

Remasterização da aura da obra de arte em tempos de reprodutibilidade digital:

Projeto ludopoético a partir da exposição Aura Remastered

Paula Mastroberti

Departamento de Artes Visuais
Instituto de Artes da UFRGS
Porto Alegre, Brasil
paulamastroberti@gmail.com

Camila Peres

Mestrado Profissional em Informática na Educação
Instituto Federal do Rio Grande do Sul
Porto Alegre, Brasil
cmlperes@gmail.com

Resumo — Este artigo relata o projeto de desenvolvimento de um aplicativo de jogo digital bilíngue (alemão-português) de caráter cultural, artístico e educativo, a ser disponibilizado para computadores de mesa, smartphones e/ou tablets. O projeto do aplicativo foi proposto pela Profa. Paula Mastroberti (UFRGS), cuja pesquisa envolve a leitura/interação, a produção e metodologias educacionais em artes gráficas, a pedido do Instituto Cultural Goethe, órgão financiador, e tem por finalidade divulgar e proporcionar uma experiência lúdica da Exposição Aura Remastered, que será realizada em Porto Alegre e na Alemanha e reúne obras em gravura de artistas advindos da Alemanha e do Estado do Rio Grande do Sul, Brasil.

Palavras-chave: Jogo arte; reprodutibilidade técnica; arte impressa; exposição de arte; ludificação.

Abstract — This article reports the development of a bilingual (German-Portuguese) digital game project applicative of cultural, artistic and educational nature, which will be available for desktop computers, smartphones and/or tablets. The project was proposed by Prof. Paula Mastroberti (UFRGS), whose research involves reading/interaction, production and educational methodologies in graphic arts, at the request of the Goethe Cultural Institute, its funding organ, and aims to disseminate and provide a playful experience of the Aura Remastered Exhibition, which will be held in Porto Alegre and Germany, and will bring together engraving works by artists from Germany and the State of Rio Grande do Sul, Brazil.

Key-words: art game; technical reproducibility; printed art; art exhibition; ludification.

I. INTRODUÇÃO

O Goethe Institut é um instituto cultural de âmbito internacional da República Federal da Alemanha. Sua missão é promover o conhecimento da língua alemã em nível internacional, assim como o intercâmbio cultural entre a Alemanha e o resto do mundo. A instituição busca também promover programas culturais e educacionais que dialogam com a diversidade, além de permitir a participação de diferentes pontos de vista, de forma a fortalecer a desenvolvimento da sociedade civil e promover a mobilidade global. [1]

Nos últimos anos, o Goethe Institut tem atuado no sentido de valorizar a produção mundial de jogos como forma de expressão cultural. Assim, em 2017, foram promovidas, sob seu apoio, oito Game Jams em diferentes

países. Nessas maratonas, os desenvolvedores foram incentivados a falar de temas de interesse de suas comunidades, expressando suas diferenças culturais através do jogo [2].

A partir disso, o braço institucional sediado em Porto Alegre convidou Paula Mastroberti, coautora deste artigo e professora da UFRGS, para coordenar o Projeto Aura Remastered, tendo em vista seu interesse pela área de artes gráficas e sequenciais, sobretudo seu recente interesse por pesquisar narrativas interativas e jogos digitais, ao lado das modalidades de quadrinhos, ilustração literária e animações, dentro de uma perspectiva educacional. O Projeto, portanto, vincula-se à atual pesquisa da Coordenadora, constituindo-se como um de seus produtos; nele, prevê-se a criação de um aplicativo de jogo vinculado a uma exposição de mesmo nome, cuja abertura ocorreu em 11 de setembro de 2018 no Museu de Arte do Rio Grande do Sul, onde serão apresentadas obras de artistas advindos da Alemanha e do Estado do Rio Grande do Sul, Brasil. Esses artistas e suas obras foram curados de forma a dialogar com a linguagem da gravura, também entendida como arte impressa. O jogo será exibido como obra em si durante o período da exposição, no mesmo local, disposto em um tablet para interação do público visitante, que alternativamente poderá baixar gratuitamente o aplicativo em seus celulares, tablets ou computadores de mesa. Além disso, serão disponibilizados uma série de adesivos de elementos gráficos pertencentes ao jogo, para que os visitantes possam colar numa parede especialmente decorada com um de seus cenários e assim reproduzirem uma de suas ações. Para o lançamento, foi planejado ampla divulgação e um painel certificado pela universidade para encontro entre a equipe desenvolvedora e público inscrito em geral.

