

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL
TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

ANDRÉ LUIZ PINTO

**O DESIGN DE JOGOS DIGITAIS COMO FORMA DE EXPRESSÃO:
DIÁLOGOS COM O MUNDO DAS ARTES**

CURITIBA
2018

ANDRÉ LUIZ PINTO

**O DESIGN DE JOGOS DIGITAIS COMO FORMA DE EXPRESSÃO:
DIÁLOGOS COM O MUNDO DAS ARTES**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso do Curso Superior de Tecnologia do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR.

Orientador: Prof^a MSc. Simone Landal

CURITIBA
2018

TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO 062

○ DESIGN DE JOGOS DIGITAIS COMO FORMA DE EXPRESSÃO: DIÁLOGOS COM O MUNDO DAS ARTES

por

Andre Luiz Pinto – 1611526

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no dia 18 de junho de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O aluno foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora:

Prof. Eunice Liu (Dra.)
Avaliadora
DADIN – UTFPR

Prof. Elisa Peres Maranhão (MSc.)
Convidada
DADIN – UTFPR

Prof. Simone Landal (MSc.)
Orientadora
DADIN – UTFPR

Prof. André de Souza Lucca (Dr.)
Professor Responsável pelo TCC
DADIN – UTFPR

“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.

“A verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico, porque a civilização implica a limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está encerrado dentro de certos limites livremente aceites. (...). Para ser uma vigorosa força criadora de cultura, é necessário que este elemento lúdico seja puro, que ele não consista na confusão ou no esquecimento das normas prescritas pela razão, pela humanidade ou pela fé.” (HUIZINGA 2014, p. 24.)

RESUMO

PINTO, André Luiz. O Design de jogos digitais como forma de expressão: Diálogos com o mundo das artes. Trabalho de conclusão de curso – Curso Tecnológico em Design Gráfico - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

Este trabalho irá apresentar dentro de um âmbito teórico quais são os fatores intelectuais e institucionais que afetam a discussão sobre o diálogo existente entre os jogos digitais e os diversos campos da arte. Em um primeiro momento iremos levantar questões relacionadas às características particulares dos jogos digitais enquanto forma de expressão, apontando certas delimitações teóricas que nos auxiliam a compreender o tema. Em um segundo momento será analisado o modo como museus estão se relacionando com os jogos digitais. Em um terceiro momento será exposta a forma singular de como artistas se apropriam dos jogos digitais para criar novas obras de arte através de um processo de subversão interna da tecnologia envolvida e de suas partes constituintes.

Palavras-chave: Design, Design de jogos, Arte, Arte contemporânea

ABSTRACT

PINTO, André Luiz. Game design as a form of expression: Dialogues with the world of art. Trabalho de conclusão de curso – Curso Tecnológico em Design Gráfico - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

This work will present theoretically the intellectual and institutional factors that affect the discuss the dialogue existent between video games and the various discussions in art. In a first moment we will ask questions about the characteristics of game design as a form of expression, pointing some theoretical delimitations that helps us to understand the theme. In a second moment we will study how art institutions and museums are exploring video games. In a third moment we will show how the artists appropriate video games to create new works of art using a curious process of subversion of thecnology and its constituent parts.

Keywords: Design, Game design, ARt, Contemporary Art

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tela do jogo Detroit: Become Human.....	9
Figura 2 – Cena dos bastidores da captação da atuação dos atores em Detroit: Become Human.....	9
Figura 3 – Exemplo de captação da expressão facial da atriz Ellen Page em Beyond: Two Souls.....	10
Figura 4 – Cena dos bastidores da captação da atuação dos atores Willen Dafoe e Ellen Page em Beyond Two Souls.....	10
Figura 5 – Exposição da obra “Super Mario clouds”	11
Figura 6 – Tela do jogo Pong (1972)	11
Figura 7 – Exposição da obra “Super Mario clouds”	12
Figura 8 – Tela do jogo GTAIV.....	14
Figura 9 – Exemplo de código.....	18
Figura 10 – Equipe de profissionais da área de tecnologia do estúdio de design de jogos Quantic Dream.....	19
Figura 11 – Exemplo de evolução das animações faciais nos jogos digitais.....	20
Figura 12 – Cena de captação da expressão facial da atriz Ellen Page para o personagem Jodie no jogo Beyond: Two Souls.....	20
Figura 13 – Diversas expressões faciais do personagem Jodie em Beyond: Two Souls.....	21
Figura 14 – Tela do jogo GTAV.....	22
Figura 15 – Exposição “Hot circuits”	27
Figura 16 – Exposição “The art of vídeo games”	29
Figura 17 – Exposição “the art of vídeo games”	30
Figura 18 – Exposição “the art of vídeo games”	31
Figura 19 – Tela original do jogo Super mario bros.	34
Figura 20 – Obra “Super Mario Clouds”	34
Figura 21 – Cartucho alterado do jogo “Super mario bros.”	35
Figura 22 – Processo de alteração do cartucho “Super mario bros.”	36
Figura 23 – Obra “Super mario clouds” em exposição.....	36
Figura 24 – Tela original do jogo Quake de 1999.....	38
Figura 25 – Jogo Quake de 1999.....	38
Figura 26 – “Untitled game”	40
Figura 27 – “Untitled game”	40
Figura 28 – Obra Untitled game em exposição.....	42

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 DIÁLOGOS TEÓRICOS ENTRE O DESIGN DE JOGOS DIGITAIS E AS ARTES	17
2.1 “SERIAM OS VIDEO GAMES ARTE?” DE AARON SMUTS	18
2.2 “VIDEO GAMES COMO ARTE DE MASSAS” DE GRANT TRAVINOR	24
3 DESIGN DE JOGOS COMO OBJETO CURATORIAL.....	26
3.1 A EXPOSIÇÃO HOT CIRCUITS NO AMERICAN MOVING IMAGE MUSEUM	27
3.2 A EXPOSIÇÃO “A ARTE DOS JOGOS DIGITAIS” NO SMITHSONIAN AMERICAN ART MUSEUM	29
4 OS JOGOS DIGITAIS COMO SUPORTE ARTÍSTICO	33
4.1 CORY ARCANGEL - SUPER MARIO CLOUDS (2002).....	34
4.2 JODI.ORG - “UNTITLED GAME” (2001).....	38
5 CONCLUSÃO.....	45
REFERÊNCIAS.....	47

1 INTRODUÇÃO

Observamos que nas últimas décadas os campos ligados à tecnologia tem sido objeto de diálogo intenso com o mundo das artes. Nos é cada vez mais claro o impacto que as novas tecnologias geram nos diversos campos relacionados ao design, e dentro dos diversos modos de expressão que são compilados sob o título “Jogo” (como os jogos de mesa e as diversas modalidades esportivas como o futebol, por exemplo) os jogos digitais despontam como um objeto de estudo privilegiado, pois além de problematizar uma esfera da tecnologia que está presente no cotidiano de milhões de pessoas ao redor do globo é uma das áreas do design que mais cresce nos últimos anos (SMUTS 2005).

Os jogos digitais são formas de expressão que não se adequam a modelos estáticos de representação, e que se multiplicam e se desenvolvem através de um referente caótico, que reúnem campos que não se adequam ao elemento original, mas que foram absorvidos e subvertidos à uma nova configuração formal.

Tais características dos jogos digitais permitem o surgimento de formas de diálogo com inúmeros campos ligados ao mundo das artes, seja ele relacionado ao campo da teoria da arte ou mesmo à prática artística e ao universo das poéticas particulares que cada artista possui para si.

Observamos, por exemplo o trabalho do estúdio francês Quantum Dream, onde seus jogos (Beyond: Two Souls, Detroit: Become Human, etc) apontam que a preocupação dos desenvolvedores com a estrutura narrativa, os desencadeamentos emocionais da mesma e a constante ação desencadeada pelas decisões do jogador são o resultado de um meticuloso trabalho conjunto de profissionais de diversas áreas da arte e tecnologia, como designers de interface, arquitetos, designers de interiores, desenhistas, profissionais da área de tecnologia de informação, etc. Tal trabalho é realizado com profissionais da área do cinema que trabalham com os elementos técnicos que oferecem um suporte cinematográfico para tais jogos (decisões relativas à fotografia, trilha sonora, etc).



Figura 1 – Tela do jogo Detroit: Become Human

Fonte: <https://www.polygon.com/2018/4/23/17268876/detroit-become-human-ps4-gameplay-david-cage>



Figura 2 – Cena dos bastidores da captação da atuação dos atores em Detroit: Become Human

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=zgHuscgV1L8>

O objetivo deste trabalho conjunto resulta em um produto final que busca oferecer uma experiência profundamente imersiva ao jogador, e que não busca necessariamente emular uma produção cinematográfica, mas sim importar de tal área elementos que busquem ampliar a imersão do jogador dentro da experiência oferecida (CAGE, 2013).

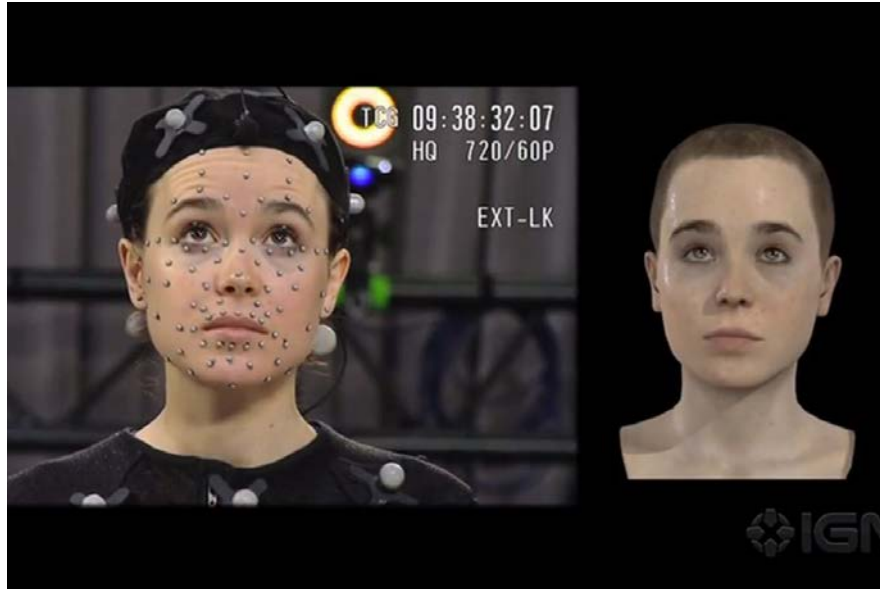


Figura 3 – Exemplo de captação da expressão facial da atriz Ellen Page em Beyond: Two Souls
 Fonte: <https://www.iamag.co/making-of-beyond-two-souls-cinematic/>



Figura 4 – Cena dos bastidores da captação da atuação dos atores Willen Dafoe e Ellen Page em Beyond Two Souls
 Fonte: <https://www.iamag.co/making-of-beyond-two-souls-cinematic/>

Os primeiros designers de jogos digitais apresentaram universos interativos que influenciaram diretamente elementos da cultura popular nas últimas décadas. Tal influência levantou grande interesse por parte de pesquisadores de grandes universidades, curadores de instituições renomadas do mundo da arte e de artistas que buscam ampliar o escopo de suas próprias produções (MELISSINOS).

