

# DA CIBERARTE À GAMEARTE [OU DA CIBERCULTURA À GAMECULTURA]

## Cultura dos jogos, gamearte e os exercícios da webmatilha

### Introdução

A ciberarte engloba as investigações poéticas que problematizam e/ou subvertem as novas mídias. Nessa ampla categoria, encontram-se projetos que se apropriam das redes (Net arte), de sistemas de realidade aumentada, de realidade virtual, e aqueles que atuam em espaços híbridos, compostos pela convergência de redes in\off line, entre outros (DOMINGUES, 2002; SANTAELLA, 2003; GREENE, 2002). A denominação gamearte se refere a projetos de caráter estético que se apropriam dos games de modo crítico e questionador, propondo reflexões inusitadas. Assim, quando se fala em gamearte, podemos encontrar projetos que criam novos contextos para games conhecidos. Muitas vezes, encontramos antigos games travestidos em máquinas inúteis ou esfinges enigmáticas. Nesses casos, é possível reconhecer o game revisitado, porém o estranhamento surge quando iniciamos o ato de jogar. Em vários projetos, a gamearte propõe sentidos diversos e subverte plataformas habituais da cultura gamer. Em buscas existencialistas, a gamearte muitas vezes nos oferece o não-sentido e o vazio. No entanto, vale lembrar que muitos projetos artísticos não se enquadram fixamente em uma só categoria e agregam características de várias modalidades da

ciberarte. Assim, muitos projetos de gamearte podem ser estudados tal como net arte, realidade virtual, instalação interativa etc. Os antecedentes históricos da gamearte podem ser encontrados tanto nos experimentos surrealistas com jogos (Exquisite Corpse, por exemplo), como em propostas pós-modernistas que revisitam produtos da cultura de massa e propõem sentidos imprevistos. Não podemos deixar de mencionar também os jogos propostos pelo grupo Fluxus e os experimentos da literatura potencial. Além disso, é digno de nota o fato de que Marcel Duchamp resolve se dedicar por anos à arte do jogo de xadrez.

### Play

Os projetos de gamearte se fundamentam em três grandes questões: a subversão crítica dos usos, sentidos e objetivos de games conhecidos; o ato de jogar (play) e uma interatividade complexa composta por várias etapas de interação (fases). Will Wright, criador do "The Sims", compara a situação atual dos games com a pintura na época do Renascimento (GUERRERO, sd e BOOKCHIN, 2001). Segundo ele, existe uma busca enfática em desenvolver um hiper-realismo 3D e pouco interesse em refletir sobre aspectos simbólicos do jogo. Nesse sentido, os projetos de Wright, caminham em busca de uma outra ética para os jogos: a criação colaborativa.

Nessa proposta, o designer de jogos é autor dos elementos que podem ser articulados pelo jogador. A mesma lógica, ética e estética estão presentes nos conhecidos jogos de tijolinhos e no Lego. Elementos mínimos que podem gerar infinitas combinações. Viva a linda arte da combinatória! As pesquisas da literatura potencial já apontavam para um tipo de obra de arte aberta, potencialmente gigantesca e com múltiplas possibilidades. Um artista que merece ser destacado nesse campo de investigação é Oyvind Fahlstrom (1928 São Paulo - Estocolmo 1976). Brasileiro, Fahlstrom atuou sobretudo na Suécia. Em 1997, a Documenta X de Kassel exibiu algumas de suas instalações. Em "Meatball Curtain (For R. Crumb)" de 1969 e "The Little General (Pinball Machine)" de 1967-68, Fahlstrom se inspira nas máquinas de fliperama e elementos de histórias em quadrinhos. Outra contribuição valiosa de Fahlstrom para a arte foram suas "pinturas variáveis". Pioneiras e extremamente interativas, as "pinturas variáveis" foram pensadas como elementos móveis que podem ser articulados de diversas maneiras a partir de uma superfície magnética. Ao incitar o espectador a brincar com os elementos móveis que compõem o universo visual do projeto, Fahlstrom propõe uma espécie de jogo no qual todos nos tornamos designers (ver <http://www.fahlstrom.com/>). No campo da interatividade 3D a grande pioneira é Lygia Clark. Seus "Bichos" são jogos articuláveis que nos convidam a explorar múltiplas configurações.