A proposta, como se observa, vai além da produção de um aplicativo ludopoético para promoção da exposição promovida pela instituição de apoio, uma vez que ele possui, ao mesmo tempo, características de uma obra independente e apresenta outras derivações educativas e interativas. Para concretizar este projeto, a coordenadora selecionou uma equipe interdisciplinar, composta de jovens estudantes de graduação ou recém-graduados com pouca ou nenhuma experiência profissional, de forma a incentivar o crescimento de novos talentos, assim como promover uma criação livre dos condicionamentos da

indústria e do mercado. Foram escolhidos três integrantes do curso Jogos Digitais advindos da UNISINOS e três artistas do Instituto de Artes da UFRGS, buscando equilibrar o desenvolvimento técnico e artístico. Compõem a equipe Camila Peres, artista e coautora deste artigo, os também artistas Pedro Paiva e Bruna Dias, os designers de jogo Guilherme Sehna e Joarez Santini, e o programador William Metzger.

O desenvolvimento do aplicativo, em estágio de finalização no momento em que escrevemos, será relatado a seguir; descreveremos seus objetivos, as soluções encontradas para relacionar as qualidades artísticas da exposição com os mecanismos de design e com a estética do jogo, através da descrição das diferentes etapas de produção até o estado atual, mostrando como o projeto ultrapassa a esfera de mera comunicação de um evento que lhe é exterior.

II. OBJETIVO PRINCIPAL

O jogo *Aura Remastered* tem como objetivo principal, como já dissemos, criar um espaço ludopoético e educativo, interativo às obras e artistas da Exposição *Aura Remastered*; nosso tema principal é a arte da gravura, a partir dos conceitos elencados por sua curadoria, de responsabilidade de Gregor Jansen. Nosso desafio, portanto, foi o de desenvolver um jogo, aberto ao diálogo interativo com a exposição e ao mesmo tempo obra dotada de um discurso próprio, geradora de uma experiência singular.

Assim proposto, o jogo *Aura Remastered* colocará em discussão a importância da cópia como forma de acesso à cultura e à arte em nosso cotidiano; ele permitirá também, por via da simulação e da metáfora, a experimentação das diferentes técnicas de reprodução em gravura ou arte impressa e o modo como estas afetam a cultura e a sociedade. Mais profundamente, o jogo deve contribuir para criticar, sob o olhar benjaminiano [3], o valor aurático da obra de arte e o modo como as artes gráficas, e o jogo digital como uma de suas categorias, se relacionam com um sistema que ainda se recusa a aceitar e à consagrar aqueles que se utilizam da cópia e reprodução como forma de democratizar a cultura artística, sobretudo os que se valem de recursos eletrônico-digitais como mídia e ferramenta.

Para que a equipe compreendesse os objetivos principais desse projeto, foram realizadas algumas formações. Além de leituras teóricas sobre a arte da gravura ou impressa recomendada à equipe, dentre as quais destacamos "A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica", de Walter Benjamin, a coordenadora organizou e ministrou um minicurso de quatro (4) horas de duração para discorrer sobre a história e os processos da arte impressa, passando pelas técnicas tradicionais até chegar aos processos contemporâneos. Nesta formação, foram discutidos os vários processos que envolvem o ato de gravar, registrar ou marcar, desde os processos de incisão ou monotipia mais antigos, até a ampliação do conceito de gravura, incluindo processos digitais ou híbridos, como a risogravura, ou mais radicais, como impressão de marcas por queima ou por reação química, entre outros.

Uma outra formação adveio de um encontro agendado entre a equipe e o curador Gregor Jansen, responsável pela seleção de artistas da exposição. Nessa conversa, foram isolados alguns dos objetivos da mostra de modo a servir de guia temático para o desenvolvimento do jogo. Foram eles: discutir a importância da cópia em nosso cotidiano; apresentar as diferentes técnicas de reprodução e o modo como elas afetam a cultura e a sociedade, criticar a aura da arte como objeto original e único e refletir sobre o modo como a arte impressa se relaciona com o sistema das artes em geral e com o espaço digital, em conformidade com o pensamento de Walter Benjamin [3].

Mais adiante, foram exibidos, para apreciação e discussão interna, imagens e vídeos de alguns dos artistas selecionados, de modo que a equipe, em especial aqueles menos familiarizados, pudessem ter uma noção dos processos de criação artística elencados para elaboração das obras a serem expostas.

III. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Tendo estabelecido o objetivo principal de desenvolver um jogo a partir das temáticas principais da Exposição *Aura Remastered*, alguns objetivos mais específicos, elencados após a etapa de formação, foram delimitados para o design e mecânica, visando a potencialização dos eventos desejados. Foram eles:

1. Produção da arte impressa, tendo em vista as técnicas que a caracterizam, ou seja, a reprodução por via de gestos como cópia/colagem, cópia/registo ou cópia/impressão, a partir de uma matriz reproduzida pelo jogador-artista;
2. Ação crítica dos contextos políticos e culturais da gravura como arte popular ou erudita;
3. Potencialização da arte da gravura ou arte impressa como ato de liberdade de pensamento e como ação social;
4. Ampliação da modalidade da gravura para além de suas técnicas tradicionais e dos locais que convencionalmente a abrigam e a consagram como arte;
5. Divulgar o jogo como aplicativo de acesso livre, passível de ser, ele próprio, reproduzido pelos potenciais jogadores em seus computadores, celulares e tablets, em convergência com o próprio sentido da gravura contemporânea.

