desenvolvimento desta investigação, compreenderemos os recortes da *gameart* como: a) o jogo de videogame desenvolvido com intencionalidade primordialmente artística; b) o jogo de videogame utilizado como ferramenta para o desenvolvimento de novos resultados artísticos. Entretanto, embora haja relevância em ambas as aproximações, que devem ser devidamente relacionadas e explicadas, o foco deste trabalho reside na compreensão do processo de criação de três jogos desenvolvido com intencionalidade artística como objeto de estudo. Para tal, há que se fundamentar o entendimento do próprio conceito de jogo, bem como o de arte, trazendo a tona alguns paradigmas que poderão ser reafirmados ou contestados.

### II. JUSTIFICATIVA

Orientada pela Linha de Pesquisa de Poéticas Visuais e Processos de Criação, a pesquisa pretendida parte do paradigma que considera a arte como procedimento, para compreender os processos de criação dos jogos digitais previamente selecionados enquanto elaboração artística.

Considerando que para Chklovski [1] o objeto pode ser criado como prosaico e percebido como poético ou, pelo

contrário, criado como poético e percebido como prosaico. Há indicação de que o caráter estético de um objeto é o resultado de nossa própria maneira de percebê-lo. Assim, os objetos estéticos seriam aqueles criados através de procedimentos particulares, cujo objetivo é assegurar que sua percepção será, se não outra, a estética.

Pode-se compreender, então, o porquê da aproximação das instâncias anteriormente citadas dentro da abrangência compreendida pela *gameart*. Se considerarmos a utilização dos jogos de videogame como ferramentas para a criação de novas obras de arte, sem nos preocuparmos se estes jogos por si só podem ou não ser considerados como obras de arte, teremos enxergado estes enquanto objetos criados prosaicamente, percebidos poeticamente depois de sua descontextualização para a reelaboração de um novo sentido, em uma obra inédita. Aqui, nos interessa o processo de elaboração das obras criadas como poéticas, percebidas prosaicamente pelo fato de sua apresentação final se tratar de um jogo de videogame.

Os jogos, bem como as obras de arte, trazem a característica em comum de serem considerados produtos sem funcionalidade pragmática. Tal pensamento estaria correto ao considerarmos a mencionada funcionalidade dentro de parâmetros que envolvam a sobrevivência básica dos seres humanos. No entanto, para um entendimento aprofundado da função da arte devemos nos valer de outros pontos de vista que nos são mais interessantes e coerentes, como nos mostra ainda, o próprio Chklovski ao considerar como um objetivo da arte nos devolver a sensação de vida. Para o autor, a elaboração do objeto artístico vem carregada do processo de singularização do que percebemos num primeiro momento como algo banal. A arte, então, obscureceria a forma em nome de um aumento da dificuldade e da duração de nossa percepção, o que nos levaria consequentemente à reflexão.

Já para Fischer [2], a arte elevaria o ser humano de seu estado fragmentado para o de um ser íntegro, capaz de compreender a realidade, suportá-la e – mais ainda – transformá-la. Para o autor, a arte é uma realidade social.

Com base nestas afirmações, podemos insistir que pragmaticamente a arte não contribui para que sobrevivamos como nossos instintos básicos demandam, mas fica claro que ela nos conduz a uma experimentação que altera a nossa

percepção quanto a própria vida. Devolve-nos a vida, nos tirando da automatização e exercitando o nosso ato de refletir. O que dizer então do jogo?

Segundo Huizinga [3], podemos dizer que o jogo é uma atividade realizada dentro de certos limites temporais e espaciais, seguindo uma determinada ordem e um certo número de regras que são livremente aceitas pelos pretensos jogadores. O jogo está, além disto, fora da esfera da necessidade imediata ou da utilidade material. O ato de jogar é acompanhado por sentimentos de euforia, exaltação e tensão. O autor conclui este pensamento afirmando que não se pode negar a similaridade entre estas qualidades e as da criação poética.

