

# LABIRINTO ESCORREGADIO: UMA EXPERIMENTAÇÃO EM GAMEARTE

Bruno Mendonça<sup>1</sup>

## RESUMO

O artigo a seguir descreve e discute um dos objetos criados como embasamento prático-teórico para o projeto de pesquisa em desenvolvimento dentro do mestrado em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. A atual pesquisa busca, através da investigação acerca dos moldes e características dos chamados *games* – os jogos eletrônicos – desenvolver e relacionar sua possibilidade como objeto de arte, sendo que tal forma de expressão artística já está definida sob a alcunha da gamearte, perfazendo ainda a análise do processo criativo da obra de gamearte *Labirinto Escorregadio*.

A discussão aqui, que percorre posicionamentos e pensamentos acerca do tema “gamearte” – como as falas de Rosangella Leote, Shiralee Saul, Helen Stuckey, Silvia Laurentiz e Lucia Leão – perfaz ainda uma breve elucidação do conceito de gamearte para então, juntamente com a perspectiva da abordagem moderna da chamada *glitchart* e da aproximação de ambas, propor o objeto experimental *Labirinto Escorregadio*.

*Labirinto Escorregadio* surge à partir da exploração do erro. O termo em inglês *glitch* – derivado do alemão *glitschige*, que significa “escorregadio”, “não confiável” – refere-se diretamente a falha em sistemas, normalmente utilizado nas áreas de computação e jogos eletrônicos quando algo ocorre fora do esperado pela construção e/ou programação original. E é a partir de um erro de execução dentro do clássico *game Doom* que se explora a possibilidade de criação artística *ingame* e *outgame*, com resultados abstratos derivados da própria interação do jogador com o objeto, perfazendo a criação artística também pela experimentação e interação com a obra. *Labirinto Escorregadio* toma posse do significado do termo em sua composição, dando possibilidade ao interator sobre a “criação” de peças abstratas sem permitir um controle do resultado final.

## PALAVRAS –CHAVE

*Gamearte, arte tecnologia, games, processo criativo*

## ABSTRACT

The following article describes and discuss one of the objects created as a practical and theoretical exercise for the research under development, inside the program of master degree in Art and Visual Culture, attended at Faculdade de Artes Visuais – Universidade Federal de Goias. The present research tries, through an investigation about the characteristics and ways of the electronic games, to develop and relate its possibilities as an art object, being this form of artistic expression already

---

<sup>1</sup> Mestrando do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais – FAV/UFG, orientando do professor Dr. Edgar Franco.

defined as gameart, and also discussing the analysis of the creative process of the gameart object.

The discussion shown here, which passes through the arguments about gameart of Rosangela Leote, Shiralee Saul, Helen Stuckey and Lucia Leão, still makes an quick elucidation about the concept of gameart itself and, then, along with the modern perspective of the so called glitchart and the closeness of both art forms, propose the gameart object *Slippery Labyrinth*.

*Slippery Labyrinth* arises as an exploration of the error. The term *glitch* – from the german *glitschige*, which means *slippery, unreliable* – refers directly to a system breakdown, normally used in the computer and electronic game areas when something occurs outside the expected margin for the programming and original build. And it's through an execution error inside the classic game *Doom* that it's explored the possibility of artistic creation ingame and outgame, with derivative abstract results that appeared from the interaction of the player and the gameart. *Slippery Labyrinth* takes the meaning of the term in his composition – the glitch, the unreliability – giving to the interactor the possibility of create compositions, but taking his control over the final result.

## KEYWORDS

*Gameart, arte tecnologia, games, processo criativo*

## DEFININDO GAMEARTE

Sendo este trabalho proposto uma pesquisa em gamearte é de fundamental importância ater-se, nesse momento, aos pormenores acerca desse modo de se fazer arte. A expressão artística que utiliza a linguagem dos games como substrato é relativamente nova e muitos de seus paradigmas ainda estão em discussão, como se apresenta a seguir. Em primeira instância, no entanto, se faz necessário definir conceitos para que o entendimento sobre o assunto se faça suficiente para, então, dedicar-se ao desenvolvimento do processo criativo proposto por este trabalho.

