

RICARDO DE ARAUJO SOARES

ricosoaes@gmail.com

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA, BRASIL

A DIMENSÃO ARTÍSTICA DO VIDEOGAME E SEU LUGAR NA CULTURA: UM OLHAR SOBRE A EXPOSIÇÃO *L'ART DANS LE JEU VIDÉO – L'INSPIRATION FRANÇAISE*

RESUMO

Na tentativa de ir além às compreensões generalistas sobre o caráter de “mero entretenimento” dos videogames e, ainda, de problemas como ape-lo a violência e vício, buscamos, neste artigo, apresentar reflexões sobre a dimensão artística do videogame e seu lugar na cultura. Partimos da compreensão do videogame como cultura, na medida em que entendemos que o jogo está presente desde sempre nas sociedades (Huizinga, 1938; Caillois, 1958). Com o advento da sociedade tecnológica e conectada em redes (Castells, 2011) e a onipresença do ciberespaço (Levy, 2007), o jogo, agora em sua forma digital, isto é, o videogame, se tornou um dos elementos mais evidenciados da cultura contemporânea. A inserção do videogame no espaço do museu levanta a discussão não somente do videogame como parte da cultura, mas também enquanto expressão artística. A partir da exposição francesa “L’Art Dans Le Jeu Vidéo – L’Inspiration Française”, realizada em Paris (França) entre os meses de setembro de 2015 e abril de 2016, mostraremos o caráter complexo e multidisciplinar do videogame, bem como sua dimensão artística, pois não só vincula instrumentos e criatividade para a elaboração de um produto lúdico, como também é capaz de engajar afetos e emoções, do jogador e do apreciador.

PALAVRAS-CHAVE

Videogames; cultura; artes; museus

Em uma era fortemente marcada pelo desenvolvimento tecnológico e pela conectividade em rede (Castells, 2011), o videogame é um dos elementos mais representativos da cultura contemporânea. É o meio que possibilita, ao mesmo tempo, a virtualização do real e a materialização do

virtual – quando este passa a fazer parte também do mundo físico – numa época em que o real e o virtual se co-fundem. Nesse contexto da sociedade tecnológica e conectada, o videogame tem lugar importante na história cultural da humanidade pois, como afirma Wolf (2008, p. 21), fora o primeiro a combinar interatividade em tempo real e imagem em movimento e som, além de ter sido o primeiro “computador” doméstico do ponto de vista técnico. Hoje, o videogame não apenas influencia, como também é influenciado fortemente por outras mídias como o cinema, a televisão, a literatura, a música e a internet (Jenkins, 2009), sendo, portanto, um meio altamente complexo e interdisciplinar.

Em sua história evolutiva, o videogame sempre foi alvo de inúmeros preconceitos e equívocos, desde notícias jornalísticas a pesquisas acadêmicas. Tais entendimentos equivocados vêm sendo constantemente contestados a partir de estudos sérios e de distintas abordagens (Shaw, 2010), bem como da consolidação do videogame enquanto linguagem. Ainda assim, volta e meia reverberam na mídia e, conseqüentemente, na sociedade, ideias que insistem em desqualificá-lo, a exemplo da fala da Ministra da Cultura do Brasil, em 2013, ao considerar que videogame não é cultura porque é entretenimento¹. Ligada a isso, a ideia de que videogame é entretenimento infantil e, portanto, não seria cultura, é bastante recorrente em fóruns e blogs na internet; vale observar que música e cinema não são alvo desse tipo de debate e se afirmam, sem maiores questões, como expressões culturais. Ainda, o cinema explora certas prerrogativas, como a violência, sem maiores alardes, enquanto que as mesmas, para o videogame, levam comumente a proibições e generalizações. Como exemplo, a reportagem do canal televisivo France 2 sobre o evento Paris Game Week, em 2013², que abertamente associava o videogame a um vício que deveria ser combatido.

Para além de supostas verdades sobre o lado negativo do videogame, como violência e vício, que também permeiam diversas outras áreas da sociedade, o videogame é um produto elaborado pelo homem e que faz parte dos processos de criação e simbólicos que operam a mediação das socializações. Em *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (1938, p. 7), Hui-zinga destaca justamente que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. Para além de buscar definir o lugar do jogo nas manifestações culturais, esse autor procurou “determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico”, o que nos permite perceber a presença da ludicidade como componente das dinâmicas da vida em sociedade.