Graças a este rápido paralelo entre arte e jogo torna-se possível compreender o porquê da facilidade em encontrar alguns preconceitos compartilhados por ambos. Huizinga é capaz de relacionar a atividade lúdica, conforme as características enumeradas no parágrafo citado, à música, poesia, dança e celebrações rituais. Todavia, por não ter entrado em contato com as novas tecnologias, o autor estabelece um paradigma que precisa ser revisto quando distingue as artes plásticas das artes musicais quanto às suas características lúdicas. Para o autor, enquanto a música possui vida própria ao ser interpretada, bem como o jogo adquire dinâmica ao ser jogado, nas artes plásticas há uma limitação material intransponível, que impediria a libertação oferecida pela música, pela poesia e – claro – pelo jogo.

Para Huizinga, a ausência da interação social durante a realização de uma obra de arte plástica, não deixaria lugar para o fator lúdico. O artista plástico trabalharia unicamente como um artesão, compenetrado e isolado. Ainda que a execução da obra fosse pautada na liberdade do artista, a contemplação do objeto finalizado não ofereceria ação visível, assim não haveria elemento lúdico algum neste.

Ora, os jogos de videogame necessitam da participação do jogador para tomarem vida tanto quanto a peça musical necessita do intérprete para ser executada. Suas limitações materiais foram superadas pelo surgimento do conceito de virtualidade, embora seus criadores possam facilmente ser comparados aos artesãos e técnicos que dão forma a universos inteiros que são, em realidade, imateriais.

A importância deste esforço reside no estabelecimento de um novo paradigma, capaz de abarcar o jogo de videogame como obra de arte, tanto pelo seu meio quanto pelo seu procedimento de elaboração. A arte vista como um processo, em contrapartida, não é algo novo. Para citar um exemplo, Segundo Vassão [4], a abordagem procedimental de criação artística teria sido aplicada entre os anos de 1967 e 1968 pelo escultor Richard Serra o qual descreveu procedimentos que orientavam sua ação criativa. Suas sequências de corte, dobra, etc. nomeiam as peças por ele criadas. Da mesma forma, Arthur Matuck define que a Meta Arte determina diretrizes de orientação para a realização da obra de arte. O interesse particular deste trabalho pode ser visto na singularidade da criação de um game intencionalmente artístico.

Para Cecília Salles [5], obras como as desenvolvidas com base nas novas mídias digitais exigem novas abordagens

metodológicas para o acompanhamento de seus processos construtivos e significativos. A autora critica a simples e tradicional coleta de documentos – posterior à apresentação da obra publicamente – para a compreensão do processo criativo destas obras.

Para a construção de uma obra de arte enquanto experiência - o que, em se tratando de videogames, fica conhecido como “dinâmica” – a compreensão do processo de elaboração trará consigo a preocupação com o significado. Não há fórmula pronta para este processo de investigação, senão o ponto de partida que a crítica genética propõe.

### III. HIPÓTESES

#### A. *Alguns videogames realçam aspectos da vida, devolvendo essa experiência ao jogador e podendo ser considerados obras de arte.*

Piet Mondrian (1872-1944) dizia que a arte desapareceria à medida que a vida adquirisse equilíbrio. Desta forma, podemos ver a arte como substituta à vida e compreender que ela será sempre necessária, mesmo que não saibamos exatamente ‘para quê’, pois a arte é linguagem poética e não pragmática. Vimos alguns trechos que procuram explicar a arte pela sua função junto à subjetividade do fruidor. Partindo destes pressupostos, é possível localizarmos o videogame dentro da categoria das obras artísticas. Os jogos de videogame desenvolvidos com intencionalidade poética procuram proporcionar experiências que resultem em reflexões ou gozo estético. Não se pode dizer o mesmo de jogos desenvolvidos unicamente para atender à demanda no mercado de massa, pois o seu propósito –por definição – é outro que não *ser* uma obra de arte.