IV. RELAÇÃO DO JOGO COM A EXPOSIÇÃO

O vínculo que o jogo estabelece com a exposição não surge tão evidente, pois ele não se refere explicitamente às obras e aos artistas, mas aos processos que contextualizam cada trabalho exposto e os conceitos que fundamentam suas produções. O usuário deverá interagir com o discurso proposto pelo evento não por via de mera leitura informativa de conteúdos, mas através de gestos (ações de jogo) tais como: cópia/colagem, cópia/registo ou cópia/impressão. Essas ações implicam, metaforicamente, uma intenção crítica dos contextos políticos e culturais da gravura como arte popular ou erudita. O jogo também propicia ao usuário uma experiência poética da performance artística como manifesto de liberdade de

pensamento e como ação social. Além disso, ele prevê a ampliação da modalidade da gravura para além de suas técnicas tradicionais e dos locais que convencionalmente a abrigam e a consagram como arte, promovendo o jogo em si como obra de acesso livre, passível de ser reproduzido livremente pelos usuários em seus computadores, celulares e tablets, em convergência com o próprio sentido da gravura contemporânea.

As formas de propor um discurso estético, educativo e político através de uma exposição de arte ou através de um jogo são muito distintas. O discurso oferecido pelo espaço institucional é protagonizado por uma curadoria, que expressa seu ponto de vista através da seleção e organização de determinadas obras no espaço expositivo [4]; entretanto, esse tipo de diálogo com o público se dá de forma assimétrica, limitando a participação deste último. Por outro lado, no jogo, o discurso está estruturado, em virtude de suas características de obra aberta, por um programa cuja mecânica requisita a atuação do usuário para sua realização significativa. Cada opção de percurso no universo lúdico traz consigo diferentes resultados e diferentes leituras, propiciando uma interatividade única e ao mesmo tempo variável, tantas vezes quanto o jogador queira retomar a narrativa na qual ele assume um papel protagonista. Em outras palavras, o programa gerador de regras do jogo depende das ações do jogador para ser expresso. As ações responsivas do jogador às regras estabelecidas pelos seus desenvolvedores acarretam consequências que, por sua vez, produzem novos eventos, estimulando emoções e curiosidade no jogador [5] e possibilitando o necessário engajamento entre jogo e usuário. Desse engajamento obtemos, por fim, a obra significada.

Em virtude das diferenças propositivas entre o discurso de uma exposição de arte e a linguagem subjacente ao jogo como ambiência virtual de experiência estética (em que o usuário não apenas reage emocionalmente, mas tem sua sensibilidade estimulada), a criação de um sistema lúdico meramente simulador de um espaço expositivo com inclusão das obras selecionadas pela curadoria implicaria desvalorizar o jogo como forma de expressão criativa, assim como diminuiria o valor de uma exposição como espaço gerador de conexões, sendo por isso descartada desde o princípio.

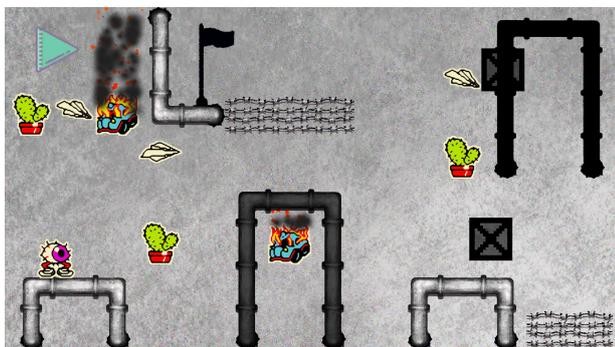
Conforme Wolf Lieser [6], o jogo pode constituir-se como obra de arte se corresponder às seguintes categorias: subverter um conceito de jogo pré-existente, criar um novo conceito de jogabilidade e de interatividade ou proporcionar uma experiência estética, ou seja, uma experiência em que sejam despertadas ou promovidas suas qualidades sensíveis, de modo a oportunizar uma reflexão sobre seu próprio sistema programático. Também Lev Manovich [7] irá referir-se aos artefatos midiáticos gerados por programas de computador como uma nova oportunidade de renovação estética. Acreditando na possibilidade de valorizar o jogo *Aura Remastered* como obra artística à altura das demais obras selecionadas para a exposição, a transmediatização de um conceito expositivo para um conceito lúdico implicou mais do que apenas

informar ao jogador sobre um conteúdo exterior. No Jogo *Aura Remastered*, procura-se estimular ações, provocar as emoções e a sensibilidade do usuário de modo que ele, mais do que compreenda, assumo-se na condição de artista em ação de produzir e reproduzir. A experiência estética é gerada no momento em que o jogo aponta a si mesmo como obra gráfica igualmente reproduzível.