O movimento que veio a ser conhecido então como gamearte surge com o lançamento da versão shareware do já citado *Doom*, em 1993, onde a desenvolvedora liberou juntamente com o game o software de criação de estágios para o mesmo. Diferentemente da maioria dos jogos até então, *Doom* possuía como traço o fato de os estágios estarem compilados de forma separada ao jogo em si – de forma semelhante ao que ocorre hoje com os *clients* de jogos online – o que permitia ao jogador modificar a configuração do jogo sem alterar o original. A intenção da desenvolvedora era aumentar a vida útil do jogo ao dar a chance dos jogadores criarem seus próprios ambientes e desafios, mas não previram que estes mesmos jogadores começassem a criar seus próprios jogos sob a alcada das possibilidades que *Doom* permitia. E foi a partir dessa possibilidade que artistas, entusiasmados com as possibilidades de construção de ambientes imersivos tridimensionais, começaram a experimentar a plataforma livre de criação de *Doom*. Diferentemente do que se tinha antes, quando essa possibilidade requeria domínio específico de programação e limitava o acesso pelo mundo da arte, a construção de mundos virtuais facilmente visualizáveis e

navegáveis tornaram todo o processo mais “amigável”. Assim como afirmam Shiralee Saul e Helen Stuckey:

[...] *Doom* colocou as ferramentas de criação de espaços tridimensionais – mundos virtuais – nas mãos de todos. Claro, isso não era fácil, mas não era mais necessário que se fosse um programador ou ter acesso a computadores de ponta para criar seu próprio mundo virtual ou mudar a narrativa de seu jogo favorito. (SAUL; STUCKEY, p.2, 2007)

Outro ponto importante para a definição de gamearte no contexto artístico, e também sua divulgação e ampliação, foi o fator online. Diferentemente do que se apreende nas artes ditas tradicionais, a gamearte “está criando seu próprio contexto, tornando-se autossuficiente dentro de sua existência” (SAUL; STUCKEY, p.2, 2007, tradução livre.), não necessitando de um “substrato” que o valide, tal como uma galeria de arte. A potência da gamearte se dá juntamente com a crescente comunidade de jogadores que se reúnem em fóruns, grupos em redes sociais e afins, alterando jogos pré-existentes para encaixarem-se aos seus próprios modos de perceber aquele universo. Além disso, grupos de pesquisa – como a comunidade online *SelectParks* – promovem discussões entre artistas e pesquisadores que atuam no campo da gamearte, expondo obras e apresentando aparato crítico, técnico e teórico sobre o assunto. E são justamente essas comunidades e pesquisadores que tentam cunhar a terminologia específica para esse campo ainda novo e de rápido crescimento e mutação. O próprio conceito de gamearte se torna nebuloso ao se comparar diferentes pontos de análise de pesquisadores.



Figura 1: captura de tela de *Doom*;

Silvia Laurentiz (2008) define o termo por “games regidos pela função poética da linguagem, onde seu objetivo final não seja apenas entreter, mesmo que ainda se sustente pelo caráter lúdico”. Então, aqui se entende que o objeto de gamearte ultrapassa os limites do game como originalmente concebido, mas não define com clareza as limitações, motivações e objetivos do mesmo. Lucia Leão (2005), então, complementa essa posição adicionando que “gamearte se refere a projetos de caráter estético que se apropriam dos games de modo crítico e questionador, propondo reflexões inusitadas”. Nessa fala, Leão define de forma mais clara que o objeto de gamearte não é apenas um rompimento com o game feito pela indústria e que objetiva o entretenimento: ele deve apresentar crítica e posicionamento questionador sobre a formatação do game comercial. Tem-se então que, para se “obter” o objeto de gamearte, a simples modificação de um game não seria o bastante. O posicionamento poético e reflexivo se faz necessário para que o jogo eletrônico torne-se arte.

No entanto Laurentiz (2008), ao citar Matteo Bittanti, torna a descrição mais ampla ao definir que “gamearte é qualquer arte na qual games digitais desempenharam algum papel significante na criação, produção e/ou exibição do trabalho. E a arte resultante pode existir como um game, uma pintura, uma foto, som, animação, vídeo, performance ou instalação”. Discordando da fala de Leão, a citação de Laurentiz a Bittanti foge do pensado como “o game como objeto de arte” e passa a ser visto como “criar arte pelo game”. Gamearte, novamente então, torna-se um termo nebuloso e de caráter duvidoso em questão de formatação e definição. Entretanto, Saul e Stuckey (p.4, 2007) definem gamearte segundo alguns conceitos básicos, como características que uma obra deve possuir para ser classificada como objeto de gamearte:

- (1) Trabalhos que examinam os elementos formais dos games, como *gameplay*, iconografia e a estética por pixels;
- (2) Trabalhos que reposicionam as atividades artísticas tradicionais dentro do novo espaço dos games/mundos virtuais;
- (3) Trabalhos que geram novas situações criativas, ferramentas instrumentais e contextos à partir de tecnologias de games;
- (4) Trabalhos que examinam a sociedade e as ansiedades da mesma sobre os games.

