

Conceitos de museologia visando a curadoria de jogos digitais no Brasil

Ernane Guimarães Neto

Programa de Pós-Graduação Humanidades,
Direitos e Outras Legitimidades (USP)
São Paulo, Brasil
alegorista@gmail.com

Resumo — Os museus dedicados especificamente aos jogos digitais já estão razoavelmente estabelecidos internacionalmente; pode-se verificar no Brasil uma tendência a acompanhar esse processo, ainda que com atraso. Serão comparadas aqui práticas expositivas do Computerspielemuseum, dos Musées de la Civilization e da mostra *Game On*, com base em conceitos de biografia do objeto [1] e da distinção entre História da Ciência e Estudos Sociais das Ciências [2]. O objetivo é embasar o debate para exposições no contexto brasileiro, defendendo o uso de História Oral na dialética entre as abordagens à história do objeto.

Palavras-chave - Jogos eletrônicos; Museologia; História.

I. O ESTADO DA ARTE É PRESERVAÇÃO

“Nunca houve um monumento da cultura que não fosse também um monumento da barbárie. E, assim como a cultura não é isenta de barbárie, não o é, tampouco, o processo de transmissão da cultura. Por isso, na medida do possível, o materialista histórico se desvia dela. Considera sua tarefa escovar a história a contrapelo”. (Walter Benjamin [3])

O pioneiro museu eletrolúdico foi o Computerspielemuseum, em Berlim, de 1997. Desde então, a institucionalização dos video games fortaleceu-se com a adesão de instituições como o MoMA, em Nova Iorque, que abriu sua coleção a jogos em 2012, ou o Museu Smithsonian de Arte Americana, com a exposição *The Art of Video Games* (2012) (usaremos indistintamente video games, jogos eletrônicos e outras expressões para jogos digitais, distinguindo melhor apenas se necessário).

Exposições temporárias em que se pode jogar, frequentemente itinerantes, reforçaram esse processo de normalização do jogo eletrônico como peça de consulta e visitação. A exposição *Game On*, concebida e comercializada pelo centro Barbican, de Londres, é um emblema internacional desse modelo expositivo (as duas versões, de 2002 e 2010, estiveram no Brasil [4]).

Os casos citados revelam diferentes abordagens histórica e museológica. A abordagem de Alberti ajudamos a entender o estado da arte das exposições de jogos eletrônicos como uma fase da vida dos objetos em questão. Alberti descreve três fases na biografia de um objeto de museu: coleta, vida na coleção e visão do objeto. Na primeira, as visões de mundo de quem coleta dão significado ao artefato e impactam a curadoria; na segunda, trata-se da preservação e da polissemia do artefato como objeto de estudo, interpretação e fruição; no

terceiro momento, a relação da sociedade com o objeto traz novos valores ao jogo de interpretações [1].

Correremos o risco de simplificar ao associar uma dessas fases ao estado da arte da museologia eletrolúdica, pois relações de todas as fases da vida dos objetos estão todas em jogo desde antes da abertura da exposição. No entanto, um foco recorrente dos curadores parece mostrar um estágio de desenvolvimento que segue o padrão acima descrito. Trata-se do foco na preservação e na emulação de jogos eletrônicos; portanto, na passagem da fase intermediária para a fase final da vida dos objetos. Esse foco está manifesto em outras palavras por dois curadores pioneiros (que de resto revelam abordagens bastante distintas, como veremos).

Andreas Lange, curador do museu de Berlim, declara-se a favor de projetos de emulação de video games, apesar de essa técnica alterar o contexto de uso do software [5], portanto em detrimento de visões puristas, entre as visadas internalistas à exposição de jogos. Lydia Bouchard, curadora do Museu da Civilização, no Quebec, reforça a importância de pensar a emulação como técnica de preservação, apesar da resistência de parte da indústria em fornecer o código-fonte para as instituições [6].

Essa preocupação, confirmada por exemplo pela atuação do National Videogame Museum, instituição particular sediada em Sheffield, Inglaterra, e da Federação Europeia de Arquivos, Museus e Projetos de Preservação de Jogos (<https://efgamp.eu/>), criada em 2012, é indício de que chamamos “razoável” estabelecimento de uma tradição museológica: desde que foram criados, os museus do tema ganharam força em seus projetos de coleção (a primeira fase) e lançaram fundações expográficas (discutidas mais abaixo) que agora estão em jogo com a questão da emulação.

A resposta do público (a “visão do objeto”) será afetada e ajudará a informar a concepção de exposições vindouras inclusive no Brasil.

