

# VIDEOGAME É UMA FORMA DE ARTE.

**Patrik Fernando RIBEIRO<sup>1</sup>**

**Prof. Me. Marco Antonio João FERNANDES JUNIOR**

## RESUMO

*A partir das discussões sobre o videogame ser ou não ser considerado uma forma de expressão artística, o presente artigo objetiva oportunizar uma reflexão sobre o videogame e seus jogos como forma de arte. Por isso, aborda a história do videogame e seus embates na sociedade e na arte, procurando revelar as linguagens artísticas aplicadas em sua criação de que por vezes fazem uso dos jogadores. Mediante o exposto a natureza da pesquisa é bibliográfica.*

## PALAVRAS-CHAVE

*Videogame; Arte; Linguagens.*

### 1. Introdução

O videogame é uma forma de expressão artística? Embora alguns sites e livros defendam que o videogame seja a “décima arte”, ele ainda gera muita discussão quanto a sua possível aceitação.

As relações entre videogame e arte são fortes, isso se torna evidente ao delimitarmos nosso olhar para seu processo criativo que envolve diferentes linguagens, e quando o apreciador entra em contato com esta forma híbrida<sup>2</sup> de arte desperta vários tipos de sensações, sentimentos, reações, e apreciações.

A forma de produzir arte sempre se transformou com o decorrer do tempo, mas a partir do século XIX passou a incorporar cada vez mais as inovações tecnológicas, trazendo novas formas de produzir e pensar a arte, como a fotografia e o cinema.

Segundo Costa (1999),

A revolução tecnológica traz novos atos e com eles novos gestos. A idéia da rapidez, da automação, do planejamento e do conforto faz com que os inventos exijam cada vez menos habilidades especiais. A tendência é de que a máquina vá substituindo a ação humana que se mecaniza. Com o gesto artístico não poderia ser diferente – surgiram máquinas capazes de produzir imagens e sons, para as quais a necessidade de ação física se torna cada vez menor e, muitas vezes, reduz-se ao ato de apertar um botão. Como imprimir poesia num gesto expressivo que se torna mecânico? Com a fotografia, o gravador, o cinema e depois, o computador, o gesto artístico se desloca e se desmaterializa. Transforma-se no olhar, no pensar, no enquadrar, no ver. Gestos

<sup>1</sup>Graduando em Artes – FIRA – Faculdades Integradas Regionais de Avaré – 18700-902 – Avaré-SP – Brasil – email: patrik\_fernandorib@hotmail.com

<sup>2</sup>Mistura das linguagens da arte (KARNAUCHOVAS, 2012).

que depende, mais da intuição, da criatividade e do conhecimento do que de competências nas linguagens corporais e gestuais. Com isso, Alteram-se os modelos de educação artística, de avaliação crítica e de relação com o público (COSTA, 1999. p. 113).

Desta forma, com o intuito de apresentar os argumentos sobre a possibilidade de o videogame poder ser entendido como uma expressão artística, este artigo se apóia nas pesquisas de Pelizzon (2014) e Bobany (2008), que defendem jogos como uma forma de arte.

O artigo se encontra estruturado da seguinte forma: primeiramente abordaremos de forma breve a história do videogame e os preconceitos. Nos tópicos subseqüentes, apresentaremos como os jogos despertam as sensações e as emoções do jogador através da sua relação com o aparelho, como estão explícitas ou implícitas as linguagens artísticas nos jogos, a incorporação do videogame no museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMA), e por fim as considerações finais.

## 2. Breve história do videogame

Segundo o documentário, *A era do Videogame* (2007) produzida pelo canal *Discovery Channel*, a história dos videogames começa durante a guerra fria, a partir da criação do físico William Higinbotham (1910-1994), no ano de 1958, assim surgindo o primeiro jogo, chamado de *Tennis for Two* (Tênis para dois). O jogo consistia em uma partida de tênis, mostrado em um osciloscópio<sup>3</sup> e processado por um computador analógico. Mas William não patenteou sua invenção, achando que isso não tinha valor algum.

