Gamearte: um veículo para discutir os problemas sociais brasileiros

José Loures*

Resumo

O artigo discute como trabalhos artísticos colocam em pauta problemas sociais. Os artistas não ignoram o mundo a sua volta, assim trazendo para seus trabalhos discussões acerca de situações e conflitos sociais. O texto apresenta uma breve retrospectiva de alguns artistas que utilizaram a linguagem da gamearte em âmbito internacional. Entre os artistas discutidos no artigo temos Edgar Franco e Suzete Venturelli, ambos com vasta experiência em arte e tecnologia. Por fim, foca em apresentar trabalhos atuais de artistas brasileiros, e suas perspectiva acerca de problemas contemporâneos em território nacional e suas particularidades.

Palavras-chave

games, Brasil, gamearte, problemas sociais

Gameart: a vehicle to discuss brazilian social problems

Abstract

The paper discusses how artwork puts social problems on the agenda. Artists do not ignore the world around them, thus bringing to their work discussions about situations and social conflicts. The text presents a brief retrospective of some artists who used the language of gamearte in an international scope. The article among the artists discussed in the article we have Edgar Franco and Suzete Venturelli, both with vast experience in art and technology. Finally, it focuses on presenting current works by brazilian artists, and their perspective on contemporary problems in the national territory and their particularities.

Keywords

games, Brazil, gameart, social problems

O artista utiliza a linguagem e ferramentas do seu tempo como já dizia Arlindo Machado (2007, p.8), e se tem uma mídia que pode representar a contemporaneidade é o videogame. Uma linguagem transdisciplinar e interdisciplinar, que é narrativa, som, experiência visual e ao mesmo tempo interativa. Seria estranho se tantas possibilidades não fossem exploradas pela criatividade artística. Assim surgiu a gamearte, como bem coloca a pesquisadora Lucia Leão:

* Artista multimídia, doutorando e bolsista CAPES no Programa de Pós-graduação em Arte pela Universidade de Brasília. Mestre em Arte e Cultura Visual pela UFG - GO. Contato: jloures-arte@hotmail.com

> 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. (LEÃO, 2005, p.1)

Figura 1 – "All New Gen". Fonte: **https://www.accaonline.org.au/exhibition/vns-matrix-all-new-gen**

Diferente de um *game* para o mercado, um trabalho em gamearte utiliza a linguagem dos jogos de maneira questionadora e subversiva. Números de vendas e porcentagens de lucros não são o objetivo, e sim uma intencionalidade artística.

O uso do videogame na arte não é recente, e possui interessantes referências, a seguir um breve panorama da pesquisa em gameart. Em 1993 o coletivo feminista VNS Matrix criou o trabalho "All New Gen" (Fig1), a proposta era criticar o machismo e imposições de gênero. No início do game os jogadores tinham obrigatoriamente de escolher o gênero de seu personagem, as opções eram: masculino, feminino e nenhum. Apenas se o jogador escolhesse "nenhum" o jogo se iniciava, do contrário, voltava para a tela inicial. Ao adentrar o game o objetivo é derrotar o vilão *Big Daddy Mainframe*.

Figura 2 – "ArsDoom". Fonte: **http://www.gamescenes.org/2009/11/interview-orphan-kipcak-arsdoom-arsdoom-ii-1995.html**

Em 1995 o artista Orhan Kipcak apresentou o "ArsDoom" (Fig. 2), uma obra de arte nascida de uma modificação do código fonte do jogo Doom II (1994). O game original do gênero FPS – tiro em terceira pessoa, onde o jogador controla um soldado que deve enfrentar hordas de demônios em marte se transformou em uma visita a uma exposição de arte. Na modificação o jogador interage com as obras expostas utilizando armas baseadas na produção dos artistas Hermann Nitsch, Arnulf Rainer e Georg Baselitz. Ou seja, realizar o desejo de ser sincero e dizer a sua real opinião em uma exposição.

Outro FPS que resultou em um trabalho artístico é "Adam Killer" (Fig. 3) de 1999. Criado por Brody Condon, o trabalho é uma modificação de Half Life (1998). Condon explorou as possibilidades oferecidas pelo erro. Caso o jogador tentasse matar Adam que estava de branco no centro da tela, o personagem se replicava, sendo impossível causar a sua morte. Irônico, pois de forma genérica o objetivo dos

jogos de tiro em terceira pessoa é exatamente a morte do outro.