¹ Ver “Marta Game Não É Cultura 2013”. Retirado de <https://youtu.be/gZVddYojdKU>

² Retirado de <https://youtu.be/PqbiNOeSXnk>

O autor parece reconhecer que, como dimensão lúdica da cultura, os jogos são capazes de ultrapassar “os limites da realidade física” (Huizinga, 1938, p. 7), se localizando em um lugar da existência que não é nem vida “corrente” nem vida “real”. De fato, os jogos promovem esse trabalho da imaginação e das estratégias, tanto entretendo como complexificando ou como elemento criativo na resolução de questões que se apresentam na sociedade. Segundo Huizinga, o jogo ornamenta e amplia a vida, e vamos perceber aí também, de um lado, certa presença do entretenimento – no sentido de entreter, distrair e divertir – na vida, bem como da dimensão ornamental e ampliadora como inerente à vida humana e ao meio que o cerca. Conforme defende o autor, o jogo é uma necessidade vital tanto para o indivíduo quanto para a sociedade, “devido ao sentido que encerra, à sua significação, ao seu valor expressivo, às suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural” (Huizinga, 1938, p. 11). A dimensão do jogo faz movimentar os sentidos simbólicos de uma sociedade e a própria cultura, construindo-a e colocando-a em movimento.

Geralmente, essa dimensão de entretenimento, presente de forma ampla na vida e na cultura como um todo, acaba por carregar o estigma dos jogos e divertimentos unicamente infantis, sem nenhuma valoração cultural e apresentados como “degradações das atividades dos adultos que, tendo perdido a seriedade, descem ao nível das distrações anódinas”, como verificou Caillois em *Os jogos e os homens* (1958, p. 80). No entanto, ancorado nos estudos de Huizinga, Caillois afirma que as manifestações culturais são fruto do jogo e de suas estruturas, que envolvem de liberdade a disciplina:

o jogo é, simultaneamente liberdade e invenção, fantasia e disciplina. Todas as importantes manifestações da cultura são dele decalcadas, sendo tributárias do espírito de procura, do respeito da regra, e do desapego que ele origina e mantém. Em certos aspectos, também são regras de jogo as regras do direito, do contraponto e da perspectiva, as da tática militar, as da encenação e da liturgia, bem como as da controvérsia filosófica. Constituem convenções que urge respeitar. Os seus subtis reticulados são o fundamento da própria civilização. (Caillois, 1958, p. 80)

Para Caillois, os jogos que vigoram em uma sociedade são capazes de revelar suas engrenagens, pois expressam seus valores coletivos. Podemos pensar que na dinâmica dos jogos tais valores aparecem nas regras, mas também na forma com que os jogadores a elas respondem e se

relacionam com os outros, revelando, como inerente a uma cultura, seus modos mais complexos de funcionamento, as maneiras através das quais confrontam questões e agem criativamente. Conforme Schiller (citado em Caillois, 1958, p. 188), é “relativamente fácil” determinar variações do gosto de diferentes povos a partir de seus jogos. Desse modo, para Caillois, o que os jogos revelam “não é diferente do que revela uma cultura” (Caillois, 1958, p. 86).

Em sua forma digital, o jogo é mediado, agora, pelas convergentes tecnologias multimídias, as quais Lévy (2011, p. 25) entende como metáfora “para todas as esferas da realidade em que significações estejam em jogo”. As tecnologias não se colocam como anteparos ao jogo, mas como mais uma tecnologia que potencializa a cultura. Como parte constituidora das dinâmicas da cultura, o jogo, seja qual for o meio, trabalha justamente com a dimensão simbólica, e vamos, portanto, compartilhar do pensamento de Vilches:

a grande mudança que as tecnologias da informação está criando na sociedade ultrapassa a simples convergência entre os meios (...). O que movimenta o mundo é a migração simbólica entre espaço e tempo; não as tecnologias, mas seus conteúdos culturais. (Vilches, 2003, p. 71)

No ciberespaço, o jogo encontra um ambiente ampliado ou mesmo um contínuo da nossa realidade (Lévy, 2007). Em sua forma digital, o jogo se reinventa em técnicas e formatos e se situa num contexto em que as tecnologias da informação e da comunicação são também ressignificadas em tecnologias de interação sociocultural. Citando Wertheim (2001, p. 170), para além de um ambiente que serve apenas à coleta de informações, o espaço virtual serve também a interação social, comunicação e entretenimento interativo, da vida ornamentada e ampliada próprias da cultura, “o que inclui a criação de uma profusão de mundos de fantasia online em que as pessoas assumem elaborados alter egos”. Como cultura, o jogo sempre foi mecanismo de interação entre as pessoas e no contexto digital essa dimensão se amplia.