Foi a partir de Ralph Baer (1922-2014), inventor, engenheiro e desenvolvedor de jogos, que as pessoas tiveram o conhecimento do videogame. Baer buscou investidores para seu projeto, e assim começou a sua criação que foi chamada de MagnavoxOdyssey<sup>4</sup>, o primeiro videogame a ser comercializado, assim se deu a seqüência para novas empresas aparecerem neste ramo, como a Atari<sup>5</sup>, principal concorrente daquela época. No documentário *A era do Videogame* (2007), Nolan Bushnell (1943-), criador da Atari, revela que os jogos são uma forma complexa e poderosa da arte e consigo trazem cultura e criatividade.

Com o decorrer do tempo, o videogame foi ganhando mais espaços adentrando as residências, de onde emergem muitas polêmicas. A origem das críticas encaram o videogame

---

<sup>3</sup> Instrumento de medida a pilhas que cria um gráfico tridimensional invisível de uma ou mais diferenças do eletro matização (A ERA DO VIDEOGAME, 2007).

<sup>4</sup>MagnavoxOdyssey: primeiro console de jogos digitais a ter sucesso, foi apresentado no ano de 1972 (A ERA DO VIDEOGAME, 2007).

<sup>5</sup> Atari: empresa de produtos eletrônicos, fundada no ano de 1972 (A ERA DO VIDEOGAME, 2007).

como algo vicioso, por os jogadores passarem horas na frente de suas Tvs, mas Pelizzon (2014) não vê isso como um vício, e sim uma nova proposta de despertar sensações, o conhecimento e a aprendizagem.

Existe também o substantivo-arte, porém não me interessa a arte enquanto mercadoria, o substantivo praticamente coloca a arte encaixada dentro de uma embalagem. Muitos críticos pensam a arte enquanto substantivo, como se ele tivesse um código de regras fixo. Eles precisam disso para poder analisar e comparar as obras, eles se baseiam nessas normas fixas para julgar, o trabalho deles depende dessa classificação. Esse tipo de pensamento tem o seu valor e sua importância, mas não agrega quando falamos de algo novo que ainda não foi classificado e esse é justamente o caso dos games. Normalmente os maiores opositores dos games nunca jogaram, e como se pode criticar o que não se conhece? (PELIZZON, 2014, p. 12).

Em contraposição as idéias de Pelizzon (2014), Kroll (2000, *apud* HORTA, 2013) entende os jogos como uma mecânica manipuladora, oferecendo a sedução principalmente para os jovens, tornando-os uma nova raça de pessoas sentadas com seus controles esperando estímulos e resposta.

De acordo com Assis (2006) os videogames são formas de expressões, podendo conter uma narrativa e um roteiro como nos filmes. Têm interface como qualquer programa, mas ele têm a característica que faz com que o balanço entre as possibilidades de interação, o desenvolvimento da tensão e a experiência exploratória se torne algo imersivo.

Para Pelizzon (2014) os videogames são superiores ao cinema em questão criativa. Podemos perceber que os jogos podem oferecer algo a mais do que o cinema, enquanto o telespectador assiste ao filme de forma “passiva”, no videogame é possível controlar o personagem, fazer escolhas, e vivenciar sensações, como a de vitória depois de completar um jogo, você não apenas observa uma imagem e vê a história acontecendo sem poder interferir nela, nos jogos há interferência do jogador.

Outro ponto importante a se destacar é que nos dias atuais o cinema se apropria das temáticas dos jogos para fazer seus filmes, como por exemplo: *Tomb Raider* (2001), *Resident Evil* (2000), *Assassin's Creed* (2016), *Silent Hill* (2006), entre outros.

Sendo assim, acreditamos a resistência que tange a aceitação do videogame como linguagem da arte, remete ao cinema, onde ele não era considerado uma forma de arte, era apenas visto como um espetáculo para massas.

Segundo Ribeiro (2013), o cinema ganhou o seu lugar na arte em 1911, através do manifesto das Sete Artes, onde Ricciotto Canudo (1877-1923), teórico e crítico italiano de cinema, publicou um documento no ano de 1923, distanciando a idéia de um espetáculo para massas e aproximando o cinema para categorias das Belas Artes.