O semioticista peirceano Scott [6] declara que todo conhecimento vem a nós por observação. Esta afirmação não deve ser confundida no sentido de que toda experiência depende do senso de percepção. Na realidade, o conceito de experiência é mais amplo que o de percepção, incluindo muito do que não é uma percepção do objeto. As fontes de entidades que podem ser experienciadas podem ser a imaginação, sonhos e memória, dentre outras.

Podemos dizer que dentre estas *outras* fontes de experiência estaria a ficção em diversas formas e meios. Os jogos de videogame propõem não menos do que um mundo ficcional onde impera uma ordem estabelecida pelas regras e pela mecânica – os componentes que fazem cumprir tais regras em nome de uma experiência a que chamamos de dinâmica, como visto anteriormente – que por sua vez funciona graças aos códigos de uma linguagem de software específica.

Já vimos que Huizinga considera a materialidade da obra de arte plástica como uma obrigatoriedade que, por sua vez, impediria a existência da ludicidade no seu fazer e interpretar. Haja visto o rompimento do videogame com esta materialidade, passamos a contestar sua afirmativa.

Para Scott, trabalhos artísticos - como todos os outros objetos - só podem ser experienciados de maneira mediada. Isto não quer dizer, entretanto, que o objeto nunca poderá ser agarrado pelo interpretante num julgamento verídico. Uma

extensão deste problema está em assumir que o *verdadeiro* trabalho artístico localizado no tempo-espço, unicamente onde poderá ser percebido pelos sentidos.

O relevante, independente da materialidade ou virtualidade do objeto artístico, seria a relação estabelecida pelo videogame, enquanto signo, entre sentimento e ação. Para Colapietro [7], “qualquer coisa que execute a função da mediação é o signo”. Embora com frequência se utilize o caráter supostamente auto referencial da obra de arte para desconsiderá-la enquanto signo, a abordagem semiótica de Peirce leva em consideração três relações entre signo e objeto: a de semelhança estabelecida pelo signo icônico, a de causalidade pelo signo indicial e a de associações habituais e contextualizações simbólicas. Nos jogos de videogame, como nas mais diversas manifestações artísticas, estão presentes estas três relações. Esta estrutura triádica se repete sob aspectos diferenciais, como na relação de doação que se estabelece entre doador e destinatário através do meio.

Pretende-se, portanto, indicar que o videogame pode ser visto como um signo estético – capaz de oferecer desdobramentos interpretativos que resultem em experiências estéticas. O videogame, enquanto obra de arte, não representaria algo além de si mesmo, mas ofereceria interpretações férteis ao jogador como fruidor.

*B. O meio e o procedimento podem ser articulados de forma a permitir uma experiência estética e, nesse caso, tornam o videogame uma obra de arte.*

Já vimos o posicionamento de Huizinga quanto à ludicidade nas artes plásticas ao mencionar o trabalho produtivo de artesanato cuidadoso e de indústria como um fator que – por sua seriedade e responsabilidade, excluiria qualquer ideia de jogo.

A partir deste pensamento é possível identificar o paradigma a ser superado de que o processo pelo qual se dão as artes plásticas, bem como o meio no qual estas se expressam são características que anulam qualquer possibilidade da identificação de uma ludicidade na obra de arte material.

Ao passo que a própria compreensão das artes plásticas sofreu várias mudanças desde então, a compreensão e a manifestação do jogo também se alterou e resignificou graças às portas que se abriram através das novas tecnologias. Huizinga, embora levasse em conta o fato de nem todo jogo apresentar-se como risível, estabeleceu fortemente o conceito de seriedade para rebater a visão desta categoria artística específica como passível de ludicidade. Ao apontar o processo de elaboração da obra para respaldar seu pensamento, o autor parece ignorar o fato de que a música – ao contrário das artes plásticas, considerada por ele como uma atividade lúdica – também se elabora com base em conhecimentos específicos, inclusive matemáticos, em geral com responsabilidade, concentração e até isolamento por parte do compositor. Os próprios jogos tradicionais, a exemplo do jogo de xadrez, enquanto de sua elaboração, foram testados matematicamente, tiveram suas regras escritas e reescritas até que se chegasse a um conceito quanto ao seu bom funcionamento. Assim, embora a atividade de jogar um jogo – podendo ser

considerada tanto risível quanto exigir concentração e reflexão – seja livre de obrigação e responsabilidade, o processo de criação de um jogo demanda um mínimo de comprometimento em nome da qualidade que se deseja atingir.