Os jogos digitais se encontram entre os principais desenvolvimentos no entretenimento em nossos tempos: Sua gênese se encontra na simulação militar de

movimento e balística, como o jogo Tennis for two. Em sua forma inicial os computadores e chips eram criados para lidar exclusivamente com problemas matemáticos, explorando de forma gráfica digital elementos relativos a força e vetores. Tal início mostrou-se como um momento único para o entretenimento audiovisual, pois a tecnologia tornou-se ao mesmo tempo o conteúdo e a força motriz dos jogos.

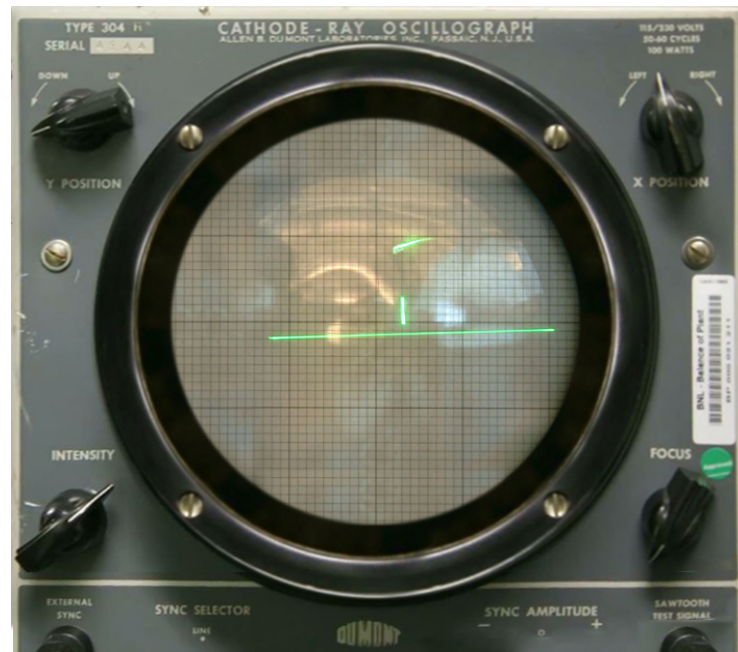


Figura 5 – Tela do jogo Tennis for two (1958)

Fonte:

https://gamasutra.com/blogs/BenJohnson/20151123/260126/Conserving_Tennis_For_Two.php

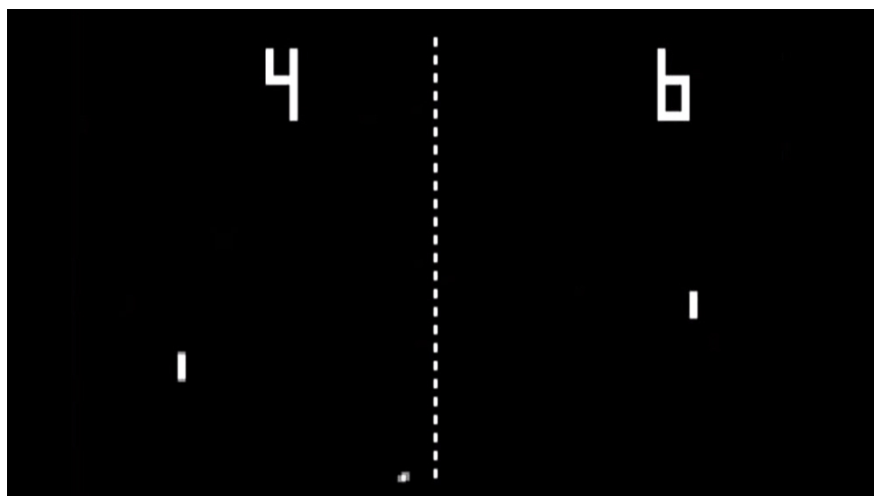


Figura 6 – Tela do jogo Pong (1972)

Fonte: <https://www.indiedb.com/games/pong-in-color/images/original-pong-you-can-play>

Tais elementos tecnológicos, após serem inseridos na indústria de entretenimento de massas afetaram de uma forma inédita a cultura popular: Os jogos digitais influenciaram massivamente o conteúdo e técnica da indústria de entretenimento, inovando o modo como visualizamos e sentimos tais produtos de consumo de massa. BERNSTEIN afirma que a combinação da cultura popular e alta tecnologia é um dos elementos sociais mais fascinantes no fenômeno que denominamos jogos digitais.

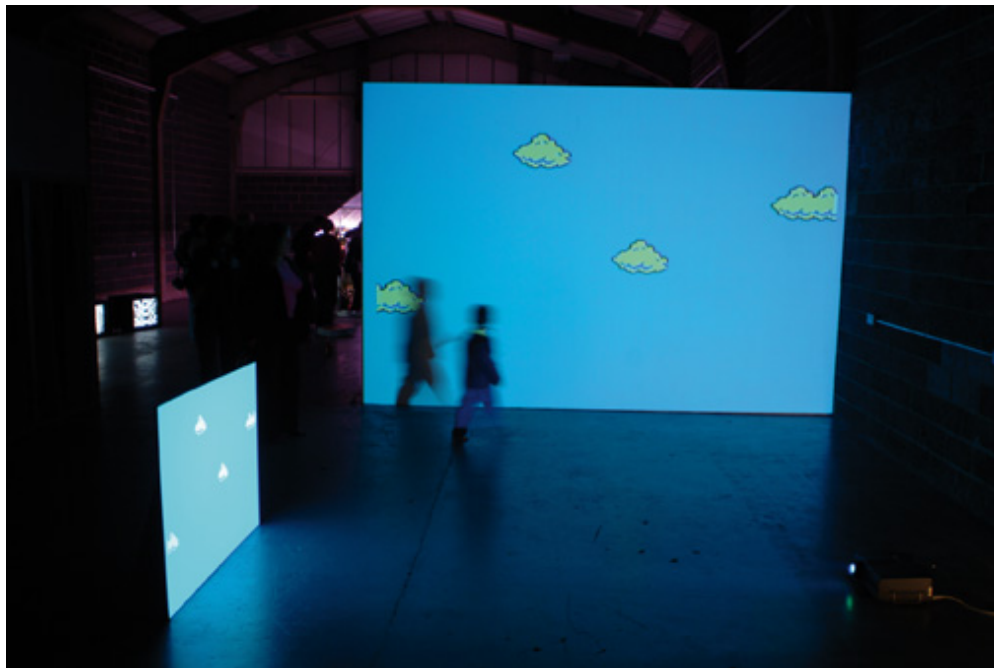


Figura 7 – Exposição da obra “Super Mario clouds”
Fonte: <https://za.pinterest.com/pin/63754150945265831/>

Os primeiros jogos digitais enfrentaram as limitações do suporte tecnológico de seu período, oferecendo uma alternativa estética que amplia os elementos relacionados às artes de massa. MELISSINOS afirma que:

Os jogos digitais são um meio cada vez mais expressivo que possui um lugar privilegiado dentro da sociedade moderna. Nos quarenta anos desde a introdução do primeiro jogo digital doméstico o campo atraiu vários talentos artísticos excepcionais. Um conjunto de formas de arte tradicionais - pintura, literatura, escultura, música, cinema - Os jogos digitais oferecem aos artistas um método sem precedentes de comunicar e dialogar com suas audiências (MELISSINOS).¹

¹ (Tradução nossa) Video games are a prevalent and increasingly expressive medium within modern society. In the forty years since the introduction of the first home video game, the field has attracted exceptional artistic talent. An amalgam of traditional art forms—painting, writing, sculpture, music,

Desde então observamos o surgimento de artistas e designers que buscam o constante refinamento de mecânicas e elementos gráficos internos ao design de jogos digitais, explorando os limites da linguagem do código e do suporte gráfico, fazendo com que o jogador encontre um crescente sentido de descoberta entrando em contato com o jogo, pois há a necessidade constante da interação com um observador ativo que o anima e que o expande:

De aventuras baseadas em textos para narrativas visuais complexas os jogos digitais possuem a capacidade única de se conectar com o jogador, e possuem um conjunto enorme de recursos para fazer o mesmo. Combinando julgamentos fundamentais - imagem, som, história e interação - nenhum outro meio oferece de modo tão próximo à audiência um número tão grande de pontos de conexão. (MELISSINOS 2012) ²

Neste trabalho buscaremos apontar exemplos de como teóricos, instituições de arte e artistas plásticos dialogam com o design de jogos digitais. Observamos que nas últimas décadas diversos museus e outras instituições de pesquisa ao redor do globo começaram a incorporar os jogos virtuais dentro de seus campos de interesse, demonstrando a sua relevância enquanto artefato cultural dentro do campo intelectual e artístico.

MELISSINOS afirma que os jogos digitais apresentam uma poderosa forma de expressão, assim como a fotografia, o cinema e muitos outros tipos de arte fizeram antes. Nós estamos em um momento crítico nesta arte emergente: os primeiros exemplos de jogos eletrônicos surgiram na década de 50, porém os mesmos não estavam presentes nas casas das pessoas até a década de 60. Como resultado disso temos a rara oportunidade de falar e apresentar os criadores dos primeiros jogos da história, assim como aqueles que estão na vanguarda da produção contemporânea do Design de jogos.