Lembramos que, ao término da exposição, o jogo permanecerá acessível não só ao eventual visitante que baixar o aplicativo em seus dispositivos, mas àqueles que não tiveram a oportunidade de visitar a exposição. Sem deixar de reforçar o conceito da curadoria, mas dialogando e respeitando os artistas participantes e suas obras, a equipe desenvolvedora deve perceber-se como igual criadora inserida no mesmo contexto que promove a reprodução como meio democrático de difundir a arte e a cultura. Ao criar um jogo que dialoga com a exposição, realizamos, portanto, uma tradução de conceitos, com a finalidade de não meramente adaptar, mas de recriá-los em seu cerne de forma que eles se tornem significativos em suas distintas proposições.

Para tanto, o ponto de partida criativo foi a própria base que constitui o jogo, ou seja, as suas regras. Ao invés de apenas informar o jogador sobre algum conteúdo superficial às suas ações dentro do sistema, tornou-se mais coerente levá-lo a concluir sobre o modo como suas ações e consequências influem na narrativa gerada [8]. Assim, o jogo *Aura Remastered* inclui eventos, provoca emoções e estimula a sensibilidade de modo a relacioná-los com a solução de desafios que se valem do ato de reprodução técnica, próprios da arte impressa, para andamento à sua narrativa. As regras foram estabelecidas de tal forma que o jogador possa interagir com o cenário, “copiando e colando” elementos determinados, representados através de *sprites* ou “adesivos” que exercem funções diversas, como saltar e escalar, que irão modificar o caminho da personagem, conforme o decidido pelo jogador. A multiplicação dos *sprites*, via cópia e cola, foram utilizadas para solucionar desafios, criando um caminho para que a personagem principal realize um percurso até um objetivo que demarcará o final da fase. Ao apresentar uma narrativa que se constitui como um quebra-cabeças, promovemos um aprendizado por via da superação de desafios. Segundo Tynan Sylvester [5], vencer desafios fazem com que nos sintamos energizados, capazes e dominantes. Um fracasso eventual, desde que dosado por via de uma boa mecânica de jogo, pode despertar o desejo de tentar mais uma vez, se ficar claro ao jogador que uma nova tentativa terá maior chance de obter sucesso. Dessa forma, relacionamos emoções de conquista, tentativa e erro, desejo de vencer ao ato mecânico de copiar e colar. Assomados a isso, ainda temos a sensibilidade despertada pelos gráficos do jogo, sua composição formal em que se misturam elementos da pixel-arte, pintura digital e gifs animados, cujas peculiaridades poéticas e formais dialogam, tanto quanto a própria mecânica, com os conceitos da exposição. Toda a concepção do jogo, de sua raiz programática até a interface, conversam, pois, com as revoluções e os avanços que as

tecnologias de reprodução trouxeram a nossa sociedade e



que a exposição pretende igualmente transmitir.

Figura 1. Estado atual do jogo.

Em relação à identidade visual do jogo, mais especificamente, buscamos inspiração nas técnicas do lambe, da monotipia e do estêncil, presentes na arte urbana vinculada à arte impressa, incorporando as diferentes técnicas utilizadas pelos artistas selecionados na exposição. O progresso do jogador fica aparente não somente por sua aquisição de novos conhecimentos e formas de interação com o sistema do jogo, mas também estética e simbolicamente, através da deterioração do cenário, um muro cinza. Através de rachaduras e buracos que surgem a medida que o jogador avança, é possível vislumbrar imagens exóticas (gifs animados), remetendo à um espaço para além da superfície em que o jogo ocorre. Animações, pintura digital, pixel-arte e vetorialização agregam-se de modo a preservar as peculiaridades de estilo de cada artista da equipe e, ao mesmo tempo, enriquecer o jogo através de um resultado gráfico calculado para parecer ruidoso e assim sensibilizar o usuário para a própria mídia digital que lhe serve de veículo interativo. Tal opção estética também dialoga com a exposição, uma vez que esta elenca, através do conceito da curadoria, variados estilos e processos reprodutivos de cópias em seu discurso expositivo.

V. ETAPAS E ALTERAÇÕES

O projeto passou por algumas importantes etapas até o momento. Algumas dessas etapas deveram-se, em parte, aos processos naturais relacionados com a formação de uma equipe cujos membros nunca haviam trabalhado juntos e que, portanto, ainda necessitavam de tempo para integração não apenas intelectual, mas afetiva. Alguns percalços iniciais, portanto, ocorreram em virtude de alterações na sua composição e da busca de equilíbrio entre as diferentes funções exercidas por cada um de seus integrantes; elas não tiveram relação direta com a produção do jogo, embora tenham influído em muitos aspectos de sua mecânica e de sua proposta estética.