De forma mais direta e simplista, Saul e Stuckey tentam definir o que é gamearte de forma a compreender possíveis construções dentro game em si, diferentemente do que afirma Laurentiz na citação a Bittanti. Aproximando-se mais da definição dada por Leão e Laurentiz, em sua afirmação onde define gamearte como um produto-game e não um produto advindo de um game, a descrição de Saul e Stuckey parece definir de forma mais clara as limitações da gamearte. Essa abordagem estruturalista torna a visualização e compreensão do assunto mais clara e objetiva, incluindo os aspectos da discussão como um todo. Assim, seguindo estas definições de gamearte que trazem um game que apresenta aspectos questionadores e reflexivos acerca da sociedade e dos próprios games através das análises e exames das leis que definem o universo in e

*outgame*, pode-se começar a compreender como, de fato, um objeto de gamearte deve se tratar.

Ao discutir-se então do primeiro ponto estabelecido por Saul e Stuckey, pode-se averiguar que o objeto de gamearte tem como uma de suas possíveis funções tratar de elementos que definem as leis do universo de um game. Como exemplo disso tem-se que parte da função do objeto de gamearte seria, em sua estrutura, repensar, explorar e/ou ampliar as formas de como o game deve ser jogado – o *gameplay* – de forma a relacionar, de forma crítica e reflexiva, os universos em questão: o real “físico” e o real “virtual”. Essa reflexão, que poderia se dar de forma direta com a forma como o jogador interage com o objeto artístico ou de forma indireta, pela interpretação do jogador dada através da experiência com o jogo, é definidora quanto à questão conceitual do game como objeto artístico. Sendo a parte estrutural de um game um dos pontos fundamentais para a existência do mesmo, é possível prever que este elemento seja igualmente importante quando construção da obra, tanto quando pela sua distorção e reinvenção ou pela simples quebra paradigmática dada pelos gêneros e modos sobre o *gameplay*.

Dessa forma, percebe-se que conhecer de forma mais aprofundada a questão dos gêneros e modos de jogos eletrônicos acaba por se tornar elemento de suma importância. Compreender o funcionamento, a lógica e o universo *ingame* para então repensar e tornar o game arte uma vez que, em primazia, o game deve expandir, romper seu próprio conceito como jogo eletrônico de entretenimento e alcançar o status, ou efeito, de arte. O rompimento com fatores basais dos jogos eletrônicos contemporâneos – como a “escalada” dos gráficos e aprofundamento das tecnologias que simulam ambientes tridimensionais por meio de polígonos, na contramão da clássica estética dada pelos pixels da aurora dos videogames – permite a redescoberta reflexiva da realidade *outgame*. Esse pensamento torna-se capaz ao se perceber, em suas bases, os games simulam universos baseados no “real”, material, tornando-se assim janelas de revisão da realidade, de forma caricata, distorcida e passível de manipulação pelas mãos do artista – tal como M. C. Escher praticava em suas complexas obras em que criava mundos irreais através da visão da realidade – como afirma Arthur D. Efland, “As artes constroem representações do mundo, que podem vir a ser do mundo que realmente está ali ou sobre mundos imaginados que não estão presentes, mas podem inspirar seres humanos a criar um futuro alternativo pra si mesmos” (EFLAND, 2002, p. 171).

