

AS OBRAS DE ARTE DIGITAIS: UM ESTUDO DOS JOGOS DIGITAIS DO GÊNERO ART GAMES

Leticia da Silva Ramos Ferreira
(claire_thousands@hotmail.com)

Prof. Dr. Cleberson Eugênio Forte

FATEC – Faculdade de Tecnologia de Americana

Resumo

Este artigo mostrará o gênero responsável por introduzir os games à cultura das obras de arte. A categoria de jogos *Art Games* existe desde a década de 1980, e através do gênero descobriremos um novo olhar para os jogos eletrônicos, que antes eram vistos apenas como uma forma de entretenimento, e agora com um novo objetivo, que é impressionar os jogadores com seus atributos artísticos. Aqui, veremos uma definição de *Art Games*, assim como suas principais características, diferenças e semelhanças com elementos de jogos de outros gêneros e uma breve linha do tempo mostrando os clássicos de ontem e de hoje. Atualmente, há pouquíssimo material em português sobre o assunto, portanto esse artigo busca contribuir para o acervo de conhecimento na cultura *gamer*.

Palavras-chave: *art games, video games, game art.*

Introdução

Desde os primórdios da humanidade, a arte é uma das principais formas de expressão criativa do ser humano. Dos tempos da pré-história, com as pinturas rupestres, até os dias atuais, com artistas contemporâneos, como Romero Britto e semelhantes, vemos que a arte modernizou-se e adaptou-se a diferentes meios, onde a tecnologia está presente auxiliando na realização desses novos trabalhos.

Segundo o dicionário de Oxford, "arte" tem como definição:

"Expressão ou aplicação das habilidades criativas e imaginativas humanas, tipicamente em uma forma visual, como pintura ou escultura, produzindo obras para serem apreciadas principalmente por sua beleza ou poder emocional." (OXFORD DICTIONARIES, 2015).

Sendo assim, a arte pode ser vista como uma forma para se expressar e causar impacto emocional no espectador, seja por meio de uma pintura, escrita, escultura, e porque não por meio de um jogo digital.

Para Novak (2010), jogos digitais são obras de arte audiovisuais interativas que permitem aos usuários vivenciar situações e enfrentar desafios sem riscos.

É certo que Novak nomeou os jogos digitais como obras de arte, porém, antes de prosseguir, uma questão deve ser respondida: será que todos os jogos devem ser considerados como obras de arte? Essa questão será respondida logo mais nos próximos capítulos do artigo.

Em 2013, no Rio de Janeiro, aconteceu o Festival de Linguagem Eletrônica, que reuniu dezenas de instalações interativas gratuitamente para o público carioca. Catorze títulos fizeram parte do acervo de jogos expostos no evento, entre eles o game Journey, da Thatgamecompany, que conquistou a maioria das premiações da categoria de jogos na British Academy of Film and Television Arts (Bafta) (ver Figura 2).

Sendo assim, esse artigo irá apresentar uma categoria de jogos específica para games que se destacam por serem vistos como obras de arte. É a categoria chamada Art Games, que embora aparente ser um termo novo, é um gênero que existe a um bom tempo.

Entretanto, devemos, também, abordar como tópicos alguns termos semelhantes desse gênero que são importantes para a compreensão do assunto. Os termos "Game Art" e "Art Mod" são semelhantes e têm elementos em comum ao gênero estudado, porém veremos a seguir que eles possuem significados diferentes ao gênero abordado.

Com isso, será iniciado um estudo dos jogos digitais do gênero Art Games, que trás para o mundo dos jogos eletrônicos uma categoria específica com enfoque artístico nos elementos de um game.

Definição de Art Games

Segundo Holmes (2003), o gênero Art Game é utilizado para descrever jogos digitais projetados para enfatizar a arte, cuja estrutura se destina a produzir algum tipo de reação em sua audiência. Ou seja, é um jogo que tem como enfoque principal causar impacto ao jogador por sua beleza artística, tanto em sua game art e design de levels e personagens, como também em sua composição sonora, roteiro, clima, etc. O termo Arthouse Game também foi utilizado por Schilling em 2009 para definir essa categoria.