Sobre a relação cinema e videogame, Borges e Lopes (2008), destacam que a diferença entre filmes e jogos é a interatividade, porém este tipo de interatividade possibilita ao jogador a ilusão do controle do personagem, tomando decisões programadas, sendo assim as possibilidades e opções dentro do jogo foram criadas por seus programadores, seria uma reatividade e não interatividade.

Diante das muitas polêmicas quanto à aceitação do videogame como expressão artística, Bobany (2008) defende que para aceitar essa idéia todos deverão abrir sua mente, analisar e refletir sobre esse assunto, pois os jogos são produtos culturais.

### **2.1 Videogame, uma forma de arte?**

Com o surgimento da fotografia e a reprodução técnica a arte tem um novo rumo, Benjamin (1994) detalha o problema ao adotar a metáfora “aura” para se referir a autenticidade única de uma obra de arte, que conserva seus elementos originais e suas tradições. Desta forma, percebemos um declínio da aura das produções artísticas, pois na fotografia, no cinema e no videogame os objetos criados vão direto ao público, em números quase que ilimitados de cópias.

Mas como um jogo poderia se tornar arte? Para Pelizzon (2014) o jogo pode se tornar arte no momento que pode provocar a catarse no jogador, pois a grande questão da obra de arte é o que ela causa no apreciador, o importante não é o objeto e sim o que ele lhe revela.

Se pensarmos o videogame associado a alguma teoria da arte notaremos semelhança, como por exemplo: para Coli (1995) a arte tendo uma função de conhecimento, de aprendizagem, traz em si para nós o despertar das nossas emoções e razões, traz o poder de nos fazer sentir, constrói elementos extraídos do mundo sensível. A arte propõe uma viagem de rumo imprevisto, buscamos pelo prazer, assim como os jogos que realmente são feitos para colocar o jogador nesse modo de busca.

Para Pelizzon (2014) a arte estando pendurada na parede, não é arte, seria decoração, para ela se tornar arte tem que haver uma interação entre a obra e o apreciador, causando alguma reação, ela é transformadora, mas nem todas modificam um mundo de uma pessoa, depende da relação de imersão ao objeto, em que ele separa em dois fatores: o potencial transformador da sua arte e o espectador.

Alves, Scárdua e Baptista (2009), corroboram que os jogos são uma expressão artística, quando o jogamos absorvemos toda a forma de idéia que nele contém, é uma obra de arte interativa.

Para qualquer jogador de videogame seria absurda a idéia de viver num mundo sem arte. Arte é como estar apaixonado, não se explica, apenas sabe-se, sente-se. Nas duas últimas décadas jogadores do mundo inteiro têm absorvido, vivenciado e admirado arte, apaixonando-se por ela sem saber. (BOBANY, 2008, p. 11).

A resistência do mundo da arte de aceitar essa forma moderna de expressão não chega a ser novidade. Bobany (2008) argumenta que o acesso á arte contida nos jogos nos permite sonhar, ser e fazer, no campo das idéias, depois tornamos isso real. Conclui que jogos oferecem possibilidades ilimitadas de arte, comportando roteiro e imagens com a versatilidade e o potencial do cinema, da pintura e da literatura, para os jogos se transformarem basta ter o desejo de ser aceito, e o videogame seria uma forma de arte, pois foi produzido a partir da idéia de criação, da imaginação, isso é arte, trazer o que você sente para fora e transformar em algo para o mundo observar e vivenciar.

## 2.2 Videogame e as linguagens da arte

O videogame mescla diversas linguagens da arte como: a música, artes cênicas, e artes visuais, por isso é entendido como uma linguagem híbrida.

O que seria dos jogos sem suas trilhas sonoras épicas, que trazem emoções e sensações ao apreciador que esta vivenciando o momento. As músicas produzidas são feitas de varias maneiras, através de programas de computadores, ou até com orquestras de grande porte, produzindo sons novos e próprios. A *Pix Studios* (2015) destaca a importância de cada música estar adequada com o tema do jogo, para que se transmita a sensação correta para o jogador.

Para criar jogos, algumas empresas contratam atores para interpretar algum personagem, outras utilizam de controles que captam o movimento do corpo, o que permite associar a uma peça de teatro (FERRAZ, 2016).