A utilização dos universos “fictícios” virtuais para discorrer acerca do universo “real” e material leva então ao segundo elemento dado por Saul e Stuckey, onde o game é então utilizado como mídia artística contemporânea. Como citado por Arlindo Machado (2007, p. 9), a utilização de “novas” tecnologias por artistas no processo criativo e como resultado do mesmo é algo que se apresenta de forma corriqueira, até previsível. Entretanto é importante frisar que por “novo” entenda-se “pouco explorado” ou “não explorado”, uma vez que como aqui já referenciado, a própria existência dos jogos eletrônicos já perfaz mais de meio século. A utilização da arte, então, nesse “novo” ambiente se dá pelo o aspecto exploratório, visto aqui como característica inicial. Assim, a prospecção e apropriação dos meios tecnológicos contemporâneos tornam-nos – os games – ferramentas passíveis de função artística e

definem as formas e práticas artísticas de seu tempo. Dentro da gamearte é possível notar que a habilidade de inserção artística fugindo então da mídia tradicional e assumindo a paradigmática do universo dos jogos eletrônicos corrobora para a ampliação do espectro de possibilidades artísticas contemporâneas tal como foi, um dia, a videoarte ou a ação performática em seus respectivos primórdios.

O terceiro ponto dado se liga então aos anteriores quando define que o objeto de gamearte assume papel de substrato para novas contextualizações e fomenta o desenvolvimento de inexploradas e/ou inexistentes formas de se criar, interpretar e jogar games, indo além ao tornar tais ferramentas disponíveis não só para a área criativa voltada para o mercado dos jogos eletrônicos, mas também como promotor cultural e reflexivo.

O processo de se desenvolver um game elenca a disposição e uso de elementos – citados anteriormente – como as *engines* que podem ser manipuladas com quase liberdade total para a criação lúdica e artística, o que expande as possibilidades muitas vezes limitadas das mídias tradicionais. O universo virtual, moldado aqui por sequências de código, elementos visuais matematicamente coordenados, entre uma infinidade, permite uma prática exploratória que vai além da simples reflexão, crítica ou distorção da realidade: ele permite a criação de novas ferramentas como os simuladores, com funções muito além das esperadas inicialmente e passando a atuar como elemento promotor de tratamentos médicos, como citam Vitor Cunha e Miguel Leitão em seu artigo onde tratam da utilização de RV – realidade virtual – para o tratamento de fobias, inclusive tornando-o tão efetivo quanto a exposição direta e física.

Sabe-se que a terapia de exposição pode ser eficiente com qualquer ambiente ou situação que reproduza um estímulo do mesmo tipo do estímulo que cause o medo. [...] Esta relação entre o ambiente virtual e real permitiu a validação do sistema comparando a terapia de exposição ao vivo com a terapia de exposição à RV. (CUNHA; LEITÃO, s/d, p.3)

Dessa forma, a prática artística dentro do contexto do game assume papel fundamental quando para desenvolvimento de novas abordagens, uma vez que o perfil exploratório sobre as mecânicas e interpretações dos mesmos é o definidor de tal prática.

Por fim, o quarto ponto definido atribui a análise sobre a relação direta entre o jogador, a sociedade e o game. Este ponto torna clara a relação que insere o jogo eletrônico como possibilidade artística por finalidade, extrapolando a paradigmática da indústria comercial. Ao colocar a possibilidade/ necessidade de que o game deva discutir elementos não só de sua própria estrutura e conceito, mas também da realidade na qual o jogador existe *outgame*, o jogo passa a poder/ dever assumir caráter poético para que se defina como objeto de arte. A percepção de relação entre aquele mundo virtual e fictício com o mundo real e material torna-se, como demonstrado pelo primeiro ponto, basal dentro da gamearte, sendo que as formas de se explorar essa relação estão intrinsecamente fundidas à forma como o jogador apreende o game, como o mesmo se insere na sociedade onde vive e como ambos – game e sociedade – dialogam. Simplificando, a relação entre jogo, jogador e meio se dá de forma multilinear, onde cada elemento da “cadeia” se liga em diversas formas e

momentos que dependem não só de um deles, mas da relação deles e da forma como o jogador percebe a experiência de interação.

Todas as interelações acabam por tornar os argumentos de Saul, Stuckey, Leote e Laurentiz próximos, inclusive promovendo a possibilidade de a obra artística gerar resultados fora do ambiente virtual e utilizando-se da ferramenta game para gerar um resultado final de natureza poética.