II. ABORDAGENS À HISTÓRIA QUE EMBASAM OS MUSEUS DE JOGOS

Daston fornece uma ferramenta de análise das exposições de artefatos tecnológicos quando distingue certos traços epistemológicos e práticos de que são carregadas as disciplinas que embasam essas exposições, mais notadamente a História da Ciência e os Estudos Sociais da Ciência [2]. Utilizaremos essa distinção como um complemento a categorizações como a de História internalista ou externalista, como forma de apresentar tendências concorrentes na abordagem à história da tecnologia e de artefatos como os computadores e

consoles. Não se trata, portanto, de um mapeamento das disciplinas de formação dos curadores.

A autora mostra que as duas disciplinas, embora tenham objetos semelhantes, manifestam-se de formas frequentemente opostas, gerando atitudes muito diversas em relação à apreciação histórica de artefatos tecnológicos.

De um lado, os Science Studies surgem na década de 1970 como uma abordagem interdisciplinar à história da ciência, cruzada de questões sociológicas e políticas. Evoluem para o debate que traz a “ciência em contexto”, visando uma visão de conjunto multifatorial, por vezes contraditória (a recusa à redução lógica é uma de suas características).

De outro lado fica a História da Ciência, que também denuncia a “visão positivista da Ciência como um composto de lógica e empirismo” [p. 803]. No entanto, a desconstrução epistemológica na História da Ciência tornou-a ilegível aos não especialistas, tornou o diálogo inacessível. O risco de anacronismo resulta em intradutibilidade de conceitos de um contexto a outro; a História da Ciência torna-se no século XX um conjunto de microhistórias.

Para Daston, esse processo culmina em posições opostas: os profissionais influenciados pelos Estudos Sociais da Ciência arriscam uma visão de conjunto, ainda que corram o risco de fazer pseudociência; a História da Ciência, sem uma lógica totalizante, refunda seu saber na análise detida dos seus objetos, o que resultou em algo mais próximo de uma “disciplina”, menos afetada pela crise epistemológica justamente por conta de seu minimalismo.

Abordaremos as exposições de jogos, portanto, como tributárias de uma dessas tendências, não por conta de alguma filiação oficial, mas pelas características subjacentes a cada projeto. Abordagens mais próximas dos Science Studies tendem à crítica e à contextualização social dos jogos como artefatos culturais; aquelas aproximadas à História da Ciência visarão mais enfaticamente a cronologia da indústria e a técnica.

Via de regra, as abordagens ao jogo como cultura e como técnica (duas acepções da palavra “arte”) corresponderiam, respectivamente, às visões dos Estudos Sociais e da História da Ciência.

Ao relatar o processo de incorporação de jogos eletrônicos pelo Museu da Civilização, Bouchard [6] argumenta quanto à importância dos jogos diante dos cinco temas que “articulam o projeto cultural” da instituição e “favorecem uma leitura transversal da sociedade”: natureza e ambiente, estilo de vida, poder e estruturação das sociedades, trocas e comunicação, criação e inovação. Trata-se de um projeto explicitamente engajado na interdisciplinaridade e de viés sociológico; a exposição, temática e transmidiática (no sentido de que os objetos de funções e usos diverso coexistem), também reflete essa abordagem social à história dos jogos.

A origem do Computerspielemuseum é relatada por Lange [5] como resultado de frentes de trabalho em educação e autorregulação do mercado infanto-juvenil (classificação etária e censura).

A inclusão, pelo museu, de instalações artísticas baseadas na cultura lúdica reflete uma visada interdisciplinar; a busca por uma disciplinaridade, por uma História do Videjogo, por assim dizer, revela-se na

preocupação manifesta em construir linhas do tempo e no foco na exposição de aparelhos (hardware original e estações que simulam as máquinas de época).

Esse interesse na constituição de um corpus, a História do Videjogo, parece prevalecer nos empreendimentos expositivos particulares. A exposição *Game On*, por exemplo, viaja o mundo apresentando a história dos jogos eletrônicos por meio de um recorte em que prevalecem os marcos tecnológicos e a análise funcional, em detrimento de visadas temáticas ou sociais (No catálogo: *Early Games & Arcade Games; Home Consoles & PC for Games; Games Genres; Making & Marketing of Games; World Games; Characters; Children's Games; Sound; Cinema; Multiplayer Games; Magazines; Future Technology* [4]).

Do ponto de vista da oposição entre História da Ciência e Estudos Sociais da Ciência, os curadores do video game parecem privilegiar a primeira, portanto, o que implica em sensível preferência pelo hardware sobre o software, pela programação em detrimento da narração, da mecânica apesar dos temas. Como vimos em Daston, essa tendência faz sentido quando se trata do estabelecimento de uma disciplina própria, com seu corpus específico. Porém com o amadurecimento vem a necessidade de crítica e debate interdisciplinar.

Se o momento de estabelecer as bases já passou, a discussão contemporânea está em torno de quanto o modelo baseado na experiência “original” (com hardware de época) é central ao trabalho dessas instituições (em oposição ao relato sociocultural, pelo lado dos Science Studies, ou à experiência do objeto traduzido em emulador, ainda numa abordagem internalista da disciplina).