A credibilidade social e institucional em relação aos jogos digitais tem aumentado significativamente, assim como formas tradicionais de produção

storytelling, cinematography—video games offer artists a previously unprecedented method of communicating with and engaging audiences.

² (Tradução nossa) Video games have a unique ability to connect with the player—and an unrivaled set of resources to do so. Combining fundamental elements—image, sound, story, and interaction—no other medium comes close to offering the audience so many points of connection.

audiovisual como o cinema, e a animação, como observamos em jogos da série GTA, que utiliza amplamente recursos cinematográficos (SMUTS, 2005).



Figura 8 – Tela do jogo GTAIV

Fonte: <https://www.gtaall.com.br/gta-4/mods/17283-uvelichenie-fps-v-gta-iv.html>

Fora do contexto acadêmico e do mundo das artes os jogos digitais também estão sujeitos à avaliação e crítica por parte do público e especialistas que apontam que similarmente a outras formas de arte, existe um crescente grupo de grandes obras dentro deste campo (MELISSINOS 2012). Os designers de jogos utilizaram o meio para levantar questões estéticas semelhantes às do cinema e da literatura, unindo a arte dos jogos digitais com questões normalmente encontradas nesses meios.

O potencial do suporte nos é claro: Recentes desenvolvimentos no âmbito dos jogos digitais apresentaram claras indicações que alguns jogos devem ser considerados grandes obras. O status de uma forma de expressão nunca deve ser decidido isoladamente dos seus produtos. Espero que os jogos digitais que são produzidos em nossa década possam ser considerados exemplos significativos de uma incipiente forma de expressão como os primeiros filmes dos irmãos Lumière, com uma relevância histórica tão relevante quanto.”³ SMUTS

³ Although all video games should not be considered art, recent developments in the medium have been widely recognized as clear indications that some video games should be regarded as art works. Of course, the status of an art form is never decided apart from its products. I expect that in the course of time current video games may seem as artistically insignificant as Lumière actualités, with little more than historical significance. (Tradução nossa)

Este trabalho irá apresentar dentro de um âmbito teórico quais são os fatores intelectuais e institucionais que afetam a discussão sobre o diálogo existente entre os jogos digitais e os diversos campos da arte.

Em um primeiro momento iremos levantar questões relacionadas às características particulares dos jogos digitais enquanto forma de expressão, apontando certas delimitações teóricas que nos auxiliam a compreender o tema. Para realizar tal tarefa serão expostas duas perspectivas expostas em dois trabalhos distintos: a de Grant Travinor encontrado no paper “Video games as mass art” e a de Aaron Smuts encontrada no artigo “Are vídeo games art ?” .

Em um segundo momento será analisado o modo como museus estão se relacionando com os jogos digitais. Para tanto serão analisadas duas exposições: “Hot circuits – A vídeo arcade” realizada no Museum of Moving Image em 1989 e “The art of vídeo games” realizada em 2013 no Smithsonian American Art Museum.

Em um terceiro momento será exposta a forma singular de como artistas se apropriam dos jogos digitais para criar novas obras de arte através de um curioso processo de subversão interna de suas partes constituintes. Duas obras serão analisadas: A “untitled game” do coletivo Jodi.org, e a obra “Super mario clouds” do artista Cory Arcangel.

2 DIÁLOGOS TEÓRICOS ENTRE O DESIGN DE JOGOS DIGITAIS E AS ARTES

O âmbito dos jogos digitais apresentou durante o seu desenvolvimento histórico formas inéditas de expressão, desafiando diretamente os limites de sua própria linguagem enquanto forma de simples entretenimento e apontando assim novos elementos que dialogam com outras formas de arte como o cinema e a literatura, sendo esses elementos mediados pela relação entre a tecnologia e a interação humana:

De forma geral, uma das questões centrais que envolvem a interatividade é a relação estabelecida entre humano-máquina por meio de interfaces, que permitem a saída e entrada de dados (...) Consequentemente, há a ênfase de um modo de participação mais intuitivo e direto, por meio da visualização e das formas de perceber a informação digital, proporcionando efeitos de imersão, deslocamento e estímulo de capacidades sensório-motoras dos participantes. Apesar de ser uma ação limitada em seu próprio universo artificial de possibilidades, o participante possui a sensação de diálogo e controle.

(MELO 2017)

MELISSINOS afirma que “A tecnologia expandiu a tela na qual os artistas podem pintar e contar suas histórias. Como uma forma de arte que existe apenas no espaço digital, os jogos digitais são o fruto da colisão entre arte e ciência”. É possível encontrar designers que buscam de expandir tal linguagem através de um esforço consciente em direção à tal resultado:

Meus jogos favoritos sempre foram aqueles que enfrentam o status quo. Mesmo se não for uma obra prima, qualquer jogo que tenta algo radicalmente diferente, qualquer coisa que expanda um pouco mais os limites infinitos da mídia interativa possui um lugar especial no meu coração. (SALVATO, 2017)⁴

Encontramos designers de jogos que buscam utilizar recursos dramáticos extraídos diretamente do cinema, incluindo cenas de animação e outros elementos cinematográficos. Tais técnicas são claros exemplos de como estes designers

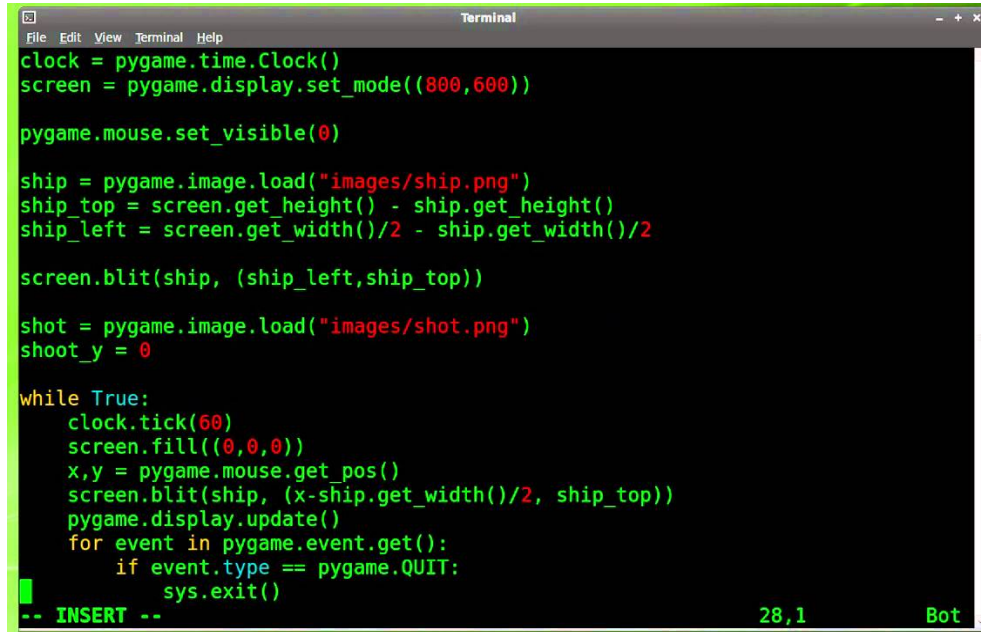
⁴ (Tradução nossa) “My favorite games are always the ones that challenge the status quo. Even if its not a masterpiece, any game that attempts something wildly different earn a special place in my heart. Anithyng that advances the limitless bonds of the interactive media.”

buscam realizar um diálogo com a tradição cinematográfica. MELISSINOS afirma que a curta porém extremamente prolífica história dos jogos digitais ofereceu ao mundo algumas das mais pessoais e mais íntimas experiências na história humana. Claro, muitos jogos nunca irão aspirar ser nada mais do que uma rápida injeção de adrenalina, mas existem também uma grande riqueza de exemplos de jogos que forcem os jogadores a adentrar questionamentos morais desconfortáveis, reflitam sobre a natureza de conflitos globais e afetem profundamente os jogadores utilizando música, ambientação e outros detalhes únicos.

Apesar de compartilhar certos elementos com as artes os jogos digitais possuem características únicas, principalmente se analisarmos o aspecto interativo do meio.

2.1 “SERIAM OS VIDEO GAMES ARTE?” DE AARON SMUTS

SMUTS aponta que "a estrutura artística de um jogo digital consiste em um algoritmo interpretado por um conjunto de elementos estéticos" (SMUTS 2005). Tal algoritmo que opera no background do jogo digital denomina-se a "mecânica do jogo", um termo usado no design de jogos para se referir aos componentes funcionais relativos à programação do código que funciona como base para os seus elementos estéticos. O conjunto de elementos técnicos que operam nesse *background* do jogo é extremamente extenso, validando assim as características relacionadas à interação humana que o jogo possui.



```

Terminal
File Edit View Terminal Help
clock = pygame.time.Clock()
screen = pygame.display.set_mode((800,600))

pygame.mouse.set_visible(0)

ship = pygame.image.load("images/ship.png")
ship_top = screen.get_height() - ship.get_height()
ship_left = screen.get_width()/2 - ship.get_width()/2

screen.blit(ship, (ship_left,ship_top))

shot = pygame.image.load("images/shot.png")
shoot_y = 0

while True:
    clock.tick(60)
    screen.fill((0,0,0))
    x,y = pygame.mouse.get_pos()
    screen.blit(ship, (x-ship.get_width()/2, ship_top))
    pygame.display.update()
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            sys.exit()
-- INSERT --
28,1 Bot

```

Figura 9 – Exemplo de código

Fonte: <https://www.economist.com/the-economist-explains/2015/09/08/what-is-code>

Outra característica relacionada aos jogos digitais é o grupo de aspectos representacionais que permitem o usuário se relacionar emocionalmente com o mesmo, como a arte, personagens e design de ambientes, pois a mudança em cada uma dessas variações gera um grande impacto na percepção do jogador com relação à plataforma interativa.

O jogo autêntico e espontâneo também pode ser profundamente sério. O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se 'apenas' de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está indissolavelmente ligada ao jogo pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são os dois pólos que limitam o âmbito do jogo. (Huizinga 2014, p. 24.)

Esta estrutura artística é composta por um gigantesco número de variáveis internas ao sistema do jogo, como modelos poligonais em três dimensões, animações, câmeras virtuais, simulação das leis da física do mundo no qual se encontra o jogo, elementos de ambiente como sons e música, diálogo em texto ou atuação dos atores que estão dublando os personagens e elementos gráficos como sombreamento.