O ato de jogar (play) é uma das características mais distintas dos games e é explorado com frequência pela gamearte. A priori, jogar exige uma disposição do jogador, um querer inicial que dispara o sistema lógico do jogo, com seus fundamentos e regras. Em suma, é preciso querer jogar e aceitar as regras do jogo. Uma

vez que o jogador assume essa disposição inicial, o jogo exige determinadas tarefas e objetivos (goals) a serem atingidos. Num segundo momento, o jogo deve evoluir em complexidade e alcançar fases mais difíceis, injetando o imprevisto. Nesse sentido, os jogos mais bem sucedidos sabem dosar elementos desafiadores com tarefas que evoluem em complexidade de modo crescente. Na alquimia dos grandes jogos, a diferença e a repetição, tão bem discutidos por Deleuze em relação à música, também se articulam de forma rítmica (DELEUZE, 1988).

Em geral, os projetos de gamearte também utilizam a estratégia de intercalar diferença e repetição. No entanto, vários deles propõem sentidos diferentes para projetos que inicialmente foram concebidos tendo em vista o grande público comercial. Vejamos alguns exemplos.

## Games alterados

Em 1999, Anne-Marie Schleiner, organiza uma mostra de games alterados que se tornaria histórica: "Cracking the Maze" (<http://switch.sjsu.edu/web/CrackingtheMaze>). No texto curatorial, Schleiner nos fala que está interessada em uma noção de arte como hackeamento da cultura, arte com uma agenda crítica que avance além das fronteiras que limitam as audiências artísticas. Schleiner busca um público maior: o público gamer. De modo coerente, a documentação da mostra online está deliberadamente em código fonte do game popular Doom. Como se sabe, o Doom é um game que permite modificações.

O mais recente projeto de Schleiner, OUT - Operation Urban Terrain: a live action wireless gaming urban

intervention (<http://www.Opensorcery.net/OUT/>), é um game híbrido. Composto por ações em terreno real, geradas por duas mulheres (uma com laptop e outra com um projetor, apontando para edifícios de Nova York) conectadas por uma rede sem fio a um time online de cinco jogadores localizados em várias partes do mundo. O jogo ocorreu com data marcada, no dia 28 de agosto de 2004, durante a Convenção Nacional Republicana e simulava operações militares.

Playskins, projeto anterior, de 2000, Anne-Marie Schleiner em parceria com a historiadora da arte Melinda Klayman, propõem uma mistura de Plug-ins de games conhecidos e Hacker Art. o site (<http://www.playskins.com/>) apresenta algumas das imagens do projeto.

O projeto PINGA (<http://www.futurefarmers.com/pinga/pinga.html>), do grupo Futurefarms, se apropria da estética dos games para apresentar uma crítica aos alimentos geneticamente alterados (GMO). Com o slogan, “coma comida real” e “ajude a preservar a biodiversidade do planeta”, PINGA é um game anti-gmo e incita o jogador a bloquear a polinização por aviões, salvar as borboletas e destruir o “empresário do campo rato”.

### ‘Does our recreation re-create us?’

Bang, Bang (you’re not dead?), instalação interativa de Kathleen Ruiz, discute a violência dos jogos de computador e as questões emocionais que podem emergir desse hábito (ver: <http://www.rpi.edu/~ruiz/Bang/statement.html>). Sua pergunta inicial, “será que nossa re-criação pode nos re-criar?”, nos faz pensar o quanto os hábitos recreação violentos podem

estimular a adoção de hábitos violentos na vida. A artista investiga a cultura dos jogos, teoria dos jogos, teoria da decisão etc. Ao nos apresentar imagens de jogadores de games em posturas violentas e tensa fica difícil continuarmos pensando que os jogos não envolvem “sangue”. Enfim, ao penetrarmos no espaço híbrido composto por fotos, games e participantes, Bang, Bang nos revela o quanto a fronteira entre a fantasia e o real é nebulosa e imprecisa...