Através deste trabalho, será tencionada a clareza para se provar que o meio dos videogames superou às limitações apontadas pelo autor ao tornar-se um campo potencial para os jogos se manifestarem como objetos artísticos. Paralelamente, pretende-se compreender o videogame como obra de arte ao partir da crítica do seu processo de criação. Este desenvolvimento será analisado por meio, principalmente, de documentos de processo, que no campo dos videogames são reunidos numa retomada crítica após o término e apresentação da obra, chamada de *Postmortem*.

Embora a documentação de *Postmortem* só fique acessível ao público quando da apresentação da obra finalizada, ela aponta para a continuidade e retomada desta por revelar tanto aspectos que o autor (ou autores) pretende melhorar em seu próximo trabalho quanto os problemas inesperados surgidos no decorrer da elaboração e as decisões tomadas para resolvê-los.

Estas documentações servem ainda à toda comunidade desenvolvidora, que aprende com as experiências relatadas por artistas e programadores com mais tempo de carreira.

#### IV. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

*A. Demonstrar a validade do videogame como forma de manifestação artística, tanto pelo seu processo de criação, quanto pelo meio no qual esta criação se dá.*

Graças ao destaque alcançado pelos jogos de videogame e pela sua presença no cotidiano de grande parte da população, existe uma tensão palpável entre a opinião pública e a visão acadêmica quanto à sua aceitação como obra de arte. Por um lado, a opinião pública se baseia no julgamento fugaz estimulado pela beleza dos gráficos de alguns jogos, especialmente as grandes franquias. Atualmente o mercado dos videogames fatura quase o dobro do arrecadamento obtido pela indústria cinematográfica. Este sucesso só torna a discussão mais acalorada e reforça o preconceito dos acadêmicos que pouco conhecem do trabalho dos *gameartists*. Preconceito e confusão, como já foi explicado, até mesmo no que diz respeito ao termo *gameart*.

É pretendido, então, realizar uma crítica que desconsidere os produtos elaborados nos entremeios de uma indústria para atender a um mercado - cujo objetivo primordial é o lucro. Aqui se busca compreender obras cujo objetivo seja, antes de tudo, artístico – embora o retorno financeiro em decorrência do sucesso das obras em questão não seja visto como um problema.

Nesse âmbito definimos a Arte Generativa como o resultado da Meta Arte, por esta tratar de um fazer artístico que oferece um segundo processo, este sim generativo, resultante em objetos artísticos.

*B. Estabelecer uma relação entre o processo de criação artística e o processo de desenvolvimento de um jogo de videogame.*

Para que se possa compreender a arte como um processo e o videogame como arte, há que se compreender o processo de elaboração do videogame como um processo de criação artística. Isto será possível através do estabelecimento de uma relação entre o processo de criação artística e o processo de desenvolvimento de um videogame.

A utilização da crítica genética para análise da documentação de *Postmortem* dos jogos de videogame selecionados, entremeado à análise semiótica do processo de significação inseparável do processo de elaboração, deverão prover a relação esperada.

## V. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

*A. Levantamento de teses elaboradas anteriormente com temáticas correlatas.*

Foi realizado um levantamento em catálogos bibliotecários de universidades brasileiras buscando comprovar o ineditismo da pesquisa que se pretende desenvolver.

*B. Levantamento bibliográfico.*

Para o estabelecimento de conceitos coerentes e dos paradigmas sobre os quais será fundamentada a tese de que os videogames, pelo meio no qual se dão e os procedimentos pelo qual são elaborados, podem ser considerados obras de arte.