Essa definição que Holmes nos apresenta é muito ampla, pois poderíamos encaixar diversos títulos conhecidos nessa lista. Por isso, Smuts (2005) afirma que nem todos os games devem ser considerados arte, entretanto, os recentes desenvolvimentos têm sido, em média, amplamente reconhecidos e há indicações claras de que alguns jogos devem ser considerados como obras de arte. Ele explica que um dos motivos para que isso aconteça é que os games são numerosos e a tecnologia mudou rapidamente ao longo das últimas décadas. Ele afirma que designers de jogos já estão atingindo o status de autor, e semelhante a outras formas de arte em expansão, há um corpo rapidamente crescente de grandes obras reconhecidas em jogos.

Holmes nos diz que a diferença entre um Art Game e um jogo de outro gênero qualquer é que o Art Game é um trabalho interativo, geralmente com elementos divertidos, e que faz um ou mais dos seguintes procedimentos:

- desafia estereótipos culturais,
- oferece críticas históricas e culturais,
- conta uma história de uma maneira nova.

Mais especificamente, o jogo deve conter pelo menos dois dos seguintes aspectos:

- um caminho definido para ganhar experiência num desafio mental,
- passagem através de diversos níveis (que podem ou não ser hierárquicos),
- um personagem central ou ícone que representa o jogador.

Podemos concluir que jogos de outros gêneros fora da categoria estudada tendem a ter mais desafios, ação e competitividade. Já os Art Games são jogos que causam impacto às emoções do jogador de maneira interativa, colocando-os temporariamente em posição de deslumbre e entusiasmo.

Características de um Art Game

Como vimos anteriormente, Tiffany Holmes nos apresentou uma definição para Art Games mostrando-os como jogos que tendem a causar alguma emoção no espectador. Podemos então associar essa definição à definição de arte de vimos no início do artigo e concluir que esses jogos tem um objetivo que é extremamente semelhante às demais obras de arte: demonstrar expressão. Sendo assim, podemos concluir que a principal característica dos Art Games é esse diferencial que provoca um grande poder emocional no jogador.

Limbo é um exemplo de jogo que causa essas sensações (ver Figura 1). Nele, você controla um menino anônimo que vaga através de ambientes e armadilhas perigosas em busca de sua irmã mais velha. A desenvolvedora construiu propositalmente cada quebra-cabeça para que o jogador falhasse, pois assim ele poderia encontrar a solução correta. As várias maneiras horríveis de morte que o menino sofre causam no jogador um sentimento de desespero e angústia, além das artes gráficas e cores utilizadas no game. Todos os elementos do jogo contribuem para que o espectador sinta exatamente o que o menino está sentindo, e possa interagir de maneira mais intensa com a jogabilidade e todos os componentes artísticos existentes.



Figura 1: Limbo, da Playdead, 2010.

Holmes também explica que outra característica de um Art Game é contar uma história ou demonstrar uma narrativa de modo diferente e novo. O game Journey mostra exatamente isso (ver Figura 2). Nele, o jogador controla uma figura encapuzada que vaga pelo deserto rumo a uma grande montanha. Durante a jornada, pode-se encontrar outros jogadores, que interagem por meio de uma nota musical que o personagem emite, formando, assim, parcerias para a exploração. Pode-se também utilizar essa nota musical para manipular peças do tecido vermelho das roupas do personagem, afetando o ambiente e permitindo a progressão na história.

Os desenvolvedores de Journey ansiavam construir uma experiência aos jogadores que causasse sensação de fascínio diante do mundo retratado, e que obtivesse uma conexão emocional entre os usuários anônimos que se encontram durante a partida. Toda essa ambientação nos remete a uma nova maneira de contar uma história, tornando-o um cobiçado título de Art Game.



Figura 2: Journey, da Thatgamecompany, 2012.

Holmes explica que os Art Games tendem a desafiar nosso foco mental, em que o jogador precisa manobrar o personagem no jogo e, simultaneamente, descobrir a sua mensagem conceitual. Essas mensagens se tratam de críticas culturais ou históricas, além de estereótipos culturais e éticos. Entretanto, nem todos os jogos tendem a ter algum tipo de crítica social, muitas vezes seu único objetivo é causar algum tipo de reação em sua audiência, seja ela de paz, medo ou angústia.