O projeto PAINSTATION (<http://www.painstation.de>) radicaliza ainda mais a exposição dessa zona de interstício. O jogo deve ser jogado por dois participantes e reatualiza os antigos jogos de tênis (Pong). Os dois jogadores se encontram no mesmo espaço físico e exercem suas ações através de um console com duas interfaces de entrada. A princípio o jogo nada tem de diferente dos já conhecidos Pongs. A diferença é que os erros cometidos são sentidos de fato na carne e as mãos dos jogadores literalmente “pagam” os preços das falhas.

### Ser ou não ser: avatares e espelhos deformantes

fluid - arena of identities, projeto de Mathias Fuchs e Sylvia Eckermann

(2003, <http://www.t0.or.at/~fuchs-eckermann/fluid/fluid.html>) é um game cujo objetivo é encontrar sua identidade. Na brincadeira é possível roubar, mudar, emprestar outras identidades. Mas, podemos nos perguntar, o que é uma identidade no cenário dos jogos? Lembremos que o avatar é aquilo que nos representa no ciberespaço. Nesse jogo, podemos

escolher avatares e nos mirar em espelhos múltiplos. Inicia-se o jogo sendo ninguém, sem nome, sexo, ou profissão.

Metapet (2002 - <http://www.metapet.net>), projeto de Natalie Bookchin, é um interessante exemplo de gamearte que também nos apresenta nosso avatar como espelho mágico de nós mesmos. Concebido tal como um jogo de estratégia e ambientado em um futuro próximo, a brincadeira envolve escolher um bichinho de estimação (pet), que será o seu avatar no jogo. De forma irônica, o seu pet é um ser criado a partir de experimentos em biotecnologia e ele será um trabalhador enquanto que você será o gerente (manager) de suas ações. Você também terá que escolher a empresa em que seu pet irá trabalhar e como será o sistema de trabalho dele. As empresas disponíveis estão todas na área da biotecnologia: companhia de terapia genética, indústria de aparelhos de diagnósticos genéticos e companhia biofarmacêutica. Segundo a própria artista, Metapet quer enfatizar o quanto a biotecnologia se relaciona muito mais com negócios do que com ciência. O desafio do jogo é conseguir dosar o quanto seu pet trabalha e os lucros. Assim, se você sobrecarrega seu pet, ele pode produzir muito dinheiro num primeiro momento, porém fica sem energia, estressado... Para se tornar um bom manager, o usuário vai testando possibilidades e aprendendo sobre limites. Em projeto anterior, *The Intruder* (1999 - <http://dian-network.com/con/intruder/intruder.html>), Natalie Bookchin explorou vários aspectos da estética dos games. Inspirado em um conto de Jorge Luiz Borges, o game de Bookchin revisita alguns jogos seminais (Pong), fases que lembram simuladores de guerra e apresenta um áudio com pistas. Muito irônico, seu slogan diz: "capture, atire, mate um alienígena!

Tudo em nome do amor."

etoY.CORPORATION (<http://www.etoY.com/>) é um coletivo com vários projetos. Sua proposta básica é oferecer um ambiente global para jogadores online. Ativo desde 1994, etoY se utiliza de uma estrutura corporativa para gerar valor cultural e estimular criação coletiva artística dinâmica. Talvez nenhum outro projeto de gamearte seja tão ousado como o etoY, à medida que este nos oferece uma plataforma que estimula o compartilhamento de criações e riscos. Fica no ar a pergunta: será que estamos preparados para isso?