Outras etapas ocorreram no interior e ao longo do processo de criação propriamente dito. Na primeira, um protótipo logo descartado foi produzido para aquecimento, enquanto aguardávamos o envio de informações mais detalhadas sobre a exposição, o que só ocorreu posteriormente ao período determinado pelo cronograma

para o início do projeto. Em seguida, advieram outras, de ordem conceitual e criativa, bastante enriquecedoras, na medida em que aumentava a fluidez comunicativa e a dinâmica do grupo se equilibrava. Relataremos as principais:

A. Game Jam

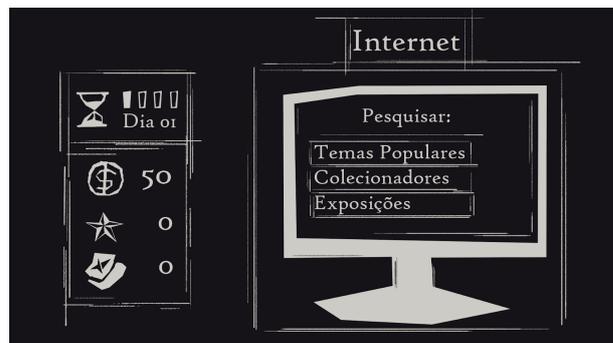


Figura 2. Frame do jogo experimental realizado pela equipe.

Houve um período, como já dissemos, em que a equipe já estava formada, mas decisões fundamentais da exposição ainda não haviam sido tomadas pela curadoria, como a lista de artistas e de obras a serem incluídas. Com a falta dessa informação básica para iniciar a estrutura do jogo, a assessora de coordenação, Camila Peres, em acordo com a equipe, propôs realizar uma *game jam* de um mês de duração para proporcionar uma experiência de integração e, ao mesmo tempo, um primeiro *brainstorm*.

Foi desenvolvido um jogo experimental, onde o jogador teria como avatar um gravurista que tenta iniciar uma carreira artística com suas obras. As técnicas de gravura e sua relação com o sistema das artes, curadorias e museus, foram as temáticas exploradas. O jogo resultante constituiu-se num primeiro exercício, partindo unicamente do conhecimento incipiente dos criadores envolvidos com o projeto, porém serviu como estímulo para a interação inicial entre os membros.

Esse protótipo, nomeado *Artista Simulator* serviu de base para que cada um, conforme suas habilidades, apresentasse suas primeiras contribuições. Ainda assim, o jogo foi imediatamente descartado, logo que foram iniciadas as ações formativas da coordenadora e do encontro com o curador, e à medida que o Goethe Institut foi fornecendo maiores informações sobre os artistas elencados e seus processos criativos, permitindo vislumbrar o conteúdo da exposição.

B. Três dimensões

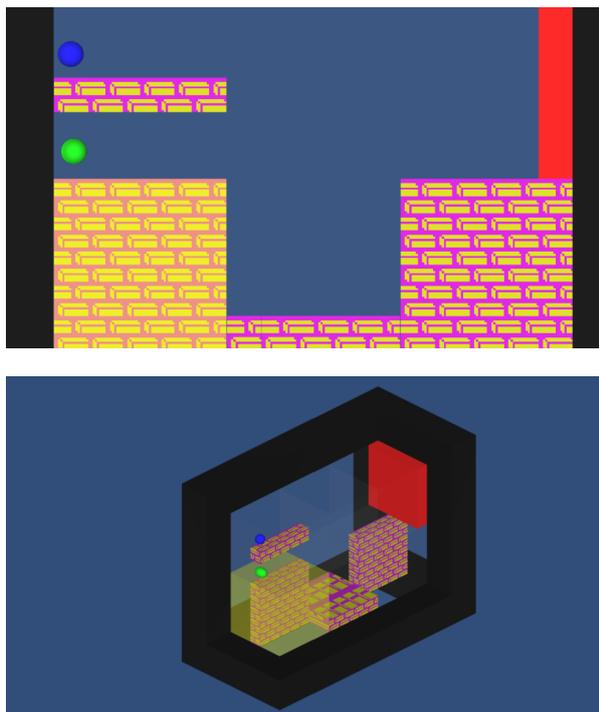


Figura 3 e 4. Editor que permite o jogo ser visto em duas ou três dimensões.