Figura 10 – Equipe de profissionais da área de tecnologia do estúdio de design de jogos Quantic Dream

Fonte: http://img.jeuxactu.com/datas/images/jeux/Heavy_Rain/photos/xl/499cbbaf11cca.jpg

Dentro da linguagem empregada no design de jogos estes elementos encontram-se na categoria "front-end" do jogo. Todos esses elementos constituem o "aspecto material" do jogo, ou seja, um grande número de elementos técnicos que se desenvolveram ao longo das últimas décadas que constituem aspectos centrais da estética dos jogos digitais.

Dois jogos digitais podem compartilhar o mesmo algoritmo, porém o que os diferencia é como este algoritmo se relaciona com os elementos artísticos ou suas propriedades representativas. Este é um dos fatores que constituem uma diferença importante entre jogos tradicionais e jogos digitais: o xadrez, por exemplo, possui uma série de elementos representacionais que não geram nenhuma diferença na identidade final do jogo, ao contrário de um jogo digital, onde elementos estéticos possuem um grande impacto no modo como o jogador se relaciona e direciona as suas ações. Logo observamos que, ao buscar atingir um impacto emocional e estético maior em suas produções os designers de jogos buscaram incorporar características advindas de outros campos artísticos, como o cinema e a animação.



Figura 11 – Exemplo de evolução das animações faciais nos jogos digitais
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=3H6hnFV-nDU>

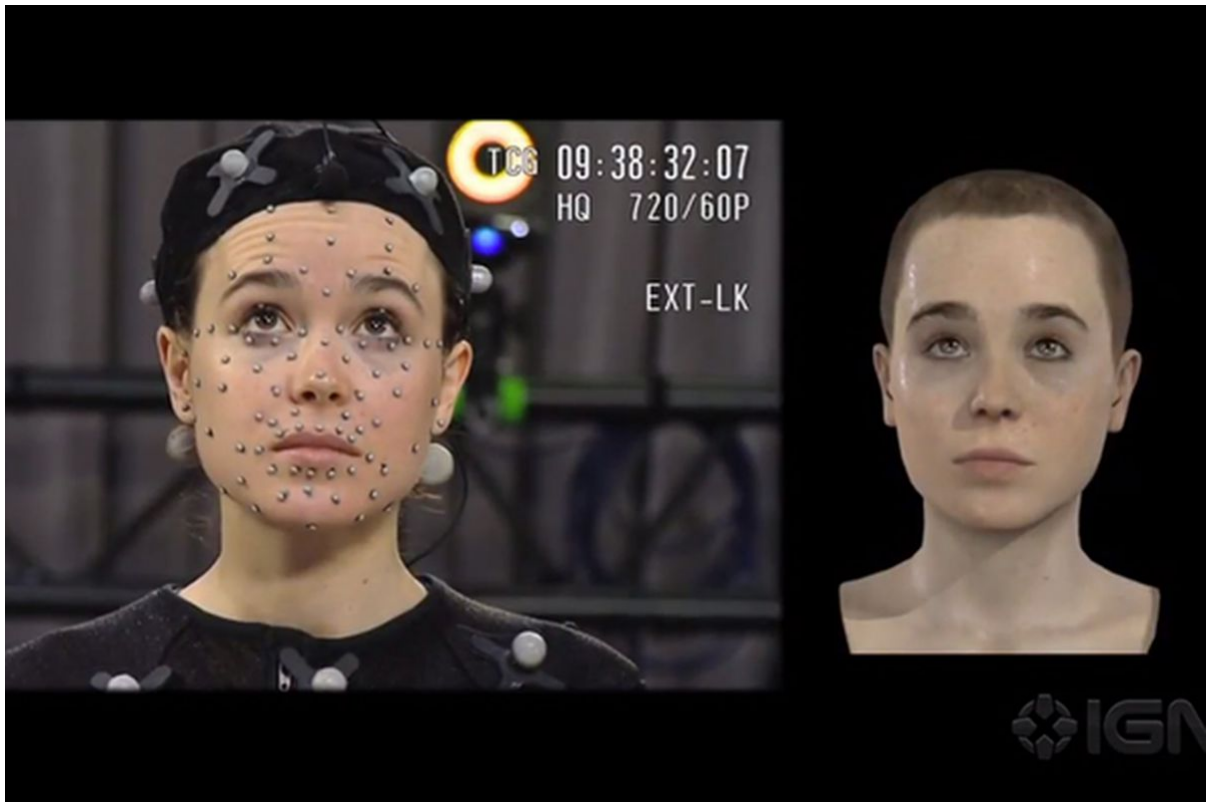


Figura 12 – Cena de captação da expressão facial da atriz Ellen Page para o personagem Jodie no jogo Beyond: Two Souls
Fonte:



Figura 13 – Diversas expressões faciais do personagem Jodie em Beyond: Two Souls

Fonte: <https://br.pinterest.com/haninangel/beyond-two-souls/>

Os jogos digitais combinam elementos do cinema narrativo, da música e dos esportes, sendo uma forma de expressão que busca incorporar elementos cinematográficos, mais especificamente elementos encontrados em séries de jogos como GTA e Fallout. SMUTS acredita que é uma tarefa essencial explorar as diferenças entre os jogos digitais e outras formas de design, assim como oferecer um direcionamento para os estudos que se relacionam com tal área. SMUTS afirma que os jogos digitais incorporam ferramentas estéticas que são comuns aos diretores de cinema: É possível observar técnicas cinematográficas que vão desde o design de

cenários à direção de arte relacionada às vozes dos dubladores. Qualquer teoria estética que valide o status de arte de uma animação poderia também reconhecer muitos jogos contemporâneos, pois as intenções dos seus criadores e a variedade de experiências estéticas que as duas formas de arte oferecem são muito similares. (SMUTS 2005)⁵



Figura 14 – Tela do jogo GTAV

Fonte: <https://newesc.pt/wp-content/uploads/2015/04/gta-v-ps4-release-date1.jpg>

Através de repetidas referências e tentativas de emular um filme, os designers de jogos sabem que apreciamos seus jogos como animações digitais. Os designers modernos de jogos digitais possuem uma clara consciência com questões estéticas tradicionais familiares a diretores de cinema, roteiristas e produtores de cinema e teatro.

Assim como o autor de um livro com temática realista ou o produtor de um cenário de filmes busca aumentar a complexidade de um local em suas obras, os designers de jogos buscam a incorporação de um grande número de detalhes para aumentar a veracidade de um determinado jogo: O desenvolvimento de cenários para um jogo é um processo multidisciplinar altamente complexo envolvendo a criação de mapas dos níveis do jogo, simulações digitais de fontes de luz e delimitando a textura visual dos

modelos em três dimensões que simulam um ambiente, por exemplo. (SMUTS, 2005)⁶

A questão chave ao apontarmos as peculiaridades dos jogos digitais aparentam se relacionar à interação do jogador com os múltiplos elementos e regras que estruturam um jogo.

2.2 “VIDEO GAMES COMO ARTE DE MASSAS” DE GRANT TRAVINOR

Designers de jogos são comunicadores e inventores, se situando na intersecção de campos distintos como a matemática, a ciência, a música e as artes visuais. Os jogos digitais são a reunião destas disciplinas, com o objetivo de se relacionar diretamente com seres humanos. MELISSINOS afirma que a vantagem que os jogos digitais possuem em relação a outros meios como os livros, televisão e cinema se dá em relação à sua capacidade de envolver o jogador em histórias envolventes, e fazer com que os mesmos possam interagir diretamente nelas. MELISSINOS afirma que os jogos de computador surgiram como uma forma que os cientistas utilizaram para demonstrar as capacidades dos sistemas arcaicos que marcaram o surgimento da era da informação. Com o passar do tempo estes sistemas cresceram em complexidade, e tornando-se mais poderosos, o potencial para criar experiências mais profundas e enriquecedoras se abriu para os designers. (MELISSINOS, 2012)⁷

Grant Travinor aponta que existe uma relação entre a arte da improvisação e os jogos digitais, principalmente se pensarmos em suas amplas possibilidades de variação que a interação entre o jogador e o jogo oferecem:

⁶ (Tradução nossa) “Modern video game designers are deeply concerned with traditional aesthetic considerations familiar to animators, novelists, set designers for theater productions and art directors for films. The development of game environments is an intensive process involving the creation of level maps, lighting sources, setting detail and visual texture complexity. As the author of a realist novel or the set designer of a film might place props in a room, level designers aim for the consistent incorporation of details to flesh out the world of the game. “

Enquanto os jogos digitais podem ser similares às artes em termos de variação entre a execução das obras, eles diferem radicalmente em relação à produção e distribuição das mesmas pela tecnologia digital. (TRAVINOR, 2011)⁸

O autor aponta que no design de jogos a variação entre as obras é gerada não pela interação de estruturas sonoras, mas sim pela interação de um jogador com um artefato tecnológico que sintetiza os elementos artísticos da obra. Logo nos jogos digitais o escopo de variação entre a execução de um mesmo jogo aponta os limites da execução do jogador.

⁸ (Tradução nossa) While videogames might be similar to art in terms of the variation between their instances, they differ in that the variability of instances is made subject to production and distribution by a mass technology.

3 DESIGN DE JOGOS COMO OBJETO CURATORIAL

Ao longo do tempo observamos que instituições de pesquisa e universidades como o Rhode Island College têm focado em projetos relacionados à aspectos técnicos e teóricos do universo das mídias interativas digitais, mas também museus de arte como o Smithsonian American Art Museum tem oferecido amplo espaço para tal forma de expressão. MELO afirma que

Na década de 1970 as instalações artísticas rompem de uma vez com os modelos tradicionais de exposição artística, com novo viés estético e espacial - como o Minimalismo, a *Land Art*, a *Body Art*, as Instalações, os *Happenings*, as *Performances*, a *Pop Arte*, a Arte Conceitual - abrem-se para novos ambientes e públicos. Os museus passam a reconfigurar seu espaço, em transformação, abrem-se para diálogos e tornam-se parte dos valores da própria obra de arte.
(MELO 2017, p. 63)

Assim como em outros campos artísticos existem grandes nomes que desenvolvem obras relevantes que alteram o panorama do campo artístico em si, existem designers de jogos que alcançaram o status de grandes autores em seu campo de atuação.