Se a WWW e o ciberespaço fazem emergir a consciência de selves múltiplos, sistêmicos, rizomáticos, plugados no planeta, precisamos de jogos para exercitar essa nossa necessária habilidade. Falamos em inteligência coletiva, em planeta dos espíritos (QUÉAU, 2000), em webmatilha (LEÃO, 2004). Que venham os designers de games nos trazerem os brinquedos que nos libertem dos medos que se cristalizaram em egoísmo e egocentrismo!

## Referências

- BANG, BANG (you're not dead?): <http://www.rpi.edu/~ruiz/Bang>
- BOOKCHIN, Natalie (2001). Six artists. Three teams. One mission: changing the face of play. arTbyTe, November-December. [http://www.ccr.buffalo.edu/anstey/TEACHING/interv\\_F04/face\\_of\\_play.htm](http://www.ccr.buffalo.edu/anstey/TEACHING/interv_F04/face_of_play.htm)
- COLLECTIVE INTELLIGENCE Research Chair: <http://www.collectiveintelligence.info/>
- DELEUZE, G. (1988). *Diferença e Repetição*, Graal, Rio de Janeiro.
- DOMINGUES, Diana (2002). *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento.
- ETOY.CORPORATION: <http://www.etoY.com>
- EXPOSIÇÃO "CRACKING THE MAZE: GAME PLUG-INS AND PATCHES AS HACKER ART": <http://switch.sjsu.edu/web/CrackingtheMaze>
- EXPOSIÇÃO "GAMEART". World Cultural Heritage Völklinger Hütte,

writings by

**Lucia Leão**

- Institute of Cultural Exchanges, Tübingen, Alemanha: <http://www.gameart-voelklingen.de/english/kuenstler.html>
- FAHLSTROM, Oyvind. <http://www.fahlstrom.com>
- FLUID - ARENA OF IDENTITIES: <http://www.t0.or.at/~fuchseckermann/fluid/fluid.html>
- GREENE, Rachel (2002). "Web Work: uma história da Arte na Internet". In: Lucia Leão (org.). Cibercultura 2.0. São Paulo: Nojosa.
- GUERRERO, Alex (s.d). O homem que reiventou a maneira de jogar. Uma entrevista com o gênio Will Wright. Terra Espanha. Disponível em: [http://games.terra.com.br/especiais/entrevista\\_will\\_wright.htm](http://games.terra.com.br/especiais/entrevista_will_wright.htm)
- LEÃO, Lucia (2004). O habitat da webmatilha. Cibercultura: Instituto Cultural Itaú. Disponível em: [www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd\\_pagina=2014&cd\\_materia=947](http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2014&cd_materia=947)
- METAPET: <http://www.metapet.net>
- OUT - Operation Urban Terrain: a live action wireless gaming urban intervention: <http://www.operatorsocery.net/OUT/>
- PAINSTATION: <http://www.painstation.de>
- PINGA: <http://www.futurefarmers.com/pinga/pinga.html>
- PLAYSKINS: <http://www.playskins.com/>
- QUÉAU, Philippe (2000). La Planète des Esprits: pour une politique du cyberspace. Paris: Odile Jacob.
- SANTAELLA, Lucia (2003). Culturas e artes do pós-humano. São Paulo: Paulus.
- THE INTRUDER: <http://calarts.edu/~bookchin/intruder>

**LUCIA LEÃO:** Artista e pesquisadora interdisciplinar. Doutora em Comunicação e Semiótica (2001), publicou os livros: O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço (Iluminuras, 1999); A estética do labirinto (Anhembí Morumbi, 2002); Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo (Iluminuras, 2002); Cibercultura 2.0 (Nojosa, 2003); Derivas: cartografias do ciberespaço (Annablume, 2004); e O chip e o caleidoscópio: estudos em novas mídias (Ed. Senac, no prelo). Professora Doutora na PUC - SP e nas Faculdades SENAC, onde coordena o Grupo de Pesquisas em Cibercultura. Atualmente desenvolve pesquisa de Pós-doutorado em Artes na UNICAMP. [www.lucialeao.pro.br](http://www.lucialeao.pro.br)