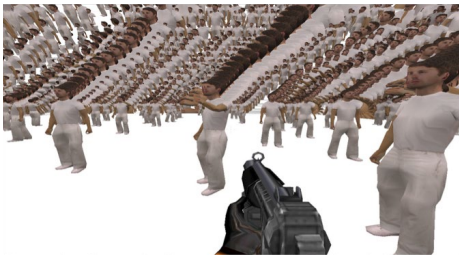

Figura 3- "Adam Killer". Fonte: **http://www.gamescenes.org/2009/11/interview-orphan-kipcak-arsdoom-arsdoom-ii-1995.html**

Estes foram alguns exemplos de artistas que utilizaram a linguagem dos videogames em seu fazer artístico. Discussões acerca do machismo e a violência sofrida pelas mulheres, sobre a relação entre galerias de arte e o público, e por fim, a violência que está enraizada em nossa cultura. Artistas que se apropriaram de uma mídia do entretenimento, mas não apenas com o intuito de entreter, e sim como meio de reflexão crítica.

Brasil: Trânsito, Hormônios e Mutilação

No Brasil também existem estudos sobre a gamearte. Desde 1998 a pesquisadora e artista Suzete Venturelli explora as possiblidades dos *games* no âmbito artístico. Venturelli é coordenadora do MediaLab/UnB, laboratório de pesquisa em arte computacional, e consequentemente no desenvolvimento de trabalhos em gamearte. Abaixo alguns exemplos de trabalhos desenvolvidos no laboratório MidiaLab/Unb.

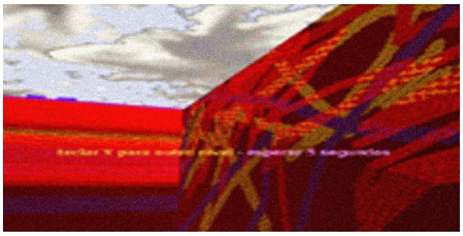

Figura 4 – BsB Virtual. Fonte: **http://www.suzeteventurelli.ida.unb.br/index.php?option=com_content&view=category&layout=-blog&id=44&Itemid=76**

Em 2002 desenvolveu o "Bsb Virtual" (Fig. 4), trabalho dividido em 2 fases que exploravam as relações humanas e espaciais na capital brasileira. A primeira fase o jogador controla um carro durante os primeiros momentos de Brasília. Na segunda fase o jogador controla uma bengala que transita entre fotografias da construção de Brasília. Em ambas as etapas não existe o fator humano, apenas objetos e memórias. A cidade de Brasília aparentemente não foi feita para os pedestres, as longas distâncias, faz com que a preferência dos brasilienses seja o deslocamento via transporte particular, e o transporte público como metro e ônibus.

Em 2013 foi desenvolvido o "Paulista Invaders" (Fig. 5), trabalho que foi projetado a céu aberto na fachada da Federação das Indústrias de São Paulo – FIESP, durante a mostra internacional PLAY! Consistindo em uma releitura do clássico Space Invaders (1978), mas com significativas alterações. Para os desenvolvedores de Paulista Invaders:

> O playground de Paulista Invaders é configurado no espaço público. Mais tarde, este momento pode ficar na memória dos participantes. Deste

> modo, os participantes podem se lembrar dessa experiência cada vez que eles estão nesse lugar, e em uma perspectiva maior, isso pode trazer-lhes novas ideias sobre a sua cidade. Esse ato de apropriação do espaço urbano, o sentimento de pertencimento, a vontade de participar e a confiança na cidade podem ajudar a trazer as modificações urbanas necessárias. Esse sentimento pode ter uma função importante para o futuro da cidade e para a renovação dos espaços urbanos. (VENTURELLI, 2013, p.8)

No lugar de uma nave espacial que defendia o planeta de uma invasão alienígena, havia um ciclista que atirava flores em uma horda de carros. Assim discutindo a coexistência entre ciclistas e motoristas.

Figura 5 – Paulista Invaders. Fonte: **http://claudialoch.com/paulista-invaders/**

Um conflito que ainda ocorre na capital paulista e demais cidades brasileiras. Recentemente, o atual prefeito de São Paulo João Dória foi alvo de uma manifestação pacífica sobre o assunto:

> O prefeito João Doria (PSDB) recebeu flores de uma ciclista na Avenida Paulista, no início da tarde deste domingo (30), quando saía de carro da cerimônia de abertura da Japan House São Paulo. «Esta flor é em homenagem aos mortos nas marginais», disse a mulher. Doria não aceitou o presente. A ciclista então colocou o braço pela janela do passageiro e deixou o ramalhete no painel do veículo. O prefeito pegou as flores e as atirou no chão. «Agradeço», respondeu.
>
> Giulia Gallo, a ciclista, diz ser contra a posição da Prefeitura em transformar ciclovias em ciclorrotas, além da mudança no limite de velocidade nas marginais Tietê e Pinheiros. Desde 25 de janeiro, data da implantação do novo limite de velocidade, ao menos sete pessoas morreram em acidentes nas marginais.
>
> "Falei que estava entregando flores em homenagem aos mortos que vieram. Ele jogou a flor no chão", disse Giulia. "Eu como ciclista e pedestre estou me sentido muito desprotegida. Se ele tirar as ciclovias vamos correr risco", completou. (SANTIAGO, 2017)

A atitude de Giulia Gallo tece uma ligação com a proposta do "Paulista Invaders", pois motivação da homenagem é exatamente um dos questionamentos apresentados pelo *game*. Quem sabe em uma continuação o prefeito não se torna um chefe a ser enfrentado?

Infelizmente, esse conflito entre ciclistas e carros também acontece Brasília, onde é apresentado graves números sobre essa situação:

> Estatísticas também apontam que o álcool estava no corpo de, pelo menos, 28% das vítimas mortas em 2015 no trânsito. Com base nos laudos do Instituto de Medicina Legal (IML), a gerência de estatística do Detran identificou que, dos 354 mortos no primeiro semestre do ano retrasado, 99 tinham ingerido bebida alcoólica.
>
> Edson foi atropelado na ciclofaixa, na DF-009, a via principal do Lago Norte, ontem, por volta das 10h. Ele era morador da QI 07 e, segundo a reportagem apurou, havia saído para passear de bicicleta na região. De acordo com amigos e familiares da vítima, ele tinha o hábito de pedalar pela quadra. Somente neste ano, nove ciclistas morreram no Distrito Federal em acidentes de trânsito. Durante todo o ano passado, foram 19. (FORTUNA e VIRIATO, 2017)

Dessa forma o trabalho de Suzete Venturelli discute o papel do humano perante a máquina, e as consequências dessa (in) coexistência. A intolerância ligada a atitudes inconsequentes de motoristas são uma das causas de tantas mortes de ciclistas, aqueles que apenas escolheram um transporte ecológico, saudável e econômico.

Figura 6 - Imagem in game de "Posthuman Ms. Pacman". Fonte: MENDONÇA, p.112

 ISSN: 2238-0272

Em 2014 o artista e também pesquisador Edgar Franco desenvolveu junto ao seu orientando de mestrado Bruno Mendonça uma pesquisa em gamearte, e assim nasceu o *game* intitulado *Posthuman Ms. Pacman* (Fig. 6).

O *game* é baseado nas discussões abordadas pelo professor, pesquisador e artista Edgar Franco, que nos traz o seu universo ficcional transmidiático, a Aurora Pós Humana. No *Posthuman Ms. Pacman* o jogador controla Alice, em meio a um labirinto, em que o seu objetivo principal é encontrar outra criatura, e assim copular. O game subverte os objetivos do jogo original, em que era necessário fugir dos fantasmas e comer o máximo possível de pílulas:

> 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 jogadores com essa tradicional dinâmica de jogo. Outros detalhes acrescidos foram o uso de tabus culturais contemporâneos – cenas de sexo dentro do *game*, o tema do aborto – que desconstroem a ligação com o jogo eletrônico originalmente voltado para o público infantil, além da quebra da conexão do *game* com a figura do "jogo para meninas", como foi o objetivo descrição do *game* base, *Ms. PacMan*. (MENDONÇA, 2014, p.111)

Edgar Franco foi parceiro de Bruno Mendonça, ficando responsável por toda a visualidade *in game*. O trabalho em gamearte apresenta algumas distinções. Primeiramente, a arte autoral de Franco foi transposta para o jogo sem perder a sua identidade. Além do aspecto visual, a trilha sonora é da banda performática Posthuman Tantra, também de Franco. Isso resultou em uma imersão única no universo ficcional da Aurora Pós-Humana. As pílulas ingeridas por Alice, são abortivas, logo, causam efeitos colaterais ao seu corpo, consequência similar ao que acontece com mulheres que usam as pílulas anticoncepcionais:

> Apesar da predominância da pílula, o cenário começa a mudar. "Sem dúvidas as mulheres estão procurando mais outros meios de contracepção, estão evitando o hormônio continuamente. Mas a formação dos médicos não é voltada para essa questão das alternativas, para temas relacionados à sexualidade, ao empoderamento", afirma a ginecologista Thalia Maia, que faz especialização em sexualidade pela USP, atualmente.
>
> A médica tem notado uma busca maior por opções que não sejam a pílula tradicional, que combina dois tipos de hormônios, o estrogênio e o progestagênio, hormônio sintético derivado da progesterona. "As pessoas estão se alimentando melhor, querem uma abordagem mais natural: o que sobra é DIU de cobre e outros métodos combinados, como tabelinha e camisinha juntas, por exemplo", relata.