Art Game vs Game Art

Ao ouvir o termo "Art Game" pela primeira vez, logo somos remetidos a algo equivalente a arte visual do jogo, como a aparência dos personagens, dos cenários, dos inimigos e dos demais elementos. Porém, é importante destacar que um Art Game é muito mais complexo do que isso, e muitas vezes é confundido com o termo "Game Art".

Segundo Bates (2004), um game artist é responsável pelo "visual" do jogo. Eles afetam todos os aspectos de seu design, desde a interface do usuário até a representação do mundo do jogo na tela, até os efeitos especiais. Podemos, então, concluir que Game Art é todo aspecto visual artístico do jogo. Novak confirma essa afirmação. Segundo ela, "a arte de um game envolve a criação da arte conceitual ou dos elementos que serão utilizados".

Lucia Leão, por outro lado, utilizou um termo análogo ao termo Game Art com um significado que nos remete ao termo Art Games. Ela diz que "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 [...]. 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)".

Sendo assim, concluímos que Leão utilizou um termo próprio para designar games que possuem a arte como aspecto enfático, ou seja, um Art Game. Já o termo Game Art, com a ajuda das explicações dadas por Novak e Bates, refere-se ao processo de criação da arte de um jogo, que, segundo Novak, divide-se entre as etapas de arte conceitual, modelagem, texturização e animação.

Na distinção entre Art Games e Game Art, os elementos de interatividade são frequentemente enfatizados. Porque os Art Games são jogos e os jogos são interativos, as definições para eles tendem a exigir interatividade, enquanto as Game Arts podem ou não ser interativas.

É comum a confusão entre os termos, que estão tão próximos e tão distantes ao mesmo tempo. Não devemos nos esquecer que um Art Game não é composto apenas por arte visual, mas também por sonorização e roteirização.

Art Game Vs Art Mod

Segundo Rebecca Cannon (2007), um Art Mod é um mod criado para efeitos artísticos. Art Mods são frequentemente associados com Game Art, ou seja, com os elementos artísticos visuais da produção do game. Essas modificações, quando mantêm sua

jogabilidade e estão mais próximos de ser o jogo total, também podem ser classificados como Art Games.

Segundo Scacchi, os Art Mods modificam a experiência de jogo através da manipulação, intervenção, apropriação ou outra transformação criativa do conteúdo visual original de um jogo, já que é consumido pelos usuários durante uma sessão de jogo. Os artistas que trabalham no meio interativo de jogos exploraram a apropriação e a intervenção como táticas para usar jogos modificados como obras de arte estáticas, dinâmicas ou de desempenho.

Essas modificações são feitas principalmente para subverter a experiência do jogo original. Um belo exemplo disso é o mod Super Mario Clouds. Feito por Cory Ancangel, o jogo se trata de uma modificação de Super Mario Bros do qual foram apagados todos os elementos do jogo, exceto as nuvens (ver Figura 3).

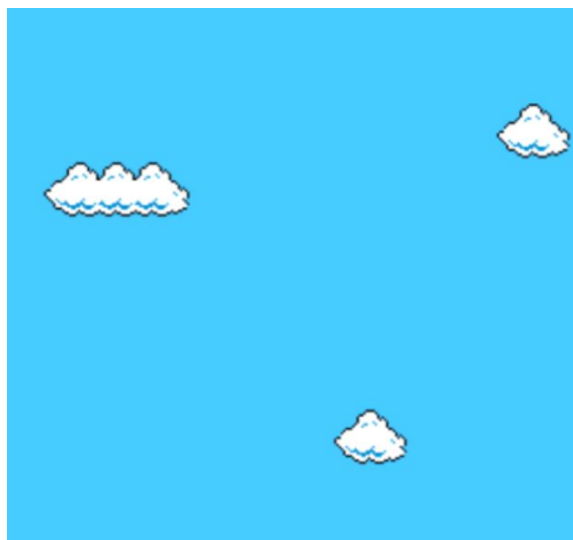


Figura 3: Super Mario Clouds, de Cory Ancangel, 2002.

