

PROJETO DE GAMEARTE: POSTHUMAN MS. PACMAN

Bruno de Abreu Mendonça¹
Edgar Silveira Franco²

RESUMO

Discutir possibilidades criativas artísticas do universo amplo dos games foi a motivação que levou à realização do trabalho descrito a seguir. Um protótipo para o projeto final de mestrado em Arte e Cultura Visual, cursado na FAV/UFG, a criação de um trabalho de *gameart* é instigante e mostra diferentes perspectivas de se interpretar a realidade e criticá-la, adicionando ou alterando os conceitos de game, já inseridos na cultura moderna e propondo um objeto artístico além da função de entretenimento.

A obra de *gameart Posthuman Ms. Pacman* propõe um questionamento aos valores contemporâneos do universo dos games – violência, foco em gráficos realísticos – além de uma crítica aos avanços tecno-científicos pelos quais a sociedade atual passa. Para tal, o objeto de gamearte criado une-se à temática ficcional do universo fantástico de Edgar Franco: a "Aurora Pós-Humana". Essa realidade alternativa retrata um universo futuro em que a ciência e tecnologia atingiram níveis muito avançados, onde a engenharia genética, a robótica e a telemática modificaram o conceito tradicional de humano. Um universo apocalíptico, que desvela e levanta discussões às imbricações contemporâneas entre homem e tecnologia.

Esse universo ficcional transmídia serviu de estrutura para o desenvolvimento de *Posthuman Ms. Pacman*, criado a partir dos conceitos dos *maze games* e utilizando como base o clássico game da década de 1980, *Ms. Pacman* – uma derivação voltada para o público feminino do grande sucesso *Pacman*. *Posthuman Ms. Pacman* quebra as expectativas de inocência e pudor do comedido game de origem e mostra ao jogador que o game não deve ser jogado como esperado e, muito menos, "vencido" como de costume. É um desafio e, antes de tudo, uma quebra de paradigmas já arraigados no amplo espectro dos games.

PALAVRAS-CHAVE:

Gamearte, arte tecnologia, ficção científica.

¹ Bruno de Abreu Mendonça é mestrando do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da UFG. E-mail: spikeilustra@gmail.com.

² Edgar Silveira Franco é ciberpajé, artista multimídia, pós-doutor em Arte e Tecnologia no pela UNB, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela Unicamp e professor do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual FAV/ UFG. E-mail: oidicius@gmail.com.

ABSTRACT

To discuss creative and artistic possibilities of the wide universe of games was the motivation that led to the accomplishment of the work described below. A prototype for the final project of master degree in Art and Visual Culture, attended at FAV / UFG, creating a gameart work is exciting and shows different perspectives of interpreting reality and criticize it by adding or changing the concepts of game already embedded in modern culture and proposing an art object beyond the entertainment function.

The gameart object *Posthuman Ms. Pacman* is a questioning to the contemporary values of the game universe – mainly, violence and focus on realistic graphics – as well as a criticism of techno-scientific advances by which modern society passes by now-days. To this end, the created gameart object joins with the theme of posthuman in the fantastic universe of Edgar Silveira Franco: the "Aurora Pós-Humana" – the "Posthuman Dawn". This alternate reality portrays a future universe in which science and technology have reached very advanced levels, where genetic engineering, robotics and telematics changed the traditional concept of human. An apocalyptic universe, that unveils and rises discussions on contemporary overlaps between man and technology.

This transmedia fictional universe served as framework for the development of *Posthuman Ms. Pacman*, created from the maze games concepts and using as base the classic from 1980's, *Ms. Pacman* - a derivation toward the female audience of the great success: *Pacman*. *Posthuman Ms. Pacman* breaks the expectations of innocence and prudency of the innocent source game and shows the player that the game should not be played as expected, and in other hand, "beaten" as usual. It's a challenge and, above all, a shift in paradigm already entrenched in the broad spectrum of games.