Um grande argumento acerca da validação do estatuto de arte relativo aos jogos digitais pode ser encontrado em fundamentos institucionais, pois museus e outras instituições ao redor do globo estão buscando se aproximar do design de jogos, sejam governos que reconhecem em suas jurisdições que os jogos digitais são formas de arte, sejam grandes museus que realizam grandes exposições e debates com designers e especialistas da área.

SMUTS afirma que é cada vez mais comum grandes bienais buscarem incorporar obras digitais interativas e video games, mostrando como a presença dos mesmos são uma tendência clara nos museus, e que nas últimas décadas encontramos uma grande variedade de exibições em museus relativas aos jogos digitais, indo desde palestras sobre o desenvolvimento tecnológico dos mesmos a reflexões da influência cultural que os mesmos possuem na arte digital, assim como exibições independentes sobre o emergente meio do design de jogos. (SMUTS, 2005)

É possível notar que aspectos curatoriais relativos à estas exposições se dão dentro dos limites da linguagem própria dos jogos digitais, respeitando a sua história e seus elementos técnicos próprios de uma tecnologia que se encontra em pleno desenvolvimento. MELISSINOS afirma que a atenção que os museus estão oferecendo aos jogos digitais atualmente devem-se a uma preocupação em se elencar um grupo de indivíduos que possuam a capacidade técnica para avaliar precisamente quais são os elementos constitutivos de um jogo, avaliando assim quais são as suas potencialidades em relação à sua própria história.

3.1 A EXPOSIÇÃO HOT CIRCUITS NO AMERICAN MOVING IMAGE MUSEUM

Em 1989, o American Museum of the Moving Image realizou a exposição "Hot circuits: A video Arcade", que reuniu uma grande coleção de fliperamas e jogos digitais clássicos. Após o sucesso da mesma, o museu começou a colecionar e exibir hardwares relacionados ao tema, como consoles e outros periféricos, apontando a sua excepcional qualidade técnica e design, assim como a sua significativa presença na história da cultura popular.



Figura 15 – Exposição “Hot circuits”

Fonte: http://www.movingimage.us/collection/images/hot_circuits_93_6_small.jpg

Desde o início de sua história o Museum of Moving Image ampliou a sua concepção de "audiovisual" além do cinema e televisão para agregar os jogos digitais e outras formas de mídias digitais. SLOVIN afirma que no final da década de oitenta era claro que os jogos digitais se tornaram uma forma significativa de produção audiovisual, digna de pesquisa acadêmica e conservação física. (SLOVIN)⁹

Em 1989 o museu iniciou a sua coleção de fliperamas para se preparar para a exposição Hot Circuits: A Video Arcade, a primeira exposição realizada em um museu dedicada aos jogos digitais:

A reação e a confiança, no início, foram dúbias: dentro e fora do museu a ideia foi encarada com desconfiança. A nossa instituição foi fundada no início da década de oitenta como o primeiro museu nos EUA que se direcionava especificamente à arte, história, técnica e tecnologia do cinema e televisão. Quando o museu abriu as suas portas ele apresentou ao público obras relacionadas ao cinema. A questão central era: Como os video games iriam se relacionar com o contexto do museu? E como alguém se interessaria por aquilo que iríamos apresentar?" (SLOVIN, 2009)¹⁰

⁹ (Tradução nossa)

¹⁰ Reaction from peers and trustees was, in the beginning, mixed. Within or without the Museum, the idea was met with raised eyebrows. Our institution, after all, was founded in 1981 as the first museum in the United States devoted to the art, history, technique, and technology of motion pictures and television. To that end, it is both a screening and a collecting institution. When the Museum opened its doors in September 1988, it presented to the public the core exhibition *Behind the Screen*, the film series *Glorious Technicolor*, and the video series *The Media and the Vietnam War*. How then, would

Diferente de outros artefatos da coleção do museu, os visitantes são encorajados a interagir com a maioria dos jogos, permitindo que os visitantes tenham a experiência da mídia em seu formato físico original.

A apresentação de uma exposição relacionada aos jogos digitais em uma instituição especializada em cinema e televisão fez com que houvesse a ampliação do conceito de audiovisual em si: A partir de então foi possível estabelecer a relação entre formas “antigas” de mídia com seus formatos mais atuais, permitindo que os jogos digitais fossem interpretados como uma forma de arte independente, dentro do campo do audiovisual.

Esta exposição viajou por mais dez localidades ao longo de mais de uma década, marcando assim o início da relação entre os jogos digitais e o museu, que até hoje regularmente apresenta exposições relacionadas ao tema.

3.2 A EXPOSIÇÃO “A ARTE DOS JOGOS DIGITAIS” NO SMITHSONIAN AMERICAN ART MUSEUM

No mês de março de 2013, o Smithsonian American Art Museum realizou uma exposição denominada “A arte dos video games”. Seu curador, Chris Melissinos, reuniu um grupo interdisciplinar de especialistas da área, como designers, jornalistas e outros membros da indústria de jogos digitais para organizar a estrutura da exposição, onde dezenas de jogos foram expostos ao público juntamente com análises de especialistas e palestras com designers que são referências neste campo, abrindo assim a possibilidade de uma discussão acerca da evolução da arte dos mesmos ao longo de quatro décadas. Estes jogos foram apresentados através de fotos e vídeos.

MELISSINOS afirma que os Jogos digitais oferecem uma poderosa forma de expressão, do mesmo modo que a fotografia, o cinema e outras formas de arte

video games fit into this mandate? What was worth saying about them? And would anyone be interested in what we found? (Tradução nossa)

ofereceram antes de seu surgimento. Nós nos encontramos em um momento crítico para analisar esta forma de arte, pois os primeiros exemplos de jogos digitais surgiram no final da década de cinquenta, e os mesmos não começaram a surgir nas casas das pessoas até a década de setenta. Assim temos a rara oportunidade de conversar e apresentar os criadores dos primeiros jogos, assim como aqueles que estão desenvolvendo novas formas de desenvolvimento dentro deste campo. MELISSINOS 2012¹¹

Esta exposição apresentou qual a relação entre a plataforma gráfica, quais tecnologias foram utilizadas e como os modelos narrativos se desenvolveram no design de jogos. Qual a relação entre arte e cultura popular no design de jogos, e subsequentemente qual a influência destes jogos na cultura popular e arte. Tal exposição teve aproximadamente 700 mil visitantes nos seus seis meses de duração. Subsequentemente a exposição seguiu por um tour em vários outros estados dos EUA, que durou mais de 3 anos.



Figura 16 – Exposição “The art of vídeo games”
Fonte: <http://www.artofvideogames.org/pictures.php>

Este é um exemplo do diálogo que ocorre entre campos aparentemente distintos como o design de jogos digitais e as instituições de arte ao redor do globo. É importante notar que uma das principais metas da exposição foi apresentar os jogos digitais dentro de uma perspectiva globalizada, e não como fenômeno limitado a um espaço geográfico. Tal aspecto do design de jogos é fundamental para a compreensão do meio como um fenômeno de massas. Logo um elenco de desenvolvedores, designers e jornalistas especializados no tema é essencial para o desenvolvimento de um corpo curatorial relacionado ao tema.

Nesta exposição foi elencado um amplo número de jogos, divididos em quatro temas distintos: 240 obras foram exibidas representando diferentes estilos de arte e estruturas de narrativa. O critério utilizado para esta seleção incluiu elementos relativos aos efeitos visuais, uso criativo de novas tecnologias e como eventos históricos globais ou elementos da cultura popular influenciaram o design de tais jogos.

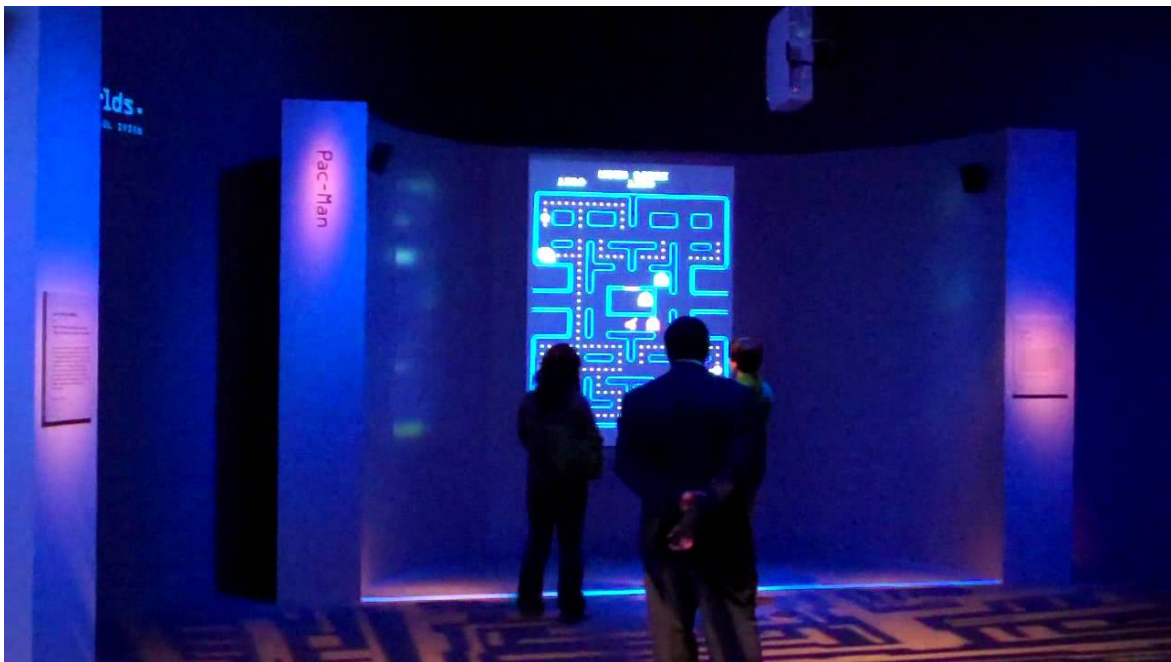


Figura 17 – Exposição “the art of vídeo games”
Fonte: <http://www.artofvideogames.org/pictures.php>

Também criou-se um canal de comunicação direto com o público de tal exposição, através de um *website* para auxiliar a seleção dos jogos que estariam presentes na exibição, reunindo um total de quatro milhões de votos de pessoas de mais de 175 países. MELISSINOS aponta que é essencial que os expectadores entrem em contato com jogos que marcaram as suas infâncias, e através deste aspecto emocional da exposição possam entrar em contato também com aspectos técnicos específicos da criação destes jogos, aprendendo mais sobre a intenção dos artistas e designers por trás dos mesmos.