As artes visuais, talvez seja a mais essencial, a partir disso tudo se começa a modelar o que será o jogo. Bobany (2008) refere às artes visuais como o surgimento da criação dos personagens, cenários, carros, objetos, animais, onde são pensados e elaborados e todos são praticamente desenhados e criados, cada um com os seus próprios traços.

Quanto à característica de o videogame ser mero entretenimento Laurentiz (2009 *apud* HORTA, 2013) destaca cinco elementos:

Os pontos que distanciam os videogames do simples entretenimento são apontados por ele: 1. a interatividade e o potencial de se conectar com sua audiência é possivelmente mais profunda do que qualquer forma de arte já estabelecida; 2. elementos da estória e a interação tornam-se um elo emocional muito forte no envolvimento dos games; 3. clama por visuais únicos e originais que independam de

estilos já estabelecidos, como, graffitis, animes e HQs. 4. solicita maturidade nos temas, já que games não são apenas para crianças; 5 os custos de um game artístico deveriam ser aceitos da mesma maneira que os custos de um filme. (LAURENTIZ, 2009<sup>apud</sup> HORTA, 2009, p.3).

Fazer jogos implica avançar em questões próprias da arte contemporânea, este tipo de movimento segundo Bahia, Born e Vargas (2013), tem a oferecer ao público uma experiência com a interatividade mais efetiva do que a comumente vivida com os demais formatos de obra, estabelecendo um elo emocional e diferencial com os jogadores, a fim de explorar temas humanos complexos. Quando um artista traz algo inovador, ele vira referência para as próximas gerações, no caso do videogame, para Pelizzon (2014), entrar em contato com a emoção dos jogadores e transferir suas emoções para os personagens da tela é algo revolucionário.

O jogo não deve ser visto como um objeto estático, ao contrario, é um objeto dinâmico que se altera em função do âmbito cultural, mas devemos saber que há uma individualidade da forma que cada um o compreende.

### 2.3 Game no Museu

O museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMA) criou um espaço permanente para o videogame, e trouxe quatorze obras consigo. No site do MoMA.org (2012) estão listado todos, mas os mais conhecidos são: *Pac-Man* (1980), *Tetris* (1984), *Sim City 2000* (1994), *The Sims* (2000), e *Portal* (2007). A pessoa que trouxe esses jogos para o museu é a curadora sênior Paola Antonelli (1963-), de origem italiana, trabalha com arquitetura e design contemporâneo. As obras selecionadas por ela têm uma relevância histórica e cultural, com expressividade, e trouxe algo inovador para sua época na tecnologia.

Bahia, Born e Vargas (2013) vêem isso uma forma de permitir uma análise da idéia dessa área de forma consistente, o caráter mais essencial da arte não é a produção em si, mas seu aspecto realizador, o que abrange, além do ofício, o pensar, o atuar, o criar. No vídeo de Paola Antonelli do *site Ted* (2013), diante das críticas que foram dirigidas a essa exposição, como se jogos não passassem de algo criado a partir de códigos, ela defendeu que pinturas não são apenas tinta, tela e pincel, juntando essas ferramentas cria-se algo, igualmente aos jogos que a partir de códigos, são criados as linguagens que nele conterá.

A libertação que esse tal de Duchamp nos concedeu é maior do que podemos imaginar, ele fez ser possível não só tudo ser arte, mas qualquer um ser artista. Lembrando que isso serve tanto para o lado bom quanto para o lado ruim. (PELIZZON, 2014, p. 89).

### 3. Conclusão

Nos dias atuais, o videogame ainda não tem seu devido reconhecimento, mas futuramente talvez possa ter como aconteceu com a fotografia e o cinema.

A base da criação dos jogos e o seu desenvolvimento, é completamente ligada à arte, conseguimos notar pelas linguagens artísticas explícitas ou implícitas em seu processo criativo.

O videogame talvez seja muito polêmico para pessoas que não interagem com ele, mas com o conhecimento e formação de novas gerações isso tende a ser superado, como a constante presença de atrativos eletrônicos nos museus.