Esses quatro pontos demonstrados por Saul e Stuckey permitem a visualização da abordagem da gamearte muito além da primeira percepção simplista que uma topicalização promove. O aprofundamento desses pontos permite compreender as relações diretas entre eles e como, muito além de simples “funções” – ou pré-requisitos – atribuídas a um game, são elementos basais que serviriam para definir diversas outras formas de arte computacional ou tecnológica apenas por alteração de termos. O que torna o game arte é a inserção do status, da função artística no mesmo, assim como se dá nas diversas outras formas de manifestações artísticas contemporâneas. Dessa forma, o conceito de gamearte, que funde as percepções dos citados, aproxima-se a um elemento amplo, como comenta Laurentiz ao citar Bittanti. A percepção de gamearte assume um caráter muito mais amplo e definido, englobando então o *in* e o *outgame*, com resultados diversos – e passíveis de serem posicionados em outras formas artísticas, como a performance ou a música – dados pela experiência gerada pelo jogo. Gamearte caracteriza-se, então, como uma experiência artística multifacetada e de natureza individual, confrontando o interator consigo e com seu próprio meio para, então, interpretar-se.

## DESCAMINHOS E DESLOCAMENTOS

Passados os argumentos sobre a construção de sentido acerca da gamearte, o processo de construção do objeto propriamente dito se deu em sequencia. Partindo dos pontos levantados por Saul e Stuckey (p.4, 2007) descritos aqui, o inicio do processo se deu pela pesquisa acerca de quais elementos formais, modos e tipos de jogos poderiam ser utilizados no objeto. Levando em consideração a própria referenciado dada por ambos pesquisadores, optou-se por fazer uso da *engine* do game *Doom* original, que é baseado numa jogabilidade em primeira pessoa de exploração de labirintos e que possui um panorama visual bem definido. A estruturação em primeira pessoa permite, acima de tudo, uma maior aproximação do jogador com o ambiente uma vez que, como discutido por Mark Grimshaw (2011), a própria arquitetura tanto sonora quanto visual posicionam “os olhos e ouvidos” do jogador de forma realista, podendo ver e perceber o mundo virtual de forma similar ao que cada um observa com os próprios olhos, a perceber-se envolvido pelo ambiente como ser vivente daquele meio. Por meio dessa estrutura de *game* apresentada pela *engine* de *Doom* torna-se possível uma fácil apreensão do quarto ponto dado por Saul e Stuckey (p.4, 2007), onde o objeto de gamearte tem como função examinar a sociedade e as ansiedades da mesma sobre os games. Colocando o jogador dentro do gamearte e fazendo-o experienciar e refletir sobre aquele ambiente virtual de forma crítica, é possível que se desenvolva uma relação questionadora sobre o ambiente real se a poética for, em si, clara.

Dessa forma, a fomentação da poética se torna então aspecto de importância primária. Definido o substrato para a criação do objeto, teve-se em mente as possibilidades da *engine* para que o aspecto poético tivesse relevância e pudesse ser abordado de forma coerente e instigadora. A abordagem da exploração labiríntica permitida pela arquitetura de *Doom* permite uma interação direta e que apelasse aos sentidos de percepção do jogador.

Pensando-se então na ideia clássica do labirinto, a metáfora que se idealiza na forma de quebra de noções de realidade e resolução de problemáticas, o objetivo tornou-se claro: enfatizar a metáfora de forma gráfica, tornando-a mais óbvia para o interator. Criar um labirinto que, extrapolando o que afirma Maria Zilda da Cunha (2010, p.109), “[...] um labirinto sempre traz desafios e vai requerer uma percepção astuta, captação de pistas, inteligência sensível.”, quebrar a necessidade de astúcia, pistas e inteligência e tornar a experiência meramente expressiva. A competição, um paradigma dos *games*, ainda estará presente na forma de desafio homem-máquina, onde o jogador ainda possui a possibilidade e objetivação natural de encontrar a saída de tal ambiente.

Entretanto, o real objetivo é a percepção da experiência estética de explorar um ambiente fugaz, que se altera a cada passo dado e que torna-se ainda mais confuso à medida que se caminha pelo mesmo, até o ponto da desorientação absoluta. Essa desorientação intencional reflete-se como a própria experimentação e observação artística abstrata, onde o sentido da peça se torna extremamente pessoal pela forma com que o observador/ interator reage e “caminha” pelos diferentes lances imagéticos criados pelo artista, de acordo com suas experiências pessoais e conhecimento. Como questão poética, a aproximação da experiência artística *ingame* com a tida diante de uma peça “física” traz a tona o cerne da questão sobre a existência ou possibilidade de expressão artística através do *game*.