Figura 18 – Exposição “the art of vídeo games”
Fonte: <http://www.artofvideogames.org/pictures.php>

A exposição dividiu os jogos em quatro gêneros distintos: Alvo, Aventura, Ação e Tática. Tais gêneros buscam traçar uma distinção entre quais são os objetivos dentro do planejamento de tais jogos, e apontando o modo como eles foram elaborados, exibindo assim a limitação de cada forma de narrativa que se dá dentro de sua estrutura. MELISSINOS aponta que "A minha intenção é que as pessoas saiam da exibição aprendendo que os jogos digitais são muito mais do que eles pensavam no início."

4 OS JOGOS DIGITAIS COMO SUPORTE ARTÍSTICO

Existem artistas plásticos que buscam utilizar os jogos digitais como o material básico de suas obras. A poética particular de cada artista possibilita a integração de campos do mundo tecnológico que não existiam no passado. Tanto a remodelação do *hardware* de um cartucho de um jogo quanto a desconstrução da estrutura interna do código-base de um software de um jogo digital são formas de apropriação do jogo digital como suporte artístico.

Tais artistas buscam alterar os gráficos do jogo, assim como o código que o faz funcionar. Tais alterações fazem com que a estrutura complexa da plataforma visual do jogo seja reduzida ao mínimo, buscando assim um contraste radical com o original. Esta é uma aproximação desconstrutiva que refuta elementos internos do jogo apropriando os mesmos para que opere de uma forma totalmente inusitada, que exhibe uma relação distinta com o conteúdo da mídia que se dá através de uma perspectiva crítica com relação à mesma. MELO afirma que:

Há motivos para preocupação quando a cultura ou a arte é transposta ou traduzida para o caráter estrito de diversão. Através desta argumentação, percebemos um alerta sobre tal ambiguidade ao pensarmos que, no importante papel de socialização, o jogo pode vir a estimular comportamentos e interações humanas; ampliar tais relações com leis e normatizações, que vão estruturar e ordenar o funcionamento social; pode também propor simbolizações e ressignificações dos modos de pensar e atuar em sociedade; há também a importante condição dos elementos corporais, que fazem um encontro presentificado, estabelecendo conexões entre —"eu e o mundo", —"eu e meu ambiente", — "eu e o outro", —"eu e o meu próprio corpo social" e —"eu e o contato com meu interior". (MELO 2017, p. 141)

Este é um ponto onde a experiência única, definitiva da obra se dissolve em várias possibilidades de manifestação da mesma: Ela pode ser encontrada tanto em galerias de museus ao redor do globo quanto no computador que fica na sala da casa de uma pessoa que se interesse pela mesma.

A arte que se encontra em um contexto de internet complica imensamente o papel de estabelecer os limites de uma obra. Esta complicação é notável pois força os historiadores de arte a perceber que esta demarcação é a função de suas próprias práticas, e não das práticas do artista. Ações bem intencionadas que buscam a preservação da obra podem contradizer os princípios que guiaram a intenção do artista, impondo parâmetros externos

que são submetidos por sistemas institucionais estranhos à obra. (ADANG 2013)¹²

Estas obras são exemplos de como as novas linguagens e as formas alternativas de apropriação de mídia digital se manifestam no campo da arte contemporânea, sendo o resultado de um campo de pesquisa relacionado aos jogos digitais e às novas tecnologias, como a internet.

4.1 CORY ARCANGEL - SUPER MARIO CLOUDS (2002)

"Super Mario clouds" é uma obra baseada no jogo "Super Mario" do console NES. Cory Archangel se apropria da estrutura do jogo original, modificando-a para excluir os elementos básicos do jogo, deixando apenas nuvens flutuando em um fundo azul. O personagem principal, a estrutura do mapa, os obstáculos e oponentes são eliminados, juntamente com a estrutura narrativa do jogo, fazendo com que um plano de fundo vazio com nuvens flutuando se repita indefinidamente.

¹² Art in a networked context admittedly complicates the task of establishing the boundaries of a work, however. This complication is important because it forces art historians and conservators to acknowledge that this demarcation may only be a function of our own practices, not necessarily the artist's. Well-meaning actions toward preservation can go against the guiding principle of artist intention by imposing external parameters (Tradução nossa)



Figura 19 – Tela original do jogo Super mario bros.
Fonte: <https://cdn02.nintendo-europe.com/media/images>



Figura 20 – Obra “Super Mario Clouds”
Fonte: <https://elmcip.net/creative-work/super-mario-clouds>

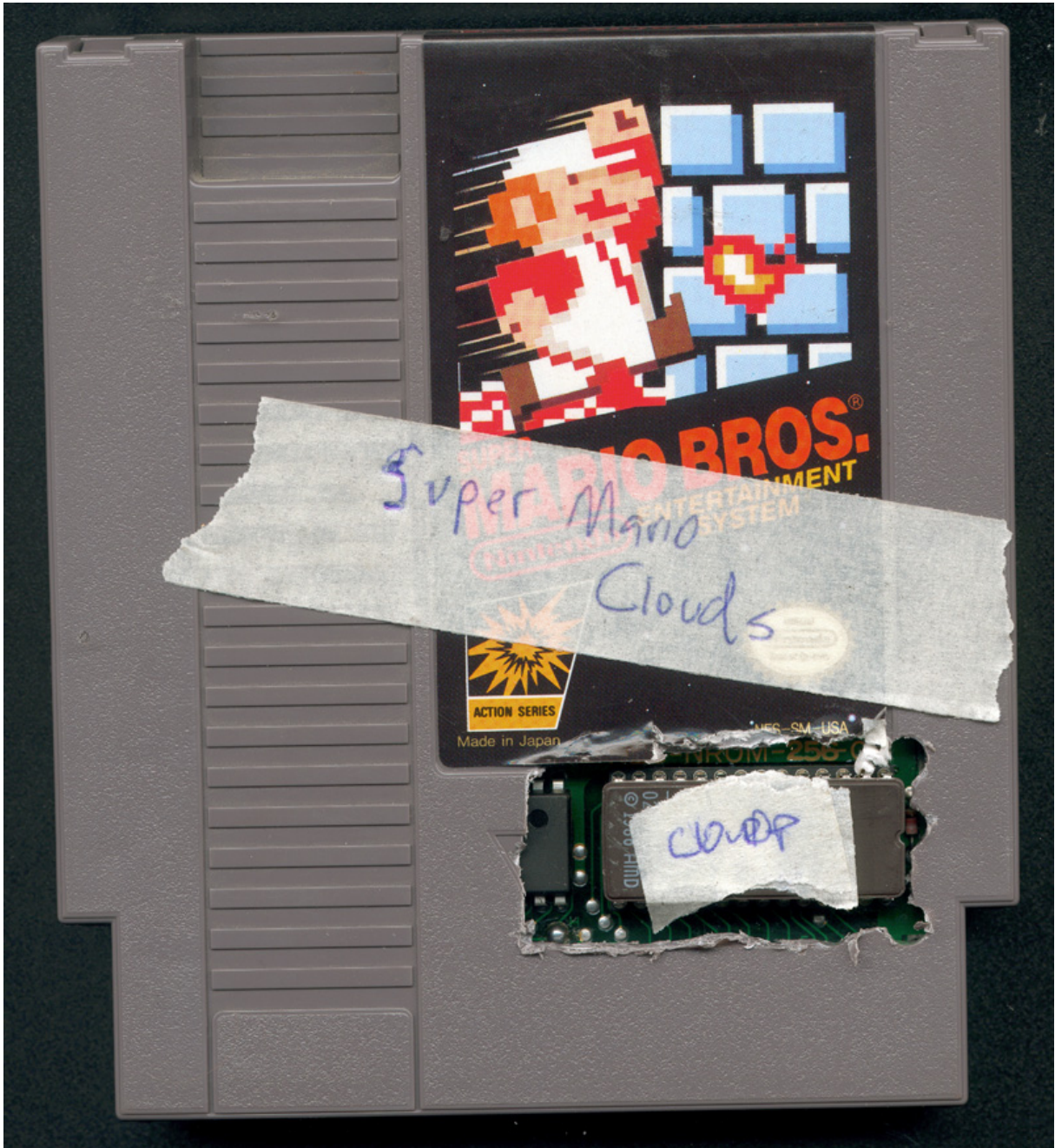


Figura 21 – Cartucho alterado do jogo “Super mario bros.”

Fonte: <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>



Figura 22 – Processo de alteração do cartucho “Super mario bros.”
Fonte: <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>

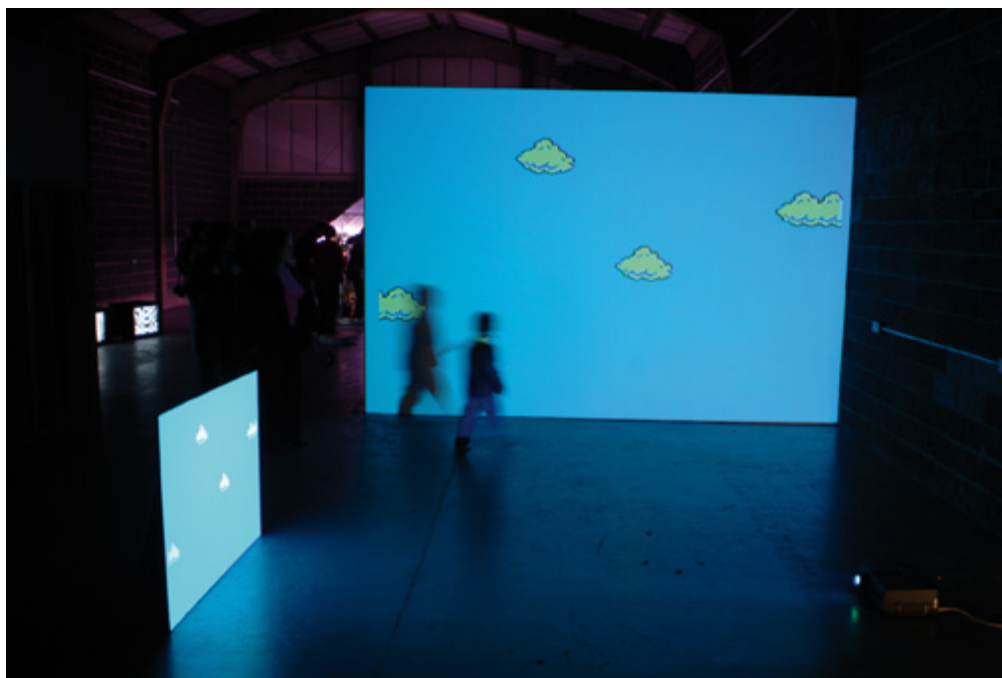


Figura 23 – Obra “Super mario clouds” em exposição
Fonte: <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>

Cory Archangel utiliza originalmente um cartucho original do jogo, alterando seu hardware com um chip gráfico que ele mesmo programou. Tal obra reflete o interesse do artista em se apropriar de tecnologia existente, alterando-a para expor seus elementos mínimos.