Cannon nos diz que, embora esses Mods utilizem das técnicas de reutilização de jogos, eles raramente tem algum sistema de recompensa, e, se assim for, somente quando há relevância temática.

Para Cannon, a natureza de uma obra como uma modificação não é o único determinante para saber se o trabalho é um Art Game ou um Art Mod. Algumas modificações são Art

Games apesar de serem mods de acordo com sua definição. Ao abordar o potencial para confusão neste ponto, ela sugeriu que, no nível mais básico, "Art Games exploram o formato de jogo principalmente como um novo modo para a narrativa estruturada e/ou crítica cultural, enquanto Art Mods empregam atributos de mídia dos jogos para extensas expressões artísticas". Assim, os Art Mods sempre exploram jogos existentes, Art Games, por outro lado, muitas vezes os substituem.

O início da era dos Art Games

Apesar de ser um assunto novo para muitos na área de consumo e desenvolvimento de jogos, o gênero Art Games existe, segundo Thomsen, desde 1982, com o lançamento de Alien Garden (ver Figura 4). Este foi um dos primeiros jogos do gênero, mesmo não sendo reconhecido ainda na época. O jogo tinha uma forte ênfase nos aspectos artísticos da simulação gerada por computador, e era considerado por seus desenvolvedores um Art Game, dando início, assim, ao gênero.

Holmes nos fala de outro gênero, que seria uma espécie de subgênero de Art Games, que ela chama de "retro-estilizado". Como definição, temos que nesse subgênero os artistas justapõem os gráficos de baixa resolução de um jogo de Arcade com conteúdo acadêmico ou teórico. Apesar das inúmeras aplicações do termo, Holmes nos diz que, quando utiliza o termo "jogo do estilo Retro-Art", fala de um jogo que criativamente subverte o formato de um clássico Arcade para apoiar uma agenda criativa conceitual. Isso quer dizer que um Retro-Art (ou retro-estilizado) busca dar cultura a um jogo que em tese teria apenas ação, transformando-o, então, em arte.

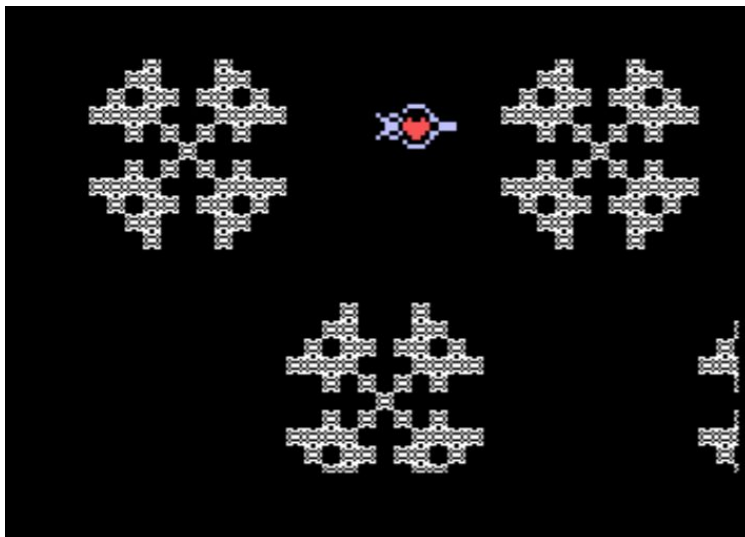


Figura 4: Alien Garden, de Bernie DeKoven e Jaron Lanier, 1982.

Holmes cita o jogo Trigger Happy (ver Figura 5) como um exemplo de retro-estilizado. Baseado em Space Invaders, o jogador deve atomizar palavras em vez de alienígenas. Ao iniciar o jogo, palavras extraídas de um ensaio de Michael Foucault aparecem. Enquanto borbardeia as frases, o jogador desconstrói metaforicamente o texto e distorce a ideia do autor. Este é, então, o início da era dos Art Games.



Figura 5: Trigger Happy, de Thompson e Craighead, 1998.