No encontro com o curador Gregor Jansen, o que mais chamou a atenção da equipe foi o papel crítico que a evolução tecnológica da arte impressa exerceu sobre a cultura e a arte. Enxergamos nessas mudanças possibilidades de novas mecânicas para aplicação no projeto do jogo, relacionando a evolução das técnicas de reprodução com as que ocorreram nos gráficos dos jogos digitais, que iniciaram com artes de pixels limitados e foram se modificando até alcançarem o uso de polígonos na criação para um ambiente tridimensional. Assim, uma possibilidade de representar a crise tecnológica ocorreria no momento em que o jogador percebesse que não estava em um cenário projetado em duas, mas em três dimensões: altura, profundidade e largura. Neste momento, o quebra-cabeças, apresentado ao jogador como insolúvel devido aos limites do espaço bidimensional, ao se tridimensionalizar, apontaria possibilidades de solução, levando-o a avançar no jogo.

C. Técnicas de Gravura

Conforme o protótipo avançava, contudo, começaram a surgir dúvidas em relação ao conceito da representação tridimensional. Essa transmutação não parecia adequar-se à técnica da gravura, que é principalmente aplicada sobre suportes planos. A proposta de tridimensionalização do quebra-cabeças teve que ser, lamentavelmente, descartada. A temática central do projeto passou a girar em torno dos principais gestos presentes na gravura como arte de impressão (deixando marcas, vestígios ou coletando registros), vinculados a ação de caráter mais popular ou

urbano, tais como o estêncil, o carimbo, o lambe, entre outras utilizadas por alguns dos artistas da exposição. Elas serviram de inspiração para desenvolver diferentes regras para a solução de desafios. Juntamente com as ações do jogador, a estética gráfica e visual do jogo, em estágio de finalização no momento em que escrevemos esse artigo, deverá apresentar-se em sintonia com a temática. O jogador pode utilizar *sprites* (os quais chamamos *adesivos*) simulando elementos tais como lambes (a serem colados em um muro ou parede), espalhados ao longo das fases para interagir nas diferentes fases do jogo; as plataformas e outros elementos de composição de cada fase também podem ser cobertos de tinta e utilizados como carimbos (monotípias) ou como gabaritos vazados para registro de marcas (estêncis). Propositadamente, a equipe optou por um visual nostálgico, que recorda os antigos jogos digitais da década de 1990, seguindo a mesma trilha da arte impressa popular do lambe e do estêncil, cujas referências apontam para suas origens estilísticas nos quadrinhos e animações do início do século XX.

Por outro lado, GIFs de aspecto mais sofisticado, gerados a partir de conceitos técnicos e estéticos emulados pelas obras de outros artistas da exposição, vão aparecendo por entre rachaduras do muro que é seu cenário, estimulando a curiosidade e a interação. A medida em que o jogador vai gerando mais e mais cópias dos *sprites* "adesivos" para realizar seu percurso, ele também é incentivado pela curiosidade a respeito aos GIFs que surgirão inesperadamente, por entre as crescentes rachaduras de um muro. As figuras animadas provocam um estranhamento no usuário jogador, pois destoam do estilo da ambiência do jogo em si. Este efeito sensível é proposital, pois a ideia é justamente refletir o conceito de gravura contemporânea, ampliada a partir de suportes tradicionais em direção aos mais variados materiais e técnicas de execução, conforme colocado pelo curador da exposição.



Figura 5. Frame de um gif utilizado no jogo inspirado na obra de Hanna Hennenkemper, uma das artistas selecionadas para a exposição.

Por fim, a própria ideia do muro como cenário, fundo ou suporte em deterioração, adveio não apenas do caráter de intervenção urbana dos gêneros elencados de arte impressa e que utilizam como suporte os muros e paredes da cidade, mas também implicam uma crítica de ordem política sobre a acessibilidade da arte por via da reprodução e locais de maior acessibilidade; sua maior eficácia consiste em apontar, usando recursos discursivos próprios, as diferentes problemáticas sociopolíticas que envolvem arte, cultura e sociedade. O desmoroamento do muro através do surgimento de rachaduras e buracos à medida que o jogador vai ultrapassando os níveis, também representa o fim de uma era, em que o sistema de arte encontra-se preso ao conceito de obra aurática, isolada em seu redoma e inacessível ao grande público.

VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação de didáticas ou de materiais lúdicos com objetivos de promover ações pedagógicas, sejam elas empresariais ou vinculadas explicitamente à educação escolar, não é mais novidade. A chamada *gamificação*, termo difundido por diversos autores tendo por base as estratégias de engajamento em nível empresarial ou, como preferimos, a *ludificação*, mais abrangente por não referir-se especificamente ao jogo de caráter mais competitivo, mas por indicar a base filosófica que delinea o *homo ludens* [10], para além dos materiais usuais, muitas vezes produzidos pelo próprio propositor, tem contribuído para absolver o jogo digital das diversas condenações às quais esteve sujeito por décadas, admitindo-o como estratégia de engajamento e de motivação para interação com a informação, a cultura e a arte. Verificamos, assim, comprovar-se a desejada cooperação entre os sistemas midiáticos eletrônico-digitais e as metodologias educacionais, fortalecendo o diálogo entre estes e a sociocultura contemporânea. Da mesma forma, desde o início do século XXI, vêm crescendo o número de exposições que vinculam a arte às tecnologias eletrônico-digitais, incluindo, entre as diferentes modalidades, o jogo digital como artefato de poética própria.