Tendo a ideia em mãos, o problema então encontrado deu-se pela limitação da tecnologia: a *engine* de *Doom* dificilmente poderia oferecer o nível de liberdade técnica para que tal projeto fosse concluído, sendo um sistema considerado ultrapassado e, por isso, limitado às tecnologias desenvolvidas na época. Por vezes pensou-se em abandonar o projeto ou alterar o mesmo para uma *engine* mais moderna que pudesse suprir as necessidades da obra, mas tal mudança radical demandaria tempo acima do previsto e inviabilizaria a execução da obra. Tendo esse fato em mente, optou-se pela manutenção da *engine* original e buscou-se, através de longos estudos sobre o funcionamento da mesma de forma mais profunda, como ela operava e poderia ser alterada, aplicar a poética idealizada. Meses após a concepção, um primeiro esboço da ideia original ganhava vida, surgindo a partir da descoberta de uma falha no sistema da *engine*: um *glitch*.

O termo em inglês *glitch* – derivado do alemão *glitschige*, que significa “escorregadio”, “não confiável” – refere-se diretamente a falha em sistemas, normalmente utilizado nas áreas de computação gráfica e jogos eletrônicos quando algo ocorre fora do esperado pela construção e/ou programação original. O *glitch* normalmente se caracteriza com algum tipo de quebra na lógica visual originalmente apresentada como elementos de um vídeo sendo distorcidos involuntariamente, certos objetos de cena dentro de um *game* tornando-se invisíveis e dificultando/

atrapalhando a jogabilidade programada e até o travamento total – chamado *freezing* – que interrompe a execução do sistema. Mas o que tornou o *glitch* ainda mais atraente para o projeto de *Labirinto Escorregadio* foi exatamente o fato de se tratar de algo completamente incontrolável para o jogador. Ele se trata de um erro que ocorre pela “má-construção”, seja pela arquitetura física do *game* ou pela programação do mesmo. Assim, com os conhecendo-se o funcionamento da *engine*, é possível “forçar” a ocorrência do *glitch*, mas ainda mantendo sua natureza imprevisível e descontrolada para o jogador.

O *glitch* encontrado em *Doom* tornava algumas estruturas do ambiente do jogo em algo parecido a um espelho, onde ocorria uma reflexão borrada de qualquer outro objeto em movimento que se apresentasse entre o jogador e a estrutura, gerando um “borrão”. Este borrão fica então marcado na tela de jogo, como tinta jogada sobre a tela, podendo ser alterado assim que outro objeto se posiciona entre o jogador e a estrutura sem texturização, acarretando em manchas mutáveis na tela de jogo. De acordo com o passar do tempo e a exploração por parte do jogador no ambiente, a visualização torna-se cada vez mais confusa, levando a total desorientação à partir de certo ponto. As primeiras experimentações com esse *glitch* traziam um ambiente amplo – como uma grande sala cúbica – sem um objetivo definido senão a exploração dos resultados que poderiam ser obtidos através das formas visuais formadas pelos borrões. Aqui, fez-se perceber a formação de panoramas que traziam proximidade visual a peças artísticas abstracionistas e contemporâneas, principalmente às obras fotográficas de Laria Saunders, artista estadunidense que explora a fotografia como forma de expressão.

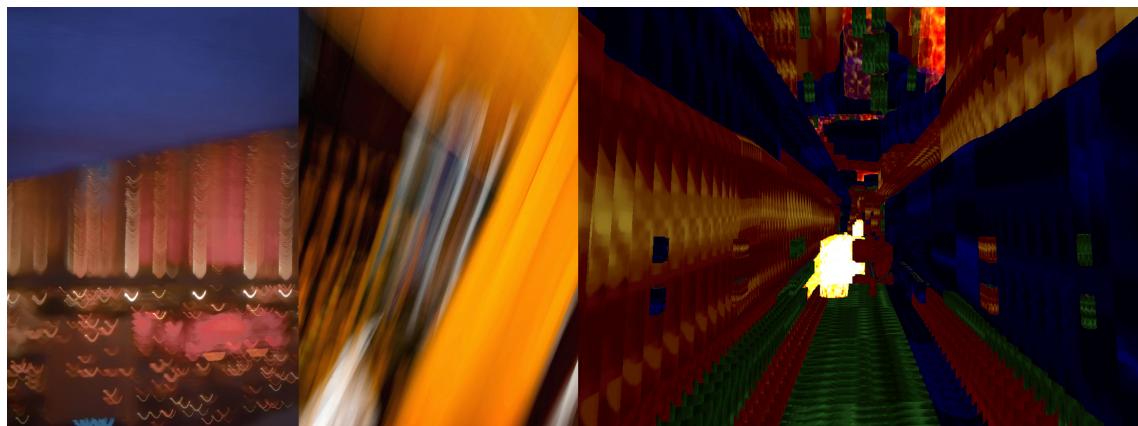


Figura 2: de Laria Saunders – *City Lights* (à esquerda) e *Triumph Over Rods* (centro) – e captura de tela de *Labirinto Escorregadio* (à esquerda).