Por fim, concluímos que o videogame não é apenas uma forma de entretenimento como vários críticos pensam, ele tem laços fortes com a arte, se considerarmos os elementos artísticos e a relação arte/público. Assim outras expressões artísticas demoraram a serem consideradas como arte, e os jogos trazem tanto elementos artísticos que já poderia ser inserida como uma das mais fortes expressões artísticas.

### 4. Referências

ALVES, Lynn; BAPTISTA, Piero; SCÁRDUA, Mariá. **Games, arte e educação: considerações gerais**. 2009. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/publicacoes/sbgames2009/60261.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2016.

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do Videogame: conceitos e técnicas**. 2006. Disponível em: <[http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame\\_1ponto1.pdf](http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame_1ponto1.pdf)>. Acesso em: 25 dez. 2016.

BAHIA, Ana Beatriz; BORN, Rodrigo; VARGAS, Antônio. **Da arte ao game: processo de criação artística para mobile game**. 2013. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/14-dt-paper.pdf>>. Acesso em: 18 set. 2016.

BENJAMIN, Walter. **A obra de Arte na época de suas técnicas de reprodução**. 1994. Disponível em: <[https://cei1011.files.wordpress.com/2010/08/benjamin\\_a-obra-de-arte-na-epoca.pdf](https://cei1011.files.wordpress.com/2010/08/benjamin_a-obra-de-arte-na-epoca.pdf)>. Acesso em: 15 mar. 2017.

BOBANY, Arthur. **Videogame Arte**. Teresópolis: Novas Idéias, 2008.

BORGES, Luis Fernando Rabello; LOPES, Nilson Luiz Rosa. **Uma análise da interface cinema/ videogame**. 2008. Disponível em:

<<http://www.periodicos.usp.br/anagrama/article/view/35488/38207>>. Acesso em: 27 mai. 2017.

COLI, Jorge. **O que é Arte**. 15ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

COSTA, Cristina. **Questões de Arte**. São Paulo: Moderna, 1999.

**A ERA DO VIDEOGAME**. Produção: Discovery Channel. Documentário. 2007. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FFRImX3g1NY>>. Acesso em: 24 jul. 2016.

FERRAZ, Rany. **14 games que utilizam captura de movimento para deixar os personagens mais realistas**. 2016. Disponível em: <<http://www.garotasgeeks.com/14-games-que-utilizam-captura-de-movimento-para-deixar-os-personagens-mais-realistas/>>. Acesso em: 22 out. 2016.

HORTA, Vivian. **O Jogo da Arte e a Arte dos Games**. 2013. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/10383613-O-jogo-da-arte-e-a-arte-dos-games-1.html>>. Acesso em: 25 set. 2016.

KARNAUCHOVAS, Erika. **Hibridismo na arte**. 1 mar. 2012. Disponível em: <<http://arteshumanas13.blogspot.com.br/2012/03/hibridismo-na-arte.html>>. Acesso em: 15 mar. 2017.

MOMA.ORG. **Videogames: 14 in the Collection, for Starters**. 2012. Disponível em: <[https://moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/)>. Acesso em: 30 jul. 2016.

PELIZZON, Nei “Azdak”. **Arte dos games: 81 razões artísticas para jogar sem culpa**. Florianópolis: Pandion, 2014.

PIX STUDIOS. **As melhores trilhas sonoras originais dos games e jogos**. 2015. Disponível em: <<http://www.pixstudios.com.br/blog/novidades-de-computacao-grafica-e-games/as-melhores-trilhas-sonoras-musica-jogos-games>>. Acesso em: 11 set. 2016.

RIBEIRO, Erica. **Por que o cinema é considerado a sétima arte?**. 17 mai. 2013. Disponível em: <<http://entrelinhablog.com.br/porque-o-cinema-e-considerado-a-setima-arte/>>. Acesso em: 10 mar. 2017.

TED. **Por que eu trouxe o Pac-Man ao MoMA**. 2013. Disponível em: <[https://www.ted.com/talks/paola\\_antonelli\\_why\\_i\\_brought\\_pacman\\_to\\_moma?language=pt-br#t-243979](https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma?language=pt-br#t-243979)>. Acesso em: 27 ago. 2016.