A obra pode ser encontrada gratuitamente para *download* no *website* do artista, juntamente com instruções detalhadas de como alterar o cartucho do jogo Super Mario, fazendo com que a sua distribuição se diferencie radicalmente da encontrada em obras de arte tradicionais, como a pintura, por exemplo.

4.2 JODI.ORG - “UNTITLED GAME” (2001)

Conhecidos internacionalmente por suas obras relacionadas à internet, o duo jodi.org também possui obras que são o resultado da apropriação de jogos digitais, onde a modificação de elementos internos do código do jogo faz com que a experiência do mesmo se torne algo totalmente distinto. A obra *untitled-game* é o resultado da apropriação do jogo "Quake", considerado um clássico do gênero de tiro em primeira pessoa.



Figura 24 – Tela original do jogo Quake de 1999

Fonte: https://www.oldpcgaming.net/wp-content/gallery/quake/q26_1.jpg



Figura 25 – Jogo Quake de 1999

Fonte: https://www.oldpcgaming.net/wp-content/gallery/quake/q26_3.jpg

Tal jogo transforma-se em um conjunto indiscernível de barulhos aleatórios retirados do arquivo de trilha sonora do próprio software, e de imagens de códigos que aparecem sobre o fundo de uma tela negra, exibindo assim um conteúdo randômico que nada mais é que o avesso da experiência esperada de um jogo digital "normal". Existem 13 versões da obra para a plataforma PC e 12 versões para a plataforma MAC.

Untitled game foi gerada quando as modificações de jogos digitais despontar como uma forma de arte. Jodi.org fez a obra alterando os gráficos do jogo Quake (...) jogá-lo é muito simples - apenas use as teclas de seta para navegar e apertar "enter" para atirar. (CONNOR)¹³

ADANG afirma que os artistas assim fizeram com que o apelo natural de um *software* digital se transformasse em um pesadelo abstrato onde a estrutura arquitetônica dos estágios do jogo e os próprios sons que buscam relacionar o jogador a um ambiente natural transportasse o jogador para o *software* nu, onde regiões gráficas são transformadas em nada mais que um conjunto de textos onde a perspectiva daquele que se relaciona com o software é de desolação em relação ao pouco controle que possui.

¹³ *Untitled Game* was made just as game modifications began to gain widespread recognition as an art form unto itself. JODI made the piece by altering the graphics of Quake as well as the software code that makes it work. (...)Playing the game is very simple — just use the arrow keys to navigate, and the 'enter' key to shoot. (Tradução nossa)

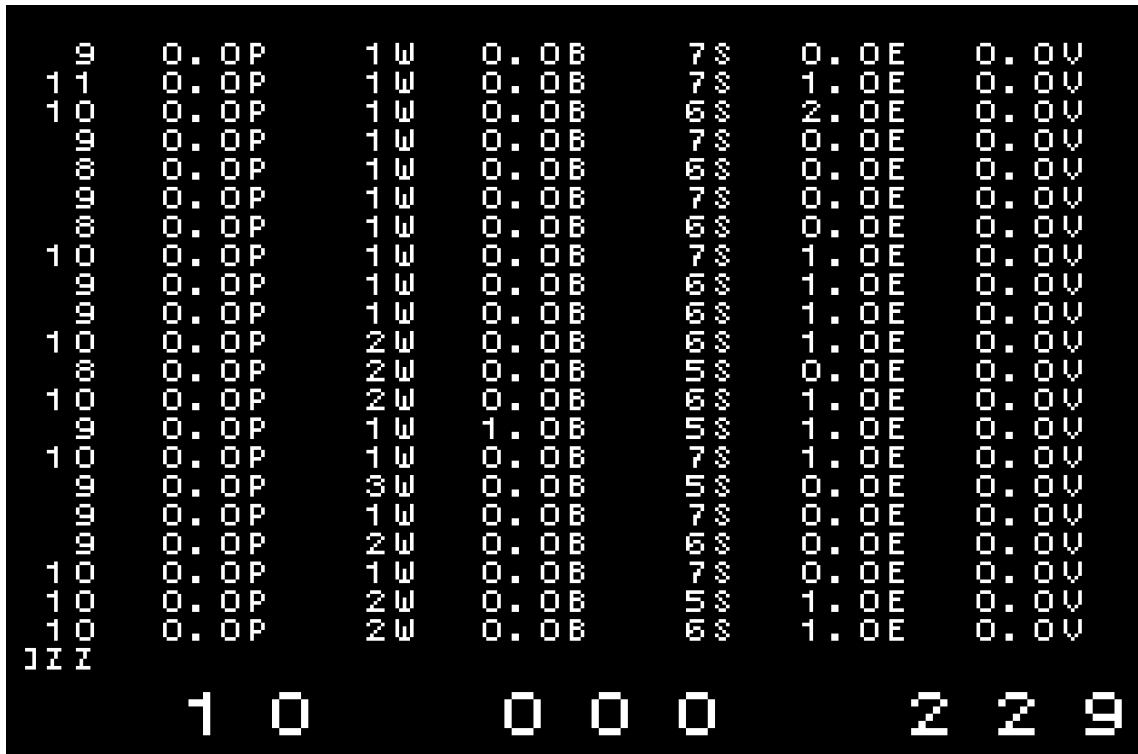


Figura 26 – “Untitled game”
Fonte: <http://www.untitled-game.org>



Figura 27 – “Untitled game”
Fonte: <http://www.untitled-game.org>

A obra explora de uma forma crítica aspectos particulares da arte que existe na internet e em outras formas não materiais de suporte, e por ser baseada em um software, logo pode ser encontrada via *download* em *websites* e foi distribuída em revistas especializadas em arte digital como a Mute Magazine, em sua edição do ano 2001.

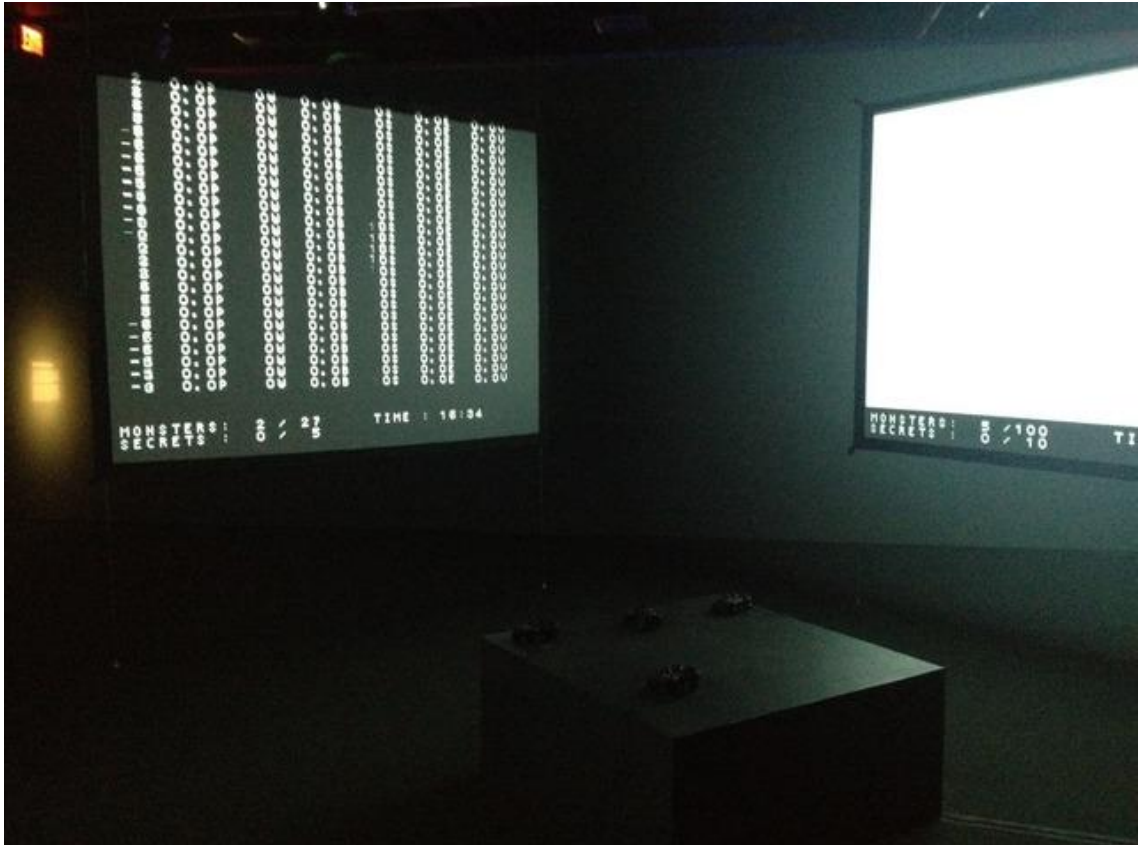


Figura 28 – Obra *Untitled game* em exposição
Fonte: <http://www.untitled-game.org>