Somado à discussão se videogame é ou não cultura, há também o debate sobre o videogame no interior dos processos artísticos, já superado por outras formas expressivas, como o cinema, a literatura, a música... Raramente veremos questionamentos sobre a dimensão artística dessas mídias, tal como ocorre frequentemente com o videogame.

A imprensa e a crítica de arte especializada sempre ocuparam papéis antagonísticos quando se referem aos numerosos tópicos sobre videogame. Citamos alguns: em 2010, Roger Ebert, crítico do Chicago Sun, escreveu

Sucedendo exposições ocorridas em outros espaços museológicos, a exemplo do *The Art of Video Games*, no Smithsonian American Art Museum (Washington/EUA) em 2012, e do *Applied Design*, no Museum of Modern Art (New York/EUA) em 2013, a exposição *L'art dans le Jeu Vidéo – l'inspiration française* é um dos exemplos que permitem uma reflexão sobre a dimensão artística no videogame. Uma possível mudança de perspectiva pode ser observada, contudo, a partir da repercussão jornalística da exposição francesa, em 2015-2016, como é possível observar em alguns títulos de artigos publicados pela imprensa, a seguir:

Le Monde: “L'art dans le jeu vidéo”, l'exposition qui met les artistes français à l'honneur (Geisswiller; Gouteux, 2015)

Le Parisien: Les jeux vidéo, c'est tout un art (2015)

Les In Rocks: Le jeu vidéo s'expose en art total à Paris (Higuinen, 2015)

FranceInfo: Quand le jeu vidéo devient œuvre d'art (Pourquery et al., 2015)

Les Numeriques: “L'art dans le jeu vidéo”: le jeu comme une œuvre d'art – Une riche exposition à l'Art ludique (Richard, 2015)

Slate Fr: Les jeux vidéo, un terrain d'expérimentation pour «l'art total» (Ducouso, 2016)

Réseau International de la médiation numérique: Et si le jeu vidéo relevait d'une démarche artistique et culturelle ? Derniers jours pour visiter l'exposition «L'Art dans le Jeu Vidéo » à Art Ludique – Le Musée à Paris (2016)

Sparna Games: Expo “L'Art dans le Jeu Vidéo” : le jeu est un art total (Arnault, 2015)

L'Obs: Le jeu vidéo, un art total ? Oui, il nous permet de façonner un monde à notre image (Ethis, 2015)

L'art dans le Jeu Vidéo – l'inspiration française foi uma exposição de longa duração realizada pelo Art Ludique Museo (Paris/França), entre os meses de setembro de 2015 e abril de 2016. Apresentou cerca de oitocentas obras e instalações (Art Ludique, 2015), entre estas rascunhos, ilustrações, pinturas em aquarelas, esculturas tradicionais e digitais, painéis interativos e outras peças que exemplificavam as etapas de concepção (Albinet, 2015; Assis, 2006) do fazer artístico que antecede o jogo finalizado.



Figura 2: Espaço da exposição

Fonte: *Art Ludique Musee*

O foco da exposição do Art Ludique Musee não estava no videogame em si, mas na mostra de elementos artísticos das etapas essenciais que compuseram ou que contribuíram para a sua forma final, isto é, o videogame enquanto entretenimento. Quando esses elementos artísticos, mesmo que fragmentados, são expostos no museu, a dimensão artística do videogame vem à tona de maneira evidenciada, ainda mais se lembrarmos que os museus são tradicionalmente uma das instâncias legitimadoras da arte na contemporaneidade (Grefe, 2013). Ao expor peças que são fruto de etapas da composição de um jogo digital, a instituição museológica põe em evidência o programador, para além do papel de técnico, como um cooperador inventivo (Lévy, 1992), mostrando que os caminhos do fazer artístico são atualizados em tecnologia e práticas.

Ainda, o potencial artístico do videogame apresenta, neste local específico de arte lúdica (especificamente *Art Ludique Musee*), as tecnologias e as máquinas como meios de engajamento de afetos e emoções do jogador. A solicitação de sentidos variados (tocar, ouvir, ver, etc.) pode proporcionar uma experiência total a partir do videogame (Carpentier, 2013), tendo em vista justamente a convergência das múltiplas linguagens artísticas que o compõem e que são destacadas na exposição:



Figura 3: Arquitetura. Painel

Fonte: *Art Ludique Musee*



Figura 4: Escultura. Exposição de esculturas

Fonte: *Art Ludique Musee*



Figura 5: Desenho, pintura e moda. Painel

Fonte: *Art Ludique Musee*



Figura 6: Trilha sonora e efeitos. Cartaz

Fonte: *Naughty Dog*

Fonte: *Art Ludique Musee*



Figura 7: Quadrinhos

Fonte: *Art Ludique Musee*



Figura 8: Cinema. Painel

Fonte: *Art Ludique Musee*



Figura 9: Interatividade. Painel interativo

Fonte: *Art Ludique Musee*

O público presente na exposição pode perceber a presença de múltiplas linguagens: a arquitetura, demonstrada através dos cenários isolados dos jogos; a escultura, por meio da modelagem dos personagens; o desenho, a pintura e a moda nos *artworks* expostos; a presença de trilha e efeitos sonoros; dos quadrinhos em *storyboards*; a aproximação com o próprio cinema, em seus roteiros e narrativas, composição de personagens e captura de movimentos nos títulos mais complexos (a exemplo de *Assassin's Creed*, *Life Stranger* e *Dishonored 2*, presentes na exposição); e, ainda, a imprescindível interação que o jogo demanda. O videogame abraça uma

multiplicidade de mídias que o precederam, cinema, literatura, música, etc. e que são incontestavelmente reconhecidas como expressões artísticas: não haveria de ser diferente com essa outra forma expressiva, complexa por sua interdisciplinaridade, que é o videogame.

A exposição desnuda o videogame entretenimento, abrindo suas engrenagens à evidência de sua complexidade nas múltiplas linguagens artísticas que o compõe e que, em realidade, nem sempre são notadas. A exposição tem um caráter universal por não ser direcionada unicamente aos *gamers*, mas sim a um público amplo, não necessariamente consumidor de games. Ao visitar a exposição, foi possível observar a presença de muitos idosos, estudantes de arte investigando e reproduzindo as formas dos desenhos e demais curiosos sobre processos artísticos que envolvem tecnologia. A presença do videogame no museu tem um potencial de evidenciar o caráter artístico do videogame e até levantar discussões sobre o entendimento da arte no videogame. A discussão entre arte e cultura, tendo por objeto o videogame, ainda não está esgotada academicamente e nem socialmente. Mas, ainda assim, a quem interessa esse debate quando o videogame é, em sua grande maioria, posicionado como entretenimento?

No que me diz respeito, nunca criei videogames com a intenção de que sejam reconhecidos como arte. [Declaração de Shigeru Miyamoto, produtor de jogos da Nintendo]. (Aragónes, 2014)

Ambos [Shigeru] Miyamoto e eu repetidamente dizemos: 'Não é como se estivéssemos fazendo peças de arte, o ponto é fazer um produto que ressoa e seja aceito pelos clientes'. [Declaração de Satoru Iwata, ex-presidente da Nintendo]. (Nakamura, 2013)

Outras formas expressivas de artes são também entretenimento: cinema, música, teatro, literatura... Enquanto forma expressiva, o videogame é um meio à arte. No entanto, não consideramos que a presença do videogame no museu representa a autenticação de qualquer produto de videogame como arte, mas evidencia sua dimensão artística. Ainda, assim como os espaços museológicos, afirma o videogame como produto da cultura, que tem relevância simbólica para a sociedade, seja como entretenimento, informação, educação, seja como forma de socialização em espaços públicos, como nos museus e batalhas virtuais.

REFERÊNCIAS

- Albinet, M. (2015). *Concevoir un jeu vidéo*. Éditions FYP.
- Aragonés, I. (2014, 26 de novembro). “No he creado mis obras para que se consideren arte”. *El País*. Retirado de https://elpais.com/cultura/2014/11/24/actualidad/1416826227_999822.html
- Arnault. (2015, 9 de novembro). Expo “L’Art dans le Jeu Vidéo”: le jeu est un art total. *Sparna Games*. Retirado de <https://sparnagames.fr/exposition-art-dans-le-jeu-video-le-jeu-comme-art-total/>
- Art Ludique Le Musée (2016). *L’art dans le jeu video – l’inspiration française*. Catalogue édité para Art Ludique – Le Musée.
- Assis, J. P. (2007). *Artes do videogame: conceitos e técnicas*. Editora Alameda.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens* (1958). Lisboa: Edições Cotovia.
- Carpentier, A. (2013). *La dimension artistique du jeu vidéo*. Éditions Universitaires Européennes.
- Castells, M. (2011). *A Sociedade em Rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra.
- Cidreira, R. P. (2006). Moda e Artisticidade. In R. P. Cidreira (Org.), *Os sentidos da moda: vestuário, comunicação e cultura* (pp. 78-91). São Paulo: Annablume.
- Ducouso, M. (2016, 12 de abril). Les jeux vidéo, un terrain d’expérimentation pour “l’art total”. *Slate Fr*. Retirado de <https://www.slate.fr/story/116391/artistes-conquete-jeu-video>
- Ebert, R. (2010, 16 de abril). Video games can never be art. *Roger Ebert’s Journal*. Retirado de <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>
- Et si le jeu vidéo relevait d’une démarche artistique et culturelle ? Derniers jours pour visiter l’exposition “L’Art dans le Jeu Vidéo” à Art Ludique – Le Musée à Paris. (2016, 25 de fevereiro). *Réseau International de La Mediation Numerique*. Retirado de <https://tinyurl.com/y6h3gtdl>
- Ethis, E. (2015, 3 de outubro). Le jeu vidéo, un art total ? Oui, il nous permet de façonner un monde à notre image. *L’obs*. Retirado de <https://tinyurl.com/y4gr8coe>