Ao longo da história, tivemos vários outros títulos, como Vib Ribbon, do PlayStation One. Depois vieram os anos 2000 e com ele muitos outros grandes games. Entretanto, o gênero Art Games ainda não era reconhecido, o que mudou com os lançamentos atuais.

Veremos a seguir o que mudou na indústria de games em relação aos Art Games, e como são reconhecidos atualmente.

Os Art Games atuais

Com o crescimento dos jogos Indie (jogos independentes), vieram grandes inovações no mundo dos games no quesito jogabilidade e aparência. E mais Art Games surgiram nessa época. Journey é um exemplo, pois surgiu de uma desenvolvedora independente. Mas não fica apenas a critério dos desenvolvedores indie fazer arte. A Ubisoft, por exemplo, trouxe para o mercado Child of Light, que conta a história de Aurora, uma garota que tem a missão de trazer de volta o sol, a lua e as estrelas que estão mantidos em cativeiro pela misteriosa Rainha da Noite (ver Figura 6). Além da arte impecável, o jogo conta toda a história em forma de versos, deixando a magia do jogo ainda mais evidente.

Essa união do movimento indie com os Art Games trouxe o gênero em evidência na cultura dos videogames em geral, e provocou grandes debates sobre se os jogos podem ser considerados obras de arte, bem como uma reação contra o uso do termo. Esses debates fizeram com que jogos antigos que não eram tratados como Art Games fossem por sua vez reconhecidos pelo gênero.



Figura 6: Child of Light, da Ubisoft Montreal, 2014.

Além de Journey, seus antecessores Cloud e Flower também foram grandes sucessos da Thatgamecompany. Cloud (ver Figura 7) conta a história de um garoto que se encontra hospitalizado e sonha que está voando pelas nuvens, podendo, assim, movê-las e criar formas com elas. Segundo a própria desenvolvedora, o jogo foi feito como um projeto de pesquisa do Laboratório de Inovação de Jogos USC, e desencadeou um acalorado debate sobre se videogame é arte.



Figura 7: Cloud, da Thatgamecompany, 2005.

Já em *Flower* (ver Figura 8), o jogador controla uma brisa com uma pétala de flor, e vai passando por várias outras flores e coletando suas pétalas, dando um belo efeito visual ao game. Dependendo do tipo de pétala que a brisa pega, o cenário do jogo muda, podendo ser desde uma paisagem pacífica até um cenário de destruição. Seus desenvolvedores afirmam que a jogabilidade de *Flower* oferece diferentes experiências, passos e ritmos a todos os jogadores. Ora pastoral, ora caótico, *Flower* é uma fuga visual, áudio e interativa no PS3.



Figura 8: *Flower*, da Thatgamecompany, 2009.

Temos também o jogo *Gone Home*, da The Fullbright Company. O jogo conta a história de uma garota que chega em casa após uma viagem ao exterior, encontrando uma casa vazia, e começa a descobrir a respeito do relacionamento lésbico de sua irmã e problemas familiares (ver Figura 9). Atualmente, o jogo é um grande sucesso, pois recebeu dezenas de críticas positivas, e é considerado um excelente Art Game.



Figura 9: Gone Home, da The Fullbright Company, 2013.

Assim como *Child of Light*, *The Unfinished Swan* também foi publicado por uma produtora que está há anos no mercado. Desenvolvido pela Giant Sparrow e distribuído pela Sony Computer Entertainment, o jogo começa em um espaço totalmente branco no qual um garoto deve perseguir um cisne que escapou de uma pintura. No jogo, o jogador dispara um jato de tinta preta no cenário, pintando e descobrindo novas figuras (ver Figura 10). Essa obra rendeu dois prêmios no Bafta de 2013. Temos, então, que grande parte do mercado atual de jogos do gênero estão no movimento Indie Game. Entretanto, empresas tradicionais também estão investindo cada dia mais nessa categoria. Holmes nos diz que Art Games são decididamente não-comerciais, e que eles funcionam como uso ou experiência única, devido a sua jogabilidade limitada. Hoje vemos que esta afirmação está equivocada, devido a grande quantidade de títulos extremamente interativos e cheios de ação. Cada vez mais os Art Games estão sendo lucrativos e comparados aos grandes jogos AAA pelos donos de video games.