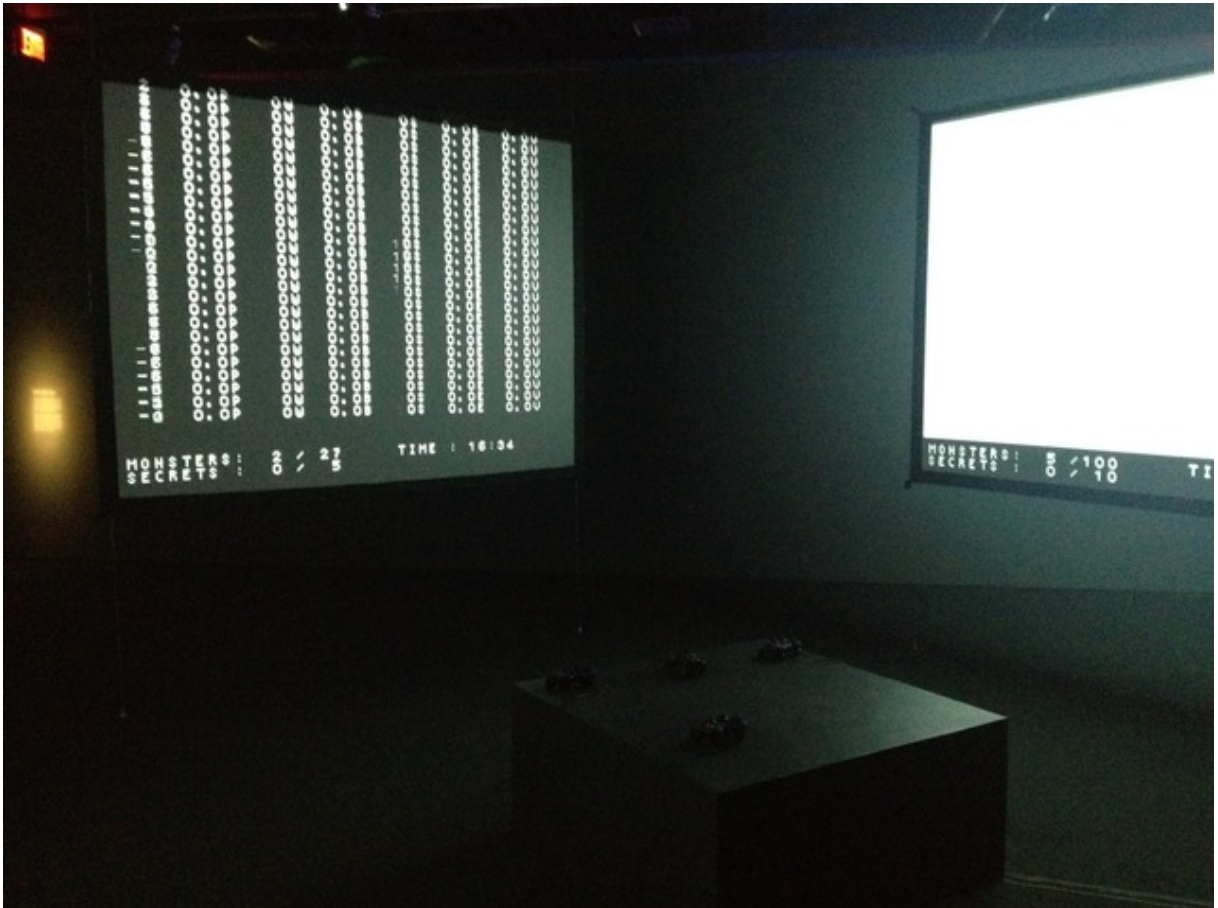


Figura 29 – Obra “Untitled game” em exposição
Fonte: <http://www.untitled-game.org/images/e4>

Nesta obra observamos a desconstrução total dos elementos gráficos básicos que simulam a experiência em primeira pessoa do jogo, fazendo com que padrões de grades distorcidas em preto e branco surjam como um fenômeno óptico experimental.

A experiência de jogo é alterada radicalmente, pois a completa ausência de informação espacial faz com que o movimento do jogador dentro do mapa do jogo torne-se algo completamente desconhecido para quem o joga. A única indicação de espaço e localização nessa obra é oferecida pelos efeitos sonoros, os quais são equalizados de acordo com a fonte de coordenadas que existem no mapa original" (ADANG 2013)¹⁴

YUIL afirma que untitled game é uma série de releituras do jogo Quake que não possuem a intenção de ser variações do jogo em si mas sim um novo tipo de obra

¹⁴ The gameplay is the most radically altered of all the Untitled Game mods because the total absence of spatial information renders movement within the work completely unknown. The only indication of space and location in these mods is provided by sound effects, which are equalized according to the associated source coordinates within the gamemap. (Tradução nossa)

alternativa que usa o código-base do jogo como um material existente que é manipulado e retrabalhado em uma série de estudos performativos. Estes exploram aspectos formais do jogo de computador como suporte, como a sua plataforma gráfica e a interação com o usuário.

O objetivo não é frustrar nossas expectativas com o software como jogo mas sim oferecer algo novo construído a partir do código-base. Isto é diretamente análogo ao modo como a pintura abstrata moderna buscou desenvolver algo novo a partir da percepção que possuímos da pintura tradicional, e do suporte que é utilizado na mesma, como a tinta, o cavalete e o suporte retangular. A diferença entre a estética abstrata modernista e a obra de jodi.org se dá no fato de que os efeitos sonoros originais encontrados no jogo Quake são deixados em sua origem. O dinamismo temporal da obra de jodi.org se relaciona com a música e o cinema, e não com obras estáticas como a pintura em tela. YUIL 2001¹⁵

A obra se dá na subversão total da perspectiva em primeira pessoa do jogo original, apresentando-se como um conjunto de dados despido de seu conteúdo semiótico ou representativo, onde a imersão do jogador ainda está presente, mas de um modo completamente distinto daquele encontrado na obra original onde a relação entre as ações do jogador e a plataforma gráfica interativa são reduzidas a um conjunto de detalhes em texto em baixa resolução acompanhados de uma série de sons aleatórios.

¹⁵The point is not to frustrate our expectations of the software as game but rather to offer something new built out of the way in which the software is used to create a game. This is directly analogous to way in which Modernist abstract painting was not intended to frustrate our expectations of painting as representation but rather to develop something new out of an awareness of the visual potential of paint, canvas and rectangular frame. This abstract Modernist aesthetic however is undermined in JODI's work by the fact that the original sound effects of the games — guns firing, dogs barking, explosions, etc. — have been left in place. The temporal dynamism of the works relate them to music and film, to re-mixing and scratch video. (Tradução nossa)

5 CONCLUSÃO

Este trabalho apresentou estudos sobre a relação entre o design de jogos digitais e o mundo das artes. Da necessidade em compreender tal relação buscou-se a delimitação de determinados elementos relativos à teoria relativa ao design de jogos, à curadoria de determinadas exposições onde foram expostos jogos digitais e à poética particular de artistas que buscam incorporar tais elementos em suas obras. Tais aspectos são essenciais para identificarmos os elementos que diferenciam tal forma de expressão de outras. MELISSINOS afirma que:

Os jogos digitais são uma forma de suporte que permite a personalização da experiência artística mantendo ao mesmo tempo a autoridade do artista. Nos jogos digitais encontramos três vozes diferentes: o criador, o jogo e o jogador. Aqueles que estão jogando estão seguindo a história do autor e são limitados por suas regras, porém, baseados nas escolhas que os jogadores fazem, a experiência da obra pode ser completamente pessoal.
<http://time.com/collection-post/4038820/chris-melissinos-are-video-games-art/>¹⁶

Esta trajetória proporcionou a compreensão da multidisciplinaridade exigida no campo dos jogos digitais, e no decorrer das leituras e levantamento de dados nos deparamos com a imensa pluralidade e complexidade de tais manifestações, como observado nos jogos do estúdio Quantic Dream, onde grupos de centenas de profissionais de diversas áreas trabalham em conjunto para a realização dos projetos relacionados aos jogos. MELISSINOS aponta que a ligação comum entre a maioria dos jogos, independentemente de sua intenção, é que eles são uma grande reunião de disciplinas artísticas cuja soma é maior do que as suas partes. Isso define um novo meio que se situa além de definições tradicionais utilizadas no mundo da arte. (MELISSINOS 2012)

¹⁶ Video games are also the only form of media that allows for personalizing the artistic experience while still retaining the authority of the artist. In video games we find three distinct voices: the creator, the game, and the player. Those who play a game are following the story of the author and are bound by the constructs of the rules—but based on the choices they make, the experience can be completely personal. (Tradução nossa)

Desta maneira, tornou-se evidente que uma multiplicidade incontável de fatores possibilitam que o campo do design digital possa dialogar com outras áreas da arte, pois os jogos digitais se estruturam não como uma obra estática, que pode se manifestar através de um número específico de modelos ou outros tipos de determinações prévias (como um roteiro), mas com uma rede de possibilidades de representações que estão incorporadas em um artefato tecnológico no qual uma variedade imensa de interações torna-se possível.

REFERÊNCIAS

ADANG, LISA - **Untitled Project: A cross disciplinary investigation of Jodi's Untitled game**, Rhizome conservation fellow, 2013

BERNSTEIN, Charles - **Play it again, pac-man: An appreciation of the peculiar allure of early video games** in <http://www.movingimagesource.us/articles/play-it-again-pac-man-20090115>

CAGE, David - **The Making of BEYOND: Two Souls™ - Performance Capture**, Encontrado em <https://www.youtube.com/watch?v=EbZ7SGxZUyA> , 2013

CONNOR, MIKE - **Untitled Game - Modifications of Video Game (Quake 1)** In <https://www.eai.org/titles/untitled-game>

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens** (1938). 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

MELISSINOS , Chris - **The art of video games: from pac-man to Mass Effect**. Welcome Books, 2012

MELO, Venise Paschoal de - **Artemídia : um olhar sobre a arte contemporânea e suas relações sociais quando vista a partir do contexto do jogo** / Venise Paschoal de Melo.-- 2017.

SALVATO, Don – **Doki Doki Literature Club** in store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/

SMUTS, Aaron - **Are video games art?** Contemporary Aesthetics Review nº03, Michigan Publishing, 2005

SLOVIN, Rochelle - **Hot Circuits: Reflections on the first museum retrospective of the video arcade game**, <http://www.movingimagesource.us/articles/hot-circuits-20090115>, 2009

TRAVINOR, Grant - **Video games as mass art**, Lincoln University Press , 2011

YUILL, Simon - **Jodi: untitled-game**. 2001. In www.lipparosa.org/essays/jodi_talk