KEYWORDS:

Gameart, art technology, science fiction.

CONCEPÇÃO

Durante o primeiro semestre letivo de 2012, a disciplina Arte e Tecnologia do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG envolveu a criação de uma obra em arte tecnologia como trabalho final. Esse produto artístico deveria envolver aspectos que, de alguma forma, conectassem os âmbitos da poética artística e das novas tecnologias e dialogassem de alguma forma com a situação contemporânea – em um tema a ser definido por cada aluno. As elucidações acerca do tema deveriam ficar claras e, obviamente, tal objeto deveria ser apresentado ao final da disciplina em pleno funcionamento.

Para tal, é importante definir antes o que descreve um jogo eletrônico – um *game* – como objeto de arte. Segundo Venturelli e Maciel (2008, p.90), o que qualificaria um *game* ou ambiente virtual interativo como uma obra de gamearte seria o rompimento, como citam:

“Gamearte é uma pesquisa (...) na qual procuramos na linguagem dos jogos eletrônicos desenvolver uma poética artística interativa e de compartilhamento de espaços virtuais (...). A poética é marcada pela reflexão com o lúdico ao simular situações ou testar a ruptura e a desconstrução de modelos.”

Assim, percebe-se que a obra de gamearte é definida pela sua potência poética acrescida ao uso das metáforas e linguagens comuns aos jogos eletrônicos, rompendo os paradigmas que os definem e distorcendo as formas de se interpretar e perceber o ambiente virtual. Por exemplo, tem-se que um dos conceitos chave do universo dos games é o desafio, ou o chamado *puzzle*, um obstáculo a ser vencido para a obtenção de algum prêmio. Mas, o que ocorre ao distorcer-se este desafio? Ou ainda: e se o desafio se torna inexistente?

Essas questões basais se tornaram espectro de aprofundamento, que geraram novos questionamentos acerca da força expressiva que se poderia adicionar a uma obra interativa. Gerir questionamentos e fazer com que o jogador passe a perceber-se em relação a eles enquanto desfruta do ambiente virtual torna-se a tônica para as obras de gamearte. O pensar “eu-material” observando o “eu-virtual” trás possibilidades de se trabalhar assuntos contemporâneos – muitas vezes polêmicos – de forma inconsciente. O jogador só se percebe afrontado por tais questionamentos ao interagir com o ambiente, aprofundando-se mais e mais na discussão proposta pelo artista.

As ideias de se “corromper” a tradicional forma de se jogar e ainda incitar questionamentos através da interação foram os principais motivadores deste trabalho. No início da elaboração do mesmo, o objeto em si ainda estava indefinido, mas o interesse em trabalhar com um projeto de gamearte era claro, uma vez que o mesmo serviria aos propósitos da disciplina, também como parte integrante dos processos iniciais de desenvolvimento da dissertação de mestrado – que tem como foco o estudo em gamearte. Dessa forma, deu-se início aos primeiros esboços do que viriam a ser este projeto, suas expectativas e possibilidades. No entanto, ainda se fazia necessário um “substrato”, por assim dizer, ou uma base temática que daria sustentação ao objeto. E essa nunca se fez tão clara. Optou-se de pronto por utilizar o universo da “Aurora Pós-Humana”³, criação de Edgar Franco. Opção essa que coube naturalmente por diversos motivos – gosto pessoal, expressividade, possibilidades poéticas – incluindo ainda um antigo projeto que nunca chegou a ser finalizado, que de inicio

³ A Aurora Pós-Humana retrata uma realidade futurística em que o avanço bio-tecnocientífico atingiu patamares inimagináveis, sendo utilizada como pano de fundo para toda a abordagem poética da produção artística de Edgar Franco.

desenvolveu-se juntamente com o criador do universo citado, de produzir um *game* ligado a esse ambiente poético. Entretanto, por motivos diversos, o projeto acabou sendo abandonado, mas não esquecido.