Figura 10: The Unfinished Swan, da Giant Sparrow, 2012.

Considerações finais

Nas palavras de Solarski (2012), o videogame não é uma revolução na história da arte, mas sim uma evolução. Isso é o que podemos ver com as obras de Art Games apresentadas nesse artigo e as muitas outras não citadas que com certeza merecem seus devidos créditos. Tendo como uma de suas principais características o diferencial artístico de contar uma história de maneira interativa, os Art Games tem um grande potencial na cultura gamer. Mesmo entre os retro-estilizados, jogos dessa categoria demonstram extrema criatividade em seu todo e, atualmente, estabilidade em sua maneira de desenvolver cada vez mais inovações. De Trigger Happy à Child of Light, vimos também que a evolução gráfica deu uma cara nova aos Art Games, deixando-os cada vez mais parecidos com obras de arte em tela.

Sendo uma categoria de jogos existente desde a década de oitenta, atualmente temos pouquíssimo material acadêmico em português sobre o assunto, que é riquíssimo em informações relevantes e inúmeras possibilidades de trabalho fabulosas. Embora tenha sido dito em vários trechos deste artigo que jogos dessa categoria são considerados por muitos como obras de arte, a maior parte da sociedade brasileira ainda não aceita o gênero como tal. Portanto, com o aprofundamento nos estudos, será possível fazer com que os

games possam ser reconhecidos pela sociedade brasileira atual como, além de uma forma de entretenimento, mais uma maneira de se fazer arte.

Referências

- NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de Games. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- OXFORD DICTIONARIES. Disponível em: <http://www.oxforddictionaries.com/pt/defini%C3%A7%C3%A3o/ingl%C3%AAs/art?searchDictCode=all>. Acesso em 03 set. 2015.
- HOLMES, Tiffany. Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre. 2003. In: MELBOURNEDAC, 2003, Chicago, p. 46-52.
- EM. Disponível em: http://www.em.com.br/app/noticia/tecnologia/2013/04/04/interna_tecnologia,367160/festival-de-linguagem-eletronica-esquenta-debate-sobre-conceito-de-game-arte.shtml. Acesso em 08 abr. 2016
- SCHILLING, Chris. Art House Video Games. In: THE TELEGRAPH. Disponível em: <http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/5893530/Art-house-video-games.html>. Acesso em 03 set. 2015
- SMUTS, Aaron. Are Video Games Art?. In: CONTEMPORARY AESTHETICS. Disponível em: <http://hdl.handle.net/2027/spo.7523862.0003.006>. Acesso em 27 abr. 2016.
- LEÃO, Lucia. Da Ciberarte à Gamearte. In: LUCIA LEÃO. Disponível em: <http://www.lucialeao.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf>. Acesso em 12 mai. 2016.
- CANNON, Rebecca. "Meltdown" em Videogames and Art (Clarke, Andy and Grethe Mitchell, eds.). Bristol: Intellect Books. Pp.40-42. 2007.
- CORY ARCANGEL'S OFFICIAL PORTFOLIO WEBSITE AND PORTAL. Disponível em: <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>. Acesso em 13 mai. 2016.
- THOMSEN, Michael. The Art Of Gaming. In: EDGE. Disponível em: <http://www.next-gen.biz/features/art-gaming>. Acesso em 24 jun. 2017.
- BATES, Bob. Game Design. 2. ed. Boston: Thomson Course Technology, 2004.

SCACCHI, Walt. Computer game mods, modders, modding, and the mod scene. In: FIRST MONDAY. Disponível em: <http://firstmonday.org/article/view/2965/2526>. Acesso em 20 jul. 2017.

THATGAMECOMPANY. Disponível em: <http://thatgamecompany.com/games/flower/>. Acesso em 29 jul. 2017.

THATGAMECOMPANY. Disponível em: <http://thatgamecompany.com/games/cloud/>. Acesso em 29 jul. 2017.

SOLARSKI, Chris. Drawing Basic and Video Game Art. Prefácio Tristan Donovan. Nova Iorque: Watson-Guptill, 2012. p.10.