> Um dos principais fatores que tem afastado as mulheres da pílula são as notícias sobre pessoas que sofreram AVC ou trombose após tomar anticoncepcional. A página Vítimas de anticoncepcionais. Unidas a favor da vida tem quase 114 mil seguidores. Foi criada pela brasiliense Carla Castro, em 2014, após sofrer trombose cerebral e três AVCs depois de usar pílula anticoncepcional por seis meses. Foram 60 dias cega, 45 sem movimentos e 1 ano sem falar, depois de duas cirurgias no cérebro. (MENEZES, 2016)

Se antes houve uma revolução social e sexual devido ao uso da pílula anticoncepcional, atualmente está surgindo outro movimento, destinado a encontrar alternativas melhores do que a pílula e seus efeitos colaterais. Em *Posthuman Ms. Pacman*, se por acaso o jogador demorar a apertar a tecla "espaço" e assim iniciar o game, uma nova tela se inicia, com informações sobre a pesquisa e processo criativo. Apresentando com seriedade todos os passos de uma pesquisa acadêmica em gamearte. *Posthuman Ms. Pacman* foi apresentado na exposição EmMeio#5.0, evento realizado durante o 12#ART – encontro Internacional de Arte e Tecnologia, organizado por Suzete Venturelli, é um dos principais eventos brasileiros sobre o tema, e foi sediado na cidade de Brasília em 2012. O Jogo traz as possibilidades de releituras de jogos clássicos, mas com temáticas e discussões contemporâneas presentes na Arte e Tecnologia.

José **Loures - GO**

Detalhe | *Detail*

Oitavo Dia. 2016. 60 cartas de modificação corporal, 24 cartas de ação, 30 moedas, dado de 6 faces, tabuleiro, manual de regras, mesa de madeira e 4 pufes. Dimensões variáveis.
Eighth Day. 2016. Sixty letters of corporal modification, twenty-four action cards, thirty coins, die of six faces, board, rulebook, wooden table and four beanbag chairs. Variable dimensions.

Figura 7 – *Oitavo dia*, exposto no 22° Salão Anapolino de Arte em 2016. Fonte: http://www.salao.anapolis.go.gov.br/salao/catalogos.jsf

Em 2016, durante a minha pesquisa de mestrado, desenvolvi o trabalho em gamearte intitulado *Oitavo Dia* (Fig. 7), diferente da linguagem dos videogames apropriada pelos artistas citados anteriormente, este trabalho se apresenta como um jogo de tabuleiro. Na mesa, se encontra a figura de Eva 2.0, um ser feminino, um corpo a ser modelado, junto a 60 cartas de modificações corporais, moedas e 1 dado. Os

jogadores competem para ver quem preenche 3 partes do corpo de Eva 2.0 com as cartas de modificação corporal. Dessa maneira, se cria um ser único, com membros, torso e cabeça com formas ciborguianas, vegetais, animais e alterações físicas encontradas em nosso cotidiano. A proposta do trabalho foi discutir a opressão midiática que a mulher sofre, muitas vezes se mutilando para talvez ter um corpo que acredita ser ideal e perfeito.

Em 2015 o Brasil foi recordista em número de cirurgias plásticas, e no ano seguinte caiu para o segundo lugar, entretanto, ainda foram registradas 1.224.300 cirurgias. Nem sempre os riscos ficam claros, e as pacientes obcecadas com o sonho de "melhorar" o seu corpo, realizam cirurgias que resultam em graves sequelas, e até a morte (Fig. 8):

Oitavo Dia se apresenta como uma ficção científica, mas como as produções desse gênero, a linguagem ficcional é utilizada como pretexto para se discutir questões e problemas contemporâneos. O filósofo e pesquisador Johan Huizinga defendia que o jogo é uma atividade inerente ao ser humano, que se manifesta em todos os setores sociais e culturais. O jogo, não é apenas um jogo:

> No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, 2012, p.4)

Dessa maneira, nada mais natural e harmônico do que artistas utilizando a linguagem dos jogos em suas poéticas. A produção artística vindoura de conceitos do jogar, da jogabililidade, mas sem perder um aspecto importante da arte, a reflexão.