A “Aurora Pós-humana” é um universo ficcional transmídia criado por Edgar Franco para servir como base para a criação de trabalhos em múltiplas mídias. O fenômeno midiático “Guerra nas Estrelas” e o surgimento de narrativas em formatos diversos abarcando aspectos múltiplos da cosmogonia da saga pode ser caracterizado como um bom exemplo de narrativa transmídia, outro exemplo notório é a franquia Matrix (1999). Para o professor do MIT (USA) e estudioso das mídias Henry Jenkins (2009, p.138):

“Uma narrativa transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões.”

Apesar da abrangência da conceituação de Jenkins, o autor se mostra muito preocupado em tratar o fenômeno das narrativas transmídia como algo ligado ao mercado e ao consumo de produtos de entretenimento. Sua visão passa longe das chamadas perspectivas autorais da arte e como outros investigadores do fenômeno está ligada à ideia de franquia e indústria cultural mesmo numa perspectiva de convergência midiática. A questão importante para Edgar Franco, enquanto artista interessado em desenvolver poéticas autorais desconectadas de uma obsessão mercadológica e consumista, foi burlar essa perspectiva compartimentada das narrativas transmídiáticas no contexto da indústria cultural e tentar produzir trabalhos artísticos que utilizem as mesmas estratégias transmídia, mas com objetivos poéticos e de auto-expressão.

Ainda no ano de 2000 surgiu o germe desse universo poético-ficcional que posteriormente Edgar Franco batizou de “Aurora Pós-humana”. A ideia inicial foi imaginar um futuro, não muito distante, no qual a maioria das proposições da ciência & tecnologia de ponta fossem uma realidade trivial, e a raça humana já tivesse passado por uma ruptura brusca de valores, de forma física e conteúdo ideológico/religioso/social/cultural. Um futuro em que a transferência da consciência humana para chips de computador seja algo possível e cotidiano, onde milhares de pessoas abandonarão seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. Neste futuro hipotético a bioengenharia avançou tanto que permitiu a hibridização genética entre humanos e animais, gerando infinitas possibilidades de mixagem antropomórfica, seres que em suas características físicas remetem-nos imediatamente às quimeras mitológicas. Nesse contexto ficcional estas duas “espécies” pós-humanas tornaram-se culturas antagônicas e hegemônicas disputando o poder em cidades estado ao redor do globo enquanto uma pequena parcela da população, uma casta

oprimida e em vias de extinção, insiste em preservar as características humanas, resistindo às mudanças. Dessas três raças que convivem nesse planeta Terra futuro, duas são o que podemos chamar de pós-humanas, sendo elas os “Extropianos” - seres abiólogicos, resultado do upload da consciência para chips de computador - e os “Tecnogenéticos” - seres híbridos de humano, animal e vegetal, frutos do avanço da biotecnologia e nanoengenharia. Tanto Extropianos quanto Tecnogenéticos contam com o auxílio respectivamente de “Golens de Silício” – robôs com inteligência artificial avançada, alguns deles inclusive reivindicam a igualdade perante as outras espécies; e “Golens Orgânicos” – robôs biológicos, serventes dos Tecnogenéticos. A última espécie presente nesse contexto é a dos “Resistentes”, seres humanos no “sentido tradicional”, estão em extinção e correspondem a menos de 5% da população do planeta. Este universo tem sido aos poucos detalhado com dezenas de parâmetros e características, trata-se de um work-in-progress que toma como base todas as prospecções da ciência e das artes de ponta para reestruturar seus parâmetros. A partir dele já foram desenvolvidos uma série de trabalhos artísticos, em diversas mídias e suportes e atualmente outras obras estão em andamento. Estas produções envolvem aspectos diversos da “Aurora Pós-humana caracterizando-a como um universo transmídiático de caráter artístico autoral”. A base bibliográfica desse universo ficcional envolve também o estudo das obras e artigos de artistas envolvidos com a criação e reflexão sobre as novas tecnologias como Stelarc, Roy Ascott, Natasha Vita-more, Eduardo Kac, Mark Pauline, Orlan, H.R.Giger, Diana Domingues, Suzete Venturelli, Gilbertto Prado; de filósofos e pesquisadores da consciência como Max More, Laymert Garcia dos Santos, Rupert Sheldrake, Vernon Vinge, James Lovelock, Teilhard de Chardin, Maturana e Varella, Stanislav Grof, Robert Anton Wilson, Austin Osman Spare, Terence MacKenna, John C. Lilly, Timothy Leary, Ken Wilber, Lee M.Silver, Steven Johnson, Helena Blavatsky, Leonardo Boff, entre muitos outros.