No Projeto de Jogo Digital Aura Remastered, cujas motivações e objetivos estão inseridos em uma ação mais ampla em pesquisa acadêmica, procuramos aglutinar arte e educação em seu sentido mais profundo: produzir e promover conhecimento humano a partir de ações metodológicas cuja perspectiva ultrapassa o mero contedismo, mas inclusivas da experiência e da reflexão estética e do despertar da sensibilidade, realmente vivida, sobre a arte e a cultura, tendo por foco a gravura ou a arte impressa.

Os jogos ou aplicativos digitais, sobretudo aqueles em que as regras promotoras da competição ou de sorte/azar tem menos peso ou são substituídas pelas regras que estimulam a mimese e a fantasia, são de interesse de nossa pesquisa, na medida em que percebemos o deslocamento de grande parte dos discursos poéticos e narrativos, sejam eles ficcionais ou não, para essa modalidade sequencial.

Observamos que muitos artistas gráficos têm participado, ao lado de programadores, designers e outros, das equipes desenvolvedoras multidisciplinares, criando personagens e cenários, em procedimento semelhante ao cinema de animação. Alguns preferem desenvolvê-los individualmente, tomando conta de todo o processo. Para nós, está claro que a qualidade estética de um jogo é, ao lado de uma boa construção narrativa e de jogabilidade, um elemento fundamental para manter o interesse do usuário jogador e propiciar o necessário efeito de imersão.

Nesse sentido, o Projeto de Jogo Digital Aura Remastered corresponde aos nossos anseios ao cumprir o objetivo de fornecer uma experiência *ludopoética*, sem deixar de ser, ao mesmo tempo *ludoeducativa*, posto que atua vinculado a divulgação uma exposição de arte que lhe deu o nome, oferecendo, ao lado da emoção própria do jogar, uma experiência estética estendida para além do local expositivo. Ao respeitarmos o jogo digital como forma de expressão e como meio desenvolvido pelo engenho humano para produzir e disseminar narrativas e universos imaginários, nós o liberamos de constituir-se mero apêndice informativo, valorizando-o em suas próprias qualidades.

Conforme Walter Benjamin, as técnicas de reprodução causam um abalo nos conceitos de obra artística entendida como objeto único e original, dotado de "aura". Essas mesmas técnicas, porém, permitem ampliar o número de encontros da obra com o espectador, que passa a atualizar de inúmeras maneiras o objeto reproduzido. A importância da reprodutibilidade no que concerne à popularização da cultura e da arte se evidencia em nossa sociedade ao longo da história. A revolução causada pelo primordial estabelecimento da imprensa repercute em nossa sociedade até hoje. Ao desenvolver o jogo Aura Remastered, usamos o princípio básico da arte impressa, que promove a cópia gerada a partir de matrizes, tanto como ação estratégica para engajar o jogador, quanto para colocar o produto ao alcance do público.

Reconhecemos as qualidades do jogo digital como obra participante da exposição ao qual ele se vincula: lembramos que, ao término de cada evento, no Brasil e na Alemanha (onde nosso trabalho também será divulgado, juntamente com as demais obras da exposição), será o jogo que permanecerá como obra acessível não só ao eventual visitante que baixar o aplicativo em seus dispositivos, mas àqueles que não tiveram a oportunidade de visitar o evento durante a sua ocorrência. Sem deixar de reforçar o conceito da curadoria, mas dialogando e respeitando os artistas participantes e suas obras, a equipe, composta por um coletivo de artistas, designers e programadores, percebeu-se como autor criativo, ativamente inserido no mesmo contexto da mostra, a qual promove a discussão da reprodução como meio democrático de difundir a arte e a cultura.

Ainda que Benjamin fale da reprodutibilidade técnica de seu tempo, é possível ler em sua obra uma menção aberta ao conceito de jogo, a partir da experiência do cinema. O autor, que faz questão de pautar sua discussão nas relações entre aparência (em alemão, *Schein*) e jogo

(*Spiel*), ao discorrer sobre as tecnologias de reprodução e seu impacto junto a sociedade da época, afirma que a realização de tarefas enquanto estamos imersos (em uma narrativa cinematográfica, por exemplo) provoca transformações profundas nas nossas estruturas perceptivas. Ora, a imersão na ambiência de jogo como forma de distração é bem sabida e documentada [9], ou seja, apresentar novos conceitos relacionados à arte e à sua reprodutibilidade, através das ações de distração realizadas pelo jogador, é educativo e pode vir a gerar reflexões. Longe de ser um espectador passivo de obras selecionadas por uma curadoria institucional, o jogador de *Aura Remastered* precisará tomar decisões e agir dentro das regras do jogo criadas a partir do conceito de arte impressa para poder seguir interagindo com a narrativa aberta proposta pela equipe.