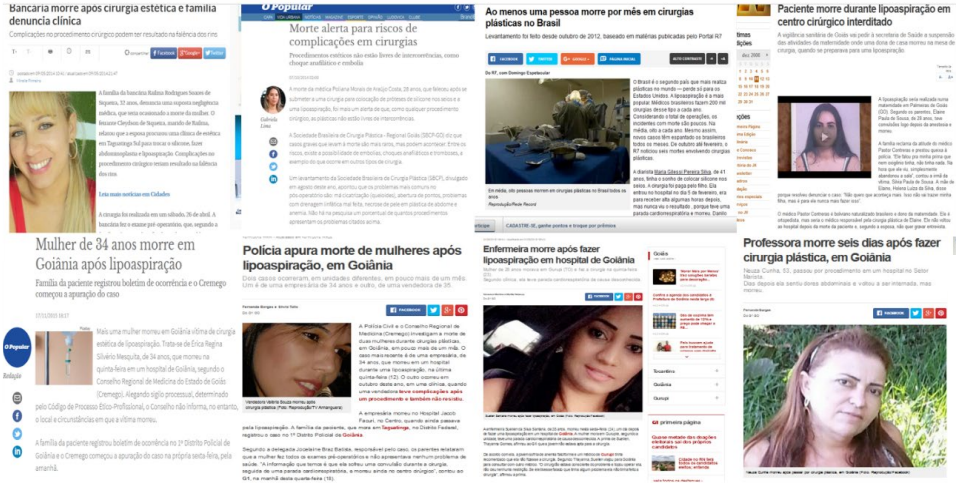

Figura 8 - Recorte com manchetes jornalísticas sobre mortes causadas por complicações em cirurgias plásticas em Goiânia.

Conclusão

Os artistas brasileiros não estão anestesiados sobre o que acontece no Brasil, em âmbito social e político. Suzete Venturelli aborda questões pertinentes ao espaço apropriado para o pedestre, e a violência que o mesmo sofre. Destaco que seu trabalho não ficou apenas confinado no ambiente acadêmico, e sim foi levado para o exterior, para as ruas, exatamente onde acontece a violência contra o pedestre e ciclista. Edgar Franco e Bruno Mendonça discutem pontos importantes nas relações humanas, e também se pergunta, o que estamos consumindo? Do que estamos nos alimentando? Qual o futuro de nossa espécie. Já meu trabalho discute se há limites para as modificações corporais, em destaque, o corpo feminino, alvo de perseguição e opressão.

Os 3 trabalhos foram realizados e apresentados com rigor técnico, poético e acadêmico. Assim, a pesquisa em gamearte transcende o preconceito ao utilizar os jogos, pois ainda existe o estigma de arte para entretenimento, sem qualquer discussão profunda sobre os temas abordados. Johan Huizinga (2012) acreditava que o homem que joga, o homem que brinca, é tão importante para a humanidade quanto o *homo sapiens*.

A arte pop se apropriou da linguagem das histórias em quadrinhos, e atualmente este movimento é reconhecido e validado, é possível que a gamearte esteja caminho para se tornar tão impactante quanto. Artistas que utilizam a programação, o uso do joystick, como viés para abordar amplas discussões e assim alcançar uma nova geração de pesquisadores e artistas.

Referências

FORTUNA, Deborah. *Apenas em 2017, nove ciclistas morreram em acidentes de trânsito*, 2017. Disponível em: <http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/cidades/2017/04/24/interna_cidadesdf,590512/quantos-ciclistas-morreram-em-brasilia-por-acidentes-de-transito.shtml>. Acesso em 18 de agosto de 2017.

HUINZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

LEÃO, Lúcia. *Da ciberarte à gamearte ou da cibercultura à gamecultura.* São Paulo: SescPompeia, 2005.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MENDONÇA, Bruno. *Do game à arte: processo criativo em gamearte*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. Goiânia: UFG, 2014.

MENEZES, Leilane. Por que as mulheres estão abandonando a pílula anticoncepcional? 2016. Disponível em: <http://www.metropoles.com/vida-e-estilo/bem-estar/por-que-as-mulheres-estao-abandonando-a-pilula-anticoncepcional>. Acesso em 12 de setembro de 2017.

SANTIAGO, Tatiana. *Doria recebe flor de ciclista e joga no chão*, 2017. Disponível em: <http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/doria-recebe-de-ciclista-flor-pelos-mortos-nas-marginais-e-atira-no-chao.ghtml>. Acesso em 14 de abril de 2017.

VENTURELLI, Suzete, et al. *Arte e ativismo na era digital*. Disponível em: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/sv.pdf>. Acesso em 29 de Maio de 2017.