Tendo o universo ficcional de Edgar Franco como ponto de partida, surgiu a primeira ideia de projeto. Essa proposta demandaria extremo esforço de todos os envolvidos, exigindo uma dinâmica de criação árdua e indo muito além de simples execução e planejamento individual. Como se trata de um universo autoral, propôs-se a utilização exclusiva de material imagético e sonoro do próprio artista. Com uma vasta produção, o material-base seria mais do que suficiente para a elaboração e conclusão do game. Entretanto, a adaptação de obras pré-existentes ao “encaixe” dentro dos perfis da programação a ser utilizada levariam demasiado tempo. Requisitou-se então ao próprio artista o desenvolvimento de algumas imagens específicas para que fossem utilizadas e agilizassem o trabalho, tais como personagens e retratos. E assim foi acordado.

Quanto à questão poética, a ideia deste projeto inicial seria retratar uma narrativa dramática que brincasse com os conceitos de jogo eletrônico. A narrativa contaria a história de um homem – que, dentro do contexto da “Aurora Pós-Humana” seria definido como um resistente, um humano que se nega a realizar alterações em seu corpo pelos métodos tecno-biológicos – que partiria em busca de sua esposa sequestrada. Ao descobrir uma possível ligação do sequestro com grupos extremistas a favor dessas modificações, o “herói” adentraria num complexo em estilo *dungeon*,

remetendo a clássicos jogos da era 16 bits dos vídeo-games tais como *Legend of Zelda*⁴ ou *Beyond Oasis*⁵, onde um personagem destemido deveria explorar o ambiente a fim de avançar no jogo, seja superando puzzles ou derrotando inimigos e, como num conto de fadas, salvar a princesa. Nesse ponto, a orientação foi de se focar a questão poética do objeto de gamearte na violência extrema dos jogos atuais, forçando o jogador a questionar esse valor comum atualmente, como pode ser visto em jogos campeões de vendas, como *God of War*⁶ ou *Grand Theft Auto*⁷, ambos exemplos de *games* que utilizam-se fortemente da violência extrema.

Aproveitando-se de certo conhecimento em programação utilizando a linguagem *Ruby Game Scripting System* (RGSS)⁸, utilizou-se deste artifício para a montagem da estética do game. Como alguns aspectos da programação estavam prontos na forma de classes – conjuntos de linhas de programação já montadas e com funções específicas – em um banco de códigos pessoal, o processo de formatação do jogo foi extremamente agilizado, acrescendo ainda algumas novas implementações. O jogo começava, enfim, a tomar forma. Entretanto, mesmo com todos esses pontos a favor, com a aproximação da data de conclusão e apresentação do mesmo, tornou-se óbvia a impossibilidade da conclusão do projeto devidas as ambições para com o mesmo e o grande número de itens – peças gráficas, sonoras e trechos de programação – ainda inconclusos. Assim, mesmo a poucos dias da apresentação, o projeto foi abandonado e o mesmo deu lugar a uma ideia mais simples e de relevante potência poética. Surgia *Posthuman Ms. Pacman*.