A ideia da microhistória baseada no objeto como um movimento do particular rumo ao universal parece mostrar uma resolução dialética dessas duas tendências (não à toa, Daston encerra o artigo invocando o socorro da Filosofia nesse processo). De certa forma, é o que advoga Alberti, quando busca uma construção intersubjetiva do sentido das coleções, em sua proposta de enfatizar a biografia dos objetos:

“The meanings of an object were impacted upon not only by its arrangement and place in the overall classification— which were more often intellectual than physical — but also by its immediate display environment.” [1, p. 571]

O Brasil ainda não tem um museu dos videojogos, mas essas condições já se estabelecem, havendo a conveniência e a oportunidade de discutir como deveria ser um projeto museológico eletrolúdico brasileiro.

III. O LUGAR DO VIDEOJOGO NO BRASIL

O cenário cultural brasileiro para os jogos eletrônicos tem características especiais. Apesar de possuir oficialmente o 13o mercado para jogos eletrônicos [7], o país até a virada do século teve seu mercado dominado por pirataria e importação ilegal, o que dificulta o estabelecimento de uma história do meio, especialmente antes da prevalência dos jogos on-line.

No Brasil, jogos de console como Atari e Nintendo Entertainment System fazem parte da história popular a partir de aparelhos importados e cópias não autorizadas, sendo irregulares os investimentos estrangeiros oficiais em nosso mercado [8].

Mesmo assim, exposições como *Game On* fazem parte do imaginário e da economia. Em 2017, a segunda edição da mostra do Barbican foi renomeada no Brasil *A Era dos Games* e ficou sediada em São Paulo e Rio de Janeiro (Figs. 1 e 2).

Cobrando ingresso, *A Era dos Games* teve cerca de 60.000 visitantes. O número não chega a impressionar no contexto das megaexposições de cultura com que disputa público [9]. Porém é conveniente ponderar que chegou aqui 7 anos depois do lançamento, a primeira versão da exposição já estivera no país e o Brasil tem um mercado ativo de mostras itinerantes de visitação gratuita, que oferecem uma proposta muito semelhante (apreciação e uso de aparelhos de época, apresentados por época ou características técnicas).

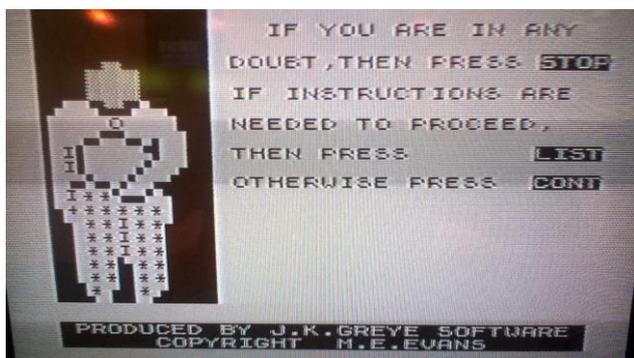


Figure 1. Tela de jogo apresentado em hardware original na exposição *A Era dos Games* (2017, foto do autor)

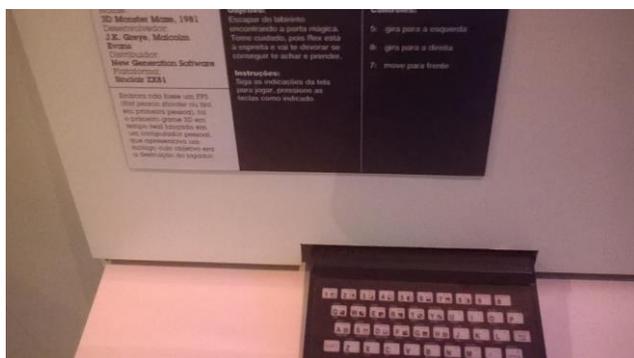


Figure 2. Interface do mesmo jogo na exposição *A Era dos Games* (2017, foto do autor)

A mostra *A Era dos Games* no mínimo legitimou e incentivou o formato praticado por marcas como Museu do Videogame Itinerante (que alega servir 5 milhões de pessoas por ano - www.museudovideogame.org), o museu Bojogá, em Fortaleza (bojoga.com.br), ou a mostra Meu Primeiro Videogame (meuprimeirovideogame.com.br/). Todos enfatizam a apresentação cronológica e técnica (tendo por exemplo a classificação em “gerações” de aparelhos como taxonomia fundamental) e prezam os aparelhos originais em detrimento de emuladores.