- Geisswiller, L. & Gouteux, D. (2015, 24 de setembro). "L'art dans le jeu vidéo", l'exposition qui met les artistes français à l'honneur. *Le Monde*. Retirado de https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/25/l-art-dans-le-jeu-video-l-exposition-qui-met-les-artistes-francais-a-l-honneur_4771941_4408996.html
- Greffe, X. (2013). *Arte e mercado*. São Paulo: Iluminuras.
- Güner, F. (2014, 19 de maio). What makes art art? And why gaming may not make the grade. *The Spectator*. Retirado de <https://blogs.spectator.co.uk/2014/05/gaming-isnt-art-and-those-who-think-it-is-need-to-chill-out/>
- Higuinen, E. (2015, 25 de setembro). Le jeu vidéo s'expose en art total à Paris. *Les In Rocks*. Retirado de <https://www.lesinrocks.com/2015/09/25/jeux-video/le-jeu-video-sexpose-en-art-total-a-paris-11776966/>
- Huizinga, J. (1938/2000). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Jenkins, H. (2009). *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph.
- Jones, J. (2012, 30 de novembro). Sorry MoMA, video games are not art. *The Guardian*. Retirado de <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>
- Les jeux vidéo, c'est tout un art. (2015, 25 de setembro). *Le Parisien*. Retirado de <http://www.leparisien.fr/espace-premium/air-du-temps/les-jeux-video-c-est-tout-un-art-25-09-2015-5124545.php>
- Lévy, P. (1992). *De la programmation considérée comme un des beaux-arts*. Paris: Editions La Découverte.
- Lévy, P. (2007). A arte e a arquitetura do ciberespaço. Estética da inteligência coletiva. In P. Lévy, *A Inteligência Coletiva* (pp.103-109). São Paulo: Loyola.
- Lévy, P. (2011). *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Nakamura, T. (2013, 1 de agosto). Why Nintendo Says it Doesn't Make Art. *Kotaku*. Retirado de <https://kotaku.com/why-nintendo-says-it-doesnt-make-art-986738137>
- Pourquery, E., Mier, JM., Dupont, A., Crouzillac, L. & Delassaussé, M. (2015, 25 de setembro). Quand le jeu vidéo devient œuvre d'art. *FranceInfo*. Retirado de <https://culturebox.francetvinfo.fr/arts/expos/quand-le-jeu-video-devient-oeuvre-d-art-228103>

- Richard, J. (2015, 4 de outubro). “L'art dans le jeu vidéo”: le jeu comme une œuvre d'art. *Les Numeriques*. Retirado de <https://www.lesnumeriques.com/loisirs/l-art-dans-jeu-video-jeu-comme-oeuvre-art-n45805.html>
- Shaw, A. (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Game and Culture*, 403-424.
- Vilches, L. (2003). *A migração digital*. São Paulo: Edições Loyola.
- Wertheim, M. (2001). *Uma história do espaço: de Dante à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Wolf, M. J.P. (2008). *The Video Game Explosion – A History from PONG to PlayStation® and Beyond*. Londres: Greenwood Press.

Citação:

Soares, R. A. (2019). A dimensão artística do videogame e seu lugar na cultura: um olhar sobre a exposição *L'art dans le jeu vidéo – l'inspiration française*. In M. L. Martins & I. Macedo (Eds.), *Livro de atas do III Congresso Internacional sobre Culturas: Interfaces da Lusofonia* (pp. 40-52). Braga: CECS.