O NASCIMENTO DE ALICE

Em *Ms. Pacman*⁹, *game* original em que foi inspirada a criação do projeto, a ação resume-se a percorrer um labirinto de dimensões limitadas na tentativa de coletar – ou dentro da metáfora do jogo, “comer”, pois o termo *pacman* descreve algo como “comilão” ou “come-come”, como ficou conhecido no Brasil – esferas que somam pontos enquanto se foge de criaturas que perseguem a personagem. Valendo-se do conceito simples de *Ms. Pacman* e tendo a sua jogabilidade simples e até considerada clássica – uma vez que este jogo é um dos marcos da indústria de jogos eletrônicos e que tem sua forma de ser jogado e vencido já arraigada em grande parte da memória do público *gamer* – à favor da parte executiva do projeto, iniciou-se o desenvolvimento da conceituação poética. Desejando manter como tema a “Aurora

⁴ *Legend of Zelda* é uma franquia de jogos de RPG eletrônicos criada pela Nintendo em 1986

⁵ *Beyond Oasis* é um jogo eletrônico de ação, criado pela Ancient em 1994.

⁶ *God of War* é uma franquia de ação-aventura criada pela SCE Studios Santa Monica, em 2005.

⁷ *Grand Theft Auto* é uma franquia de ação criada pela Rockstar, em 1997.

⁸ RGSS é uma variação da linguagem *Ruby on Rails* voltada exclusivamente para a criação de jogos utilizada inclusive em alguns programas de criação de jogos amadores, tais como o RPG Maker.

⁹ *Ms. Pacman* é um jogo eletrônico do tipo “maze” – labirinto – que foi lançado em 1981 pelas empresas Midway, Namco e GCC. Foi lançado como sequencia do famoso sucesso de vendas *Pacman* com o intuito de atingir o público feminino, mas tornou-se um fracasso de vendas.

“Pós-Humana” de Edgar Franco, aproveitou-se o material já preparado para o desenvolvimento do projeto anterior e assim, o tempo de criação foi drasticamente reduzido.

A ideia do *game* seguiria o seguinte roteiro: o jogador, representado pelo avatar de uma fêmea pós-humana tecnogenética – batizada de Alice – é parte de um experimento genético comandado por indivíduos não identificados que querem testar os limites da reprodução sexuada humana e pós-humana. Assim, a personagem se vê percorrendo um labirinto repleto de hormônios abortivos, bombas de feromônio e cápsulas ampliadoras de fertilidade – mesmo não sabendo exatamente “o que é o que” até que prove por si mesma. Além disso, ela deve perseguir os machos, criaturas pós-humanas tecnogenéticas do sexo masculino desenvolvidas com finalidade exclusivamente sexual e com capacidade de raciocínio limitada. Dentro desse experimento controlado – que tem suas limitações dadas pelo ambiente virtual permeado de impedimentos, a personagem só teria duas saídas: a chamada superfecundação heteropaternal¹⁰ de quadrigêmeos ou a morte induzida artificialmente pelos comandantes da experiência, devida a sua incapacidade de reprodução. A ideia da superfecundação heteropaternal foi selecionada pela extrema raridade quando se trata de indivíduos comuns da raça humana – o que representaria os testes limítrofes ao forçá-la a esse destino - além do aspecto agressivo de uma fecundação por diferentes indivíduos de forma obrigatória, tendo como opção única, a morte.

Optou-se pelo nome “Alice” para a personagem devida a uma ligação com a personagem clássica da literatura de Lewis Carroll. Além da aproximação da imagem clássica da garota Alice, criada para a animação de Walt Disney em 1951 como uma garota loira e de traços meigos, a Alice de nossa obra de gamearte se vê igualmente trancada num labirinto sem saída e cercada de ameaças como a personagem de *Alice no País das Maravilhas*, tendo de ser obrigada a provar coisas que desconhece, a caminhar desorientadamente por ambientes repletos de informações visuais e ainda ser uma possível vítima de um delírio – dela ou de outros indivíduos.