O desenvolvimento e a proposição de regras constituem a linguagem do jogo; é através delas que conversamos com os jogadores sobre a modalidade da gravura. O conceito de reprodução técnica é simulado no jogo, sendo essencial para a progressão do jogador. A repetição das imagens e das ações de copiar e colar dialogam com a proposta da exposição — a de que a arte impressa está presente em nosso cotidiano. Na medida em que o jogo promove, ao mesmo tempo em que é sua própria reprodução, o caráter único da obra de arte (sua aura, como diria Benjamin) é posto em crise pela possibilidade de sua multiplicação e popularização.

A técnica permite a atualização da obra pelo espectador através da reprodução seriada a partir de uma matriz. Os processos significados no jogo (a cópia por via da cola, do entintamento ou da carimbagem) recordam o violento abalo sofrido por um sistema de arte ainda crente no estatuto de originalidade, apontando um novo caminho na modernidade e possibilitando a sua renovação e acessibilidade junto ao público.

Nesse sentido, tanto a exposição quanto o jogo adquirem, para além daquilo que projetamos, uma dimensão política. Agradecemos, através da publicação desse trabalho, a oportunidade oferecida pelo Goethe Institut, órgão que nos fomenta, e por acreditar, tanto quanto nós, no potencial da arte como forma de ampliar a experiência humana, e por acreditar que a arte pode ser acessível numa cultura que se deseja democrática e acessível a todos, por via da apropriação e da reprodução. Dentro disso, o incentivo institucional ao Projeto de Jogo Digital *Aura Remastered* representa um manifesto importante sobre a valorização das artes gráficas digitais como modalidade artística e cultural. Numa época em que a arte sofre diversos golpes, em que o direito de livre expressão é ferido das mais diversas maneiras, produzir um jogo cuja metáfora maior é a destruição paulatina de um muro através de *sprites* representativos da arte impressa urbana como adesivos, estêncis e lambes é também um modo de responder aos diversos ataques que a arte vem sofrendo em seus mais diversos locais, na rua ou nas galerias e museus. Mais uma vez, lembramos as palavras de Benjamin [3]:

"No instante [...] em que a medida da autenticidade não se aplica mais à produção artística, revolve-se toda a função social da arte. No lugar de se fundar no ritual, ela passa a se fundar em outra práxis: na política."

Ao proporcionar uma experiência lúdica da arte e da exposição de mesmo nome, *Aura Remastered*, esperamos contribuir para que o visitante da exposição e o público em geral possam compreender aquilo que fundamenta e qualifica a arte da gravura como renúncia da aura que, durante séculos, ritualizou a experiência da arte, criando em volta dela um muro intransponível que até hoje persevera e impede sua ampla e livre fruição.

REFERÊNCIAS

- [1] Goethe-Institut. Tarefas e Objetivos. 2018. Disponível em: <<https://www.goethe.de/ins/br/pt/ueb/auf.html>>. Acesso em: 17 jul. 2018.
- [2] Goethe-Institut. A MAZE. / BERLIN FESTIVAL: AN INTERNATIONAL GAME JAM NETWORK MEETS IN BERLIN. 2018. Disponível em: <<https://www.goethe.de/en/uun/ver/arg/zft.html>>. Acesso em: 17 jul. 2018.
- [3] W. Benjamin. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica, Apresentação, Tradução e Notas: Francisco De Ambrosio Pinheiro Machado, 1ª Reimpressão, Porto Alegre, RS: Zouk, 2012
- [4] D. Filho. Formas de Organização de Exposições nos Museus de Arte. *Museologia & Interdisciplinaridade*, Brasília, v. 11, n. 4, p. 62-80, maio. 2013. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/viewFile/9628/7107>>. Acesso em: 17 jul. 2018.
- [5] T. Sylvester. *Designing Games: A Guide to Engineering Experiences*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc, 2013. 405 p.
- [6] W. Lieser. *Arte digital: os novos caminhos na arte*. Potsdam: Tandem Verlag GmbH, 2010.
- [7] L. Manovich. *The language of new media*. London: Massachusetts Institute of Technology, 2002.
- [8] M. Piccini. *Por uma teoria das supercordas da narrativa*. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Letras, PUCRS. Porto Alegre, 2008.
- [9] J. McGonigal. *Realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.
- [10] J. Huizinga. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2007.