A contrapartida sociológica fica por conta dos setores de arte nos centros culturais, que trouxeram recortes temáticos e debate político à apreciação do jogo, em exposições temporárias como *Homo Ludens* (Itaú Cultural, exposição de arte plástica que incluía brinquedos e jogos, 2005-2006) ou o Festival Internacional de Linguagem

Eletrônica, realizado anualmente (<https://file.org.br>). Embora excepcionais, esses casos mostram a viabilidade de repensar o marco expográfico de videogames no Brasil, especialmente em caso de instituições menos pressionadas pela necessidade de lucro, como costumam ser os museus, sem dispensar a interatividade e a diversão que são inerentes aos jogos e atraem público às exposições comerciais (exemplos de feiras de jogos lucrativas são www.gameexp.com.br/ e www.brasilgameshow.com.br).

IV. CONCLUSÃO: A COLABORAÇÃO COMO NECESSIDADE HISTORIOGRÁFICA

No caso do museu em Berlim, Lange relata que as exposições de arte com jogos foram uma forma de buscar legitimidade ao objeto perante a sociedade, permitindo que sua instituição funcione como interface para artistas, empresários, desenvolvedores e público [5]. Nesse sentido, o museu opera uma dialética entre os planos sociocultural e puramente histórico com que trabalha.

Apesar desse bom exemplo a seguir, uma instituição brasileira que fundasse agora uma exposição permanente de jogos digitais teria, como necessidade de compreensão complexa da nossa situação, de atender à mencionada questão da precariedade documental que caracteriza um mercado formado na ilegalidade.

Nesse sentido, aparece como uma ferramenta poderosa a narrativa oral, construtora de sentido colaborativo, como já defendido na terceira fase da vida do objeto [1].

O papel da oralidade como historiografia é amplamente discutido, mas apontamentos pertinentes incluem sua importância na conservação de saberes soterrados pelo conflito material e seus efeitos simbólicos (a esse respeito, Walter Benjamin é inspirador de discussão tanto nas “Teses sobre o conceito de história” como em “O narrador”, este artigo analisado do ponto de vista da História Oral por Angela Taddei [10]).

Assim, o curador brasileiro tem o estímulo para replicar, visando um desvelamento da História dos Jogos Eletrônicos no país, a campanha feita pelo Museu da Civilização. Bouchard [6] relata como o processo de composição do acervo foi participativo (deu-se por meio de doações da comunidade, sempre acompanhadas de depoimentos e registros). Segundo a curadora, isso condiz com seu museu, “em que participação do cidadão é um elemento-chave da identidade institucional”.

No caso brasileiro, a participação não é somente uma necessidade ética, é uma necessidade técnica para a historiografia. Os objetos estarão no centro do processo dialético a se construir, mas a colaboração e o diálogo é que possibilitarão a síntese.

V. AGRADECIMENTOS

O autor agradece ao núcleo Diversitas e ao Programa de Pós-graduação em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades por incluírem os jogos em seu escopo; ao professor Gilson Schwartz pela orientação. À professora Maria Margaret Lopes, especialmente, pelo estímulo à reflexão museal.

REFERÊNCIAS

- [1] S. Alberti, “Objects and the Museum”. In *Isis*, 2005, 96:559–571 (2005)

- [2] L. Daston, “Science Studies and the History of Science”. In *Critical Inquiry*, Vol. 35, No. 4. (Summer 2009), p. 798-813.
- [3] W. Benjamin, “Teses sobre o conceito de história.” Tradução de Jeanne Marie Gagnebin. In LÖWY, Michael. *Walter Benjamin: aviso de incêndio*. Uma leitura das teses “Sobre o Conceito de história”. São Paulo: Boitempo, 2005.
- [4] Barbican Centre, *Game On Tour pack 2018*. Disponível em <https://www.barbican.org.uk/sites/default/files/documents/2018-10/Game%20On%20Tour%20pack%202018.pdf>
- [5] C. Pederson, “The Museology of Computer Games – An interview with the curator of the Computerspiele Museum, Andreas Lange, and art historian and archivist Dr. Winfried Bergmeyer”. In *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2010; 4 (1), p. 87-100.
- [6] L. Bouchard, “Jeux vidéo aux Musées de la civilisation : témoins du changement social”. In *THEMA. La revue des Musées de la civilisation*, 2: 128-134 (2015)
- [7] NEWZOO. “Brazil Games Market 2018”. Disponível em <https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>
- [8] GARRETT, M 1983: *O Ano dos Videogames no Brasil*. Documentário. 2017. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=BpYfeR7p8yw>
- [9] MALUF, V. “O fenômeno das grandes exposições de arte em São Paulo”. In *IG*. Disponível em <https://gente.ig.com.br/cultura/2017-01-24/exposicoes-de-arte.html>
- [10] TADDEI, A. “Da narrativa e do narrador em Walter Benjamin”. In *Oralidades (USP)*, v. 3, p. 17-30, 2009.