*C. Análise do processo de criação em casos reais utilizando a Crítica Genética e a Semiótica Peirceana.*

Para o desenvolvimento desta investigação, foi selecionada uma amostragem no total de três videogames, que podem ser relacionados entre si pelas seguintes características: a) são jogos de videogame que contém uma narrativa ficcional diretamente relacionada à sua mecânica, ou seja, estes videogames oferecem um desafio lúdico na medida em que contam uma história relativa a um ou mais personagens; b) são videogames desenvolvidos com intencionalidade artística; c) foram criados por pequenos grupos de artistas e programadores independentes, livres da pressão exercida pela indústria que atende à demanda do mercado de massa; d) são jogos que possuem documentação pública, relativamente de fácil acesso – ao passo que seus autores, por serem independentes, tornam-se também mais acessíveis ao contato direto.

Com base nas documentações de *Postmortem*, declarações públicas e entrevistas concedidas exclusivamente para esta análise, será possível refazer os passos dos desenvolvedores das obras a serem selecionadas, relacionando suas tomadas de decisão e sua intencionalidade à elaboração de uma experiência de jogo que pode ser compreendida pela semiose de Peirce.

*D. Compartilhamento e troca de experiências.*

Partindo do que for possível concluir através destas associações, pretende-se ainda realizar a observação do desenvolvimento das etapas iniciais de um videogame voltado à fruição artística através da participação, durante 3 meses, no Grupo de Pesquisa do MIT Gamelab – o laboratório de pesquisa e desenvolvimento de videogames do Instituto de Tecnologia de Massachusetts, sediado em Washington.

Este laboratório traz importantes contribuições à comunidade acadêmica na medida em que relaciona as pesquisas da arte, educação e tecnologia, oferecendo publicamente os resultados dos estudos de seus participantes e até mesmo os códigos abertos de um jogo desenvolvido por estes. Tal participação implica na elaboração e apresentação de um artigo científico no próprio MIT Gamelab em contrapartida. Oportunidade incomparável para o compartilhamento de experiências de pesquisa e reflexões críticas no ambiente acadêmico.

Também estão previstas participações em eventos nacionais e em grupos de pesquisa, trazendo o que for apreendido no exterior para a realidade brasileira em espírito de colaboração acadêmica.

## CONCLUSÃO

Este documento contextualizou a pesquisa pretendida, apresentando a metodologia que será utilizada nas fases seguintes de seu desenvolvimento.

## REFERÊNCIAS

- [1] V. Chklovski, “A arte como procedimento,” in *Teoria da Literatura: Formalistas Russos*. Porto Alegre: Editora Globo, 1971, pp. 41-45.
- [2] E. Fischer, *A necessidade da arte*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981, pp.57.
- [3] J. Huizinga, *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1971, pp.147-189.
- [4] C. Vassão, *Metadesign: Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade*. São Paulo: Blucher, 2010, pp.61.
- [5] C. Salles, *Gesto Inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: FAPESP, 1998, pp.46.
- [6] F. Scott, *Process from the peircean point of view: some applications to art*. *American Journal Of Semiotics*, Vol. 2, 1983.
- [7] V. Colapietro, *Semiótica Visual*. Artigo Incompleto. São Paulo: Senac, 2003.

**Pesquisadora (Doutoranda):** Julia Stateri

**E-mail:** julia@oficialudica.com.br

**Link do CV Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/0872065788951240>

**Título da Pesquisa em Andamento:** O signo estético no videogame: Paralelos entre a criação de jogos e a arte como processo

**Orientador:** Edson do Prado Pfüzenreuter

**E-mail:** edson.reuter@iar.unicamp.br

**Link do CV Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/2012558187992063>

**Universidade:** UNICAMP

**Programa de Pós-graduação:** Artes Visuais

**Link Web do PPG:**

<http://www.iar.unicamp.br/posgraduacao/artesvisuais.php>