A grande questão que envolve o roteiro do projeto de gamearte gira em torno da violência e da agressividade dos experimentos com cobaias vivas, algo comum e aceito eticamente dentro do universo das ciências biológicas. Entretanto, para evidenciar tais aspectos, traz-se a discussão para um âmbito mais próximo, onde as cobaias deixam de ser animais e passam a ser pós-humanos, organismos biologicamente modificados, fruto da tecnociencia e agora utilizados por ela como cobaias em nossa ficção. A violência, no entanto, foi um tanto ampliada, exaltando-se a brutalidade na forma com que Alice é tratada pelos coordenadores da experiência – que dialogam com ela em certos momentos – e também como é executada – ou descartada – em caso de falha na sua “missão”. Toda essa abordagem é tônica para se questionar os limites da

¹⁰ Termo médico para o fenômeno raro de fecundação de uma mesma fêmea por indivíduos diferentes

evolução científica e dos experimentos bio-gentéticos através dessa simulação do “labirinto mortal”.



Figura 1: Alice percorrendo o “labirinto mortal”, buscando machos tecnogenéticos.

Assim que se concluiu o roteiro, toram acrescidos alguns detalhes poéticos para aumentar a potência crítica da poética de nosso gamearte. Além de gerar a quebra das expectativas do jogador ao inverter os objetivos do *game* original – perseguir as criaturas de que se deveria fugir e evitar consumir os objetos abortivos e, assim, conseguir se reproduzir e avançar no jogo – o trabalho de gamearte também não envolve pontuação, gerando estranhamento aos já acostumados *gamers* com essa tradicional dinâmica de jogo. Outros pontos que foram acrescidos seriam o uso de tabus culturais contemporâneos – cenas de sexo dentro do game, o tema do aborto – que destroem a ligação com o jogo eletrônico originalmente voltado para o público infantil, além da quebra da ligação do game com a figura do “jogo para meninas”, como foi o objetivo de criação do game base, *Ms. Pacman*.

Nesse ponto, pós-conclusão, apresentação e testes com jogadores, fez-se notar que as metáforas alocadas fizeram-se perceber de maneira clara a boa parte dos interatores que experimentaram o gamearte sob nossa supervisão. Algumas deliberações, tais como o fato de a utilização de gráficos muito simplistas para o jogador moderno e o uso de som polifônico na tela de abertura, foram consideradas e encaradas como forma de se encaixar ainda mais a obra de gamearte dentro da quebra de paradigmas proposta, deslocando o objeto para uma abordagem de se jogar

além da visualidade. Nesse caso, o objetivo é poético e não em efeitos, gráficos, realismo ou imersão.



Figura 2: cena de sexo apresentada na obra.

Por fim, ressalta-se a importância desse trabalho de gamearte como incitador de questionamentos, transcendendo o simples aspecto de entretenimento dos games comerciais ao se propor como uma poética de contravenção, instaurando-se como obra artística no contexto contemporâneo.

BIBLIOGRAFIA

CARDOSO, L. (s/d). *A História dos Videogames*. Acesso em 18 de Junho de 2012, em: http://www.dicasdejogos.net.br/jogos/review/864-a_historia_do_videogame.htm.

FRANCO, Edgar Silveira. *Aurora Pós-humana: Universo Ficcional Multimídia em Expansão*. In: Diana Domingues; Suzete Venturelli. (Org.). *Criação e Poéticas Digitais* 1^ªed. Caxias do Sul: Educs, 2005

FRANCO, Edgar Silveira. *Processos de Criação Artística: Uma perspectiva transmidiática*. In: Edgar Franco. (Org.). *Desenredos : poéticas visuais e processos de criação. Desenredos : poéticas visuais e processos de criação*. 1ed. Goiânia: UFG/FAV; FUNAPE, 2010, v. 1, p. 107-130.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

LAURENTIZ, S. *Game Art*. Artigo publicado em <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art>, s/d. Acesso em 18 de junho de 2012.

VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mario Luiz Belcino. *Imagem Interativa*, Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.