A proximidade com as obras de Saunders tornaram o projeto ainda mais interessante, uma vez que dava ao jogador o poder de “criar” essas peças artísticas. Entretanto, pela natureza do *glitch*, tornava-se impossível tornar tais “peças” formadas na tela de jogo perenes o que, mesmo corroborando para a concretude da ideia de incontrolabilidade, tornava a captação e registro da obra deficitária. Assim, dentro da *engine*, criou-se um método de captura de tela automático – portanto, igualmente incontrolável pelo jogador – que registra as peças criadas pela exploração do ambiente. Pensando nisso, a execução do objeto de gamearte ocorreria em paralelo à

apresentação das telas capturadas, trazendo o universo caótico *ingame* para os observadores não-jogadores. Essas capturas funcionariam como telas de pintura abstrata formadas e tomadas de forma aleatória, criando distorções irrevogáveis de uma mesma realidade.

## CONSTRUÇÃO

A construção física do labirinto *ingame* então começou a ser planejada. Sendo que a proposta não enfoca na resolução ou não desafio, mas na experiência em si, optou-se por uma estrutura de dimensões reduzidas que, devido ao *glitch* e a confusão gerada visualmente gerada por ele, um pequeno desafio já teria sua dificuldade aumentada. Dessa forma o gamearte aqui proposto mantém sua ligação com a paradigmática dos *games* e ainda apresenta seu viés artístico. Para tornar mais interessante a caminhada pelo labirinto, utilizou-se de uma espécie de premiação àquele jogador que vencesse o desafio: ter o poder de acessar as capturas de tela para então salvá-las, imprimi-las ou mesmo alterá-las futuramente. Caso contrário, o labirinto seria reiniciado – recolocando o jogador na posição inicial – e as imagens capturadas seriam apagadas da memória do computador, tornando-se impossível acessar aquela experiência específica.

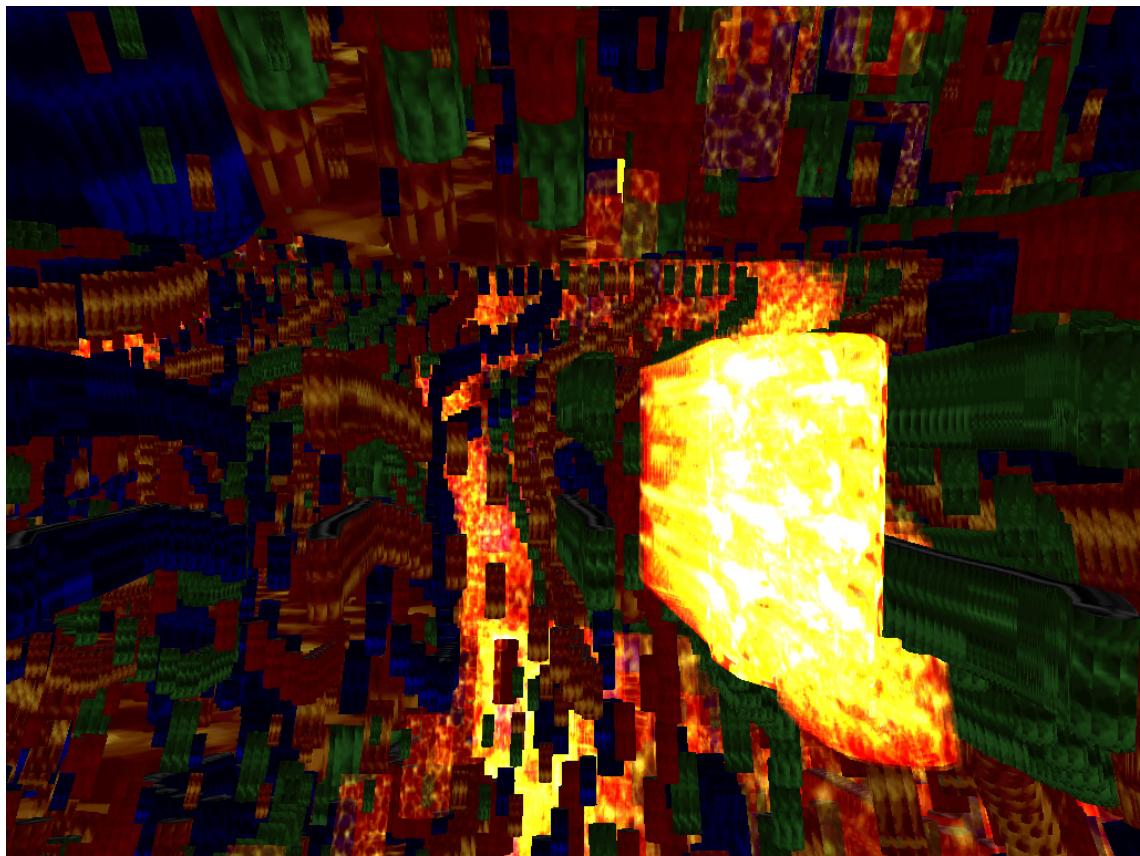


Figura 3: captura de tela de *Labirinto Escorregadio*.

O labirinto, então, tomou forma e funcionalidade, encarnando a quebra da ideia de controle e regularidade que um *game* comercial – aqui citado como aquele desenvolvido pela indústria dos jogos eletrônicos – dá ao jogador, onde sabe-se existir uma lógica de funcionamento da estrutura e de tudo o que ali ocorre. *Labirinto*

*Escorregadio* remove o controle do desafio das mãos do jogador ao desorientá-lo completamente a ponto de tornar-se impossível caminhar pelo ambiente e, logo, vencer o desafio. A premiação, previamente citada, serviria aqui como isca, uma vez que a mesma não seria alcançada. Com isso, quebra-se também mais um paradigma dos *games*, ao frustrar o jogador/ competidor que objetiva a conclusão do desafio.

Conclui-se então *Labirinto Escorregadio* não como *game*, mas como objeto de gamearte. Além de perfazer as condições estabelecidas na argumentação de Saul e Stuckey (2007), ainda é possível percebê-lo dentro das conclusões possíveis do diálogo dos autores citados. Assim, *Labirinto Escorregadio* torna-se um objeto não de entretenimento, mas sim de função expressiva e reflexiva sobre alguns paradigmas que regem a construção de jogos eletrônicos dentro da indústria.

## BIBLIOGRAFIA

CUNHA, Maria Zilda. (2010) *A estética do labirinto na produção para crianças e jovens*. Ecos, v. 1, p. 107-126.

CUNHA, Vítor. & LEITÃO, Miguel. (s/d) Sistema de Realidade Virtual para Tratamento de Fobias, disponível em < <http://virtual.inesc-id.pt/12epcg/papers/15.pdf> >. Acesso em 10 de abril de 2013.

EFLAND, A. (2002) *Art and Cognition. Integrating the Visual Arts in the Curriculum*. New York: Columbia University.

LAURENTIZ, Silvia. (2008) Game Art. Disponível em: < <http://www.cibercultura.org.br/tiki-index.php?page=Game%20art> >. Acesso em 22 de outubro de 2012.

LEÃO, Lucia. (2005) Da Ciberarte à Gamearte ou da cibercultura à gamecultura. Gamecultura, SescPompéia. Disponível em: < <http://www.lucialeao.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf> >. Acesso em 13 de agosto de 2012.

LEOTE, Rosangella. (2006) *Interfaces na relação Arte e Tecnologia*. In Oliveira... et.al(orgs). Território das artes. São Paulo ; Ed. EDUC.

MACHADO, Arlindo. (2007) Arte e Mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

PRADA, Rodrigo. (2008) *O que é Glitch? – O Pé Esquerdo dos Games Ganha Definição*. Disponível em < <http://www.tecmundo.com.br/video-game/735-o-que-e-glitch-.htm> >. Acesso em 6 de janeiro de 2013.

SAUL, Shiralee. & STUCKEY, Helen. (2007) *Art is DOOMed: The Spawning of Game Art*, in GIBSON, Bruno M. R. *SwanQuake: The User Manual*: Liquid Press /i-DAT.

## WEBGRAFIA

<http://www.lariasanders.com/#/index>

<http://www.behance.net/lariasanders>