UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

ANITA CAVALEIRO DE MACÊDO CABRERA

Sobre jogos e não jogos:

Um estudo sobre curadoria de jogos digitais experimentais

São Paulo

2016

ANITA CAVALEIRO DE MACÊDO CABRERA

Sobre jogos e não jogos:

Um estudo sobre curadoria de jogos digitais experimentais

Dissertação apresentada à Escola de
Comunicações e Artes da Universidade de
São Paulo para obtenção do título de Mestre
em Artes Visuais

Área de Concentração: Poéticas Visuais

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Silvia Regina
Ferreira de Laurentiz

São Paulo

2016

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Cabrera, Anita Cavaleiro de Macêdo

Sobre jogos e não jogos: um estudo sobre curadoria de jogos digitais experimentais / Anita Cavaleiro de Macêdo Cabrera. -- São Paulo: A. C. M. Cabrera, 2016.
125 p.: il. + inclui CD com pdf da dissertação.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Orientadora: Silvia Regina Ferreira de Laurentiz
Bibliografia

1. jogos digitais 2. curadoria 3. arte interativa I. Laurentiz, Silvia Regina Ferreira de II. Título.

CDD 21.ed. - 700

Nome: CABRERA, Anita Cavaleiro de Macêdo.

Título: Sobre jogos e não-jogos: um estudo sobre curadoria de jogos digitais experimentais

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações
e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção
do título de Mestre em Artes Visuais

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, minha grande amiga e professora, e à minha avó pela dedicação, carinho e suporte durante toda a minha vida e estudos acadêmicos; aos amigos e irmãos de consideração, que estiveram ao meu lado durante este percurso, apoiando a pesquisa e a prática em curadoria, ou apenas estando lá quando mais precisei.

À Prof^a Dr^a. Silvia Laurentiz, que com carinho e paciência me orientou durante o mestrado.

À FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo e ao CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico por financiar a presente pesquisa.

Aos organizadores do FILE – Festival de Linguagem Eletrônica por me confiarem a curadoria do FILE Games e incentivarem a produção de jogos experimentais; a todos os envolvidos nas edições do FILE de 2013 a 2015, com quem aprendi muito e tive o prazer de compartilhar meu laboratório de criação.

Aos curadores, desenvolvedores e pesquisadores que me ajudaram no entendimento do meu objeto de estudo, principalmente a Enric Llagostera, Thais Arrias Weiller, Simon Bachelier, Auriea Harvey, Ollie Clarke e Peter Burchard, que gentilmente me forneceram suas opiniões sobre a curadoria e criação de jogos digitais experimentais.

RESUMO

CABRERA, A. C. M. **Sobre jogos e não-jogos: um estudo sobre curadoria de jogos digitais experimentais**. 2016. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

“Sobre jogos e não-jogos: um estudo sobre curadoria de jogos digitais experimentais” pretende discutir a questão acerca de jogos digitais experimentais em espaços expositivos tais como galerias, museus e festivais, através de um levantamento de propostas curatoriais de exposições nacionais e internacionais. A presente dissertação é baseada em um levantamento bibliográfico sobre curadoria contemporânea em artes visuais e em experiências de práticas curatoriais de jogos digitais em espaços expositivos, e também em entrevistas com curadores, desenvolvedores e pesquisadores de jogos digitais independentes. Este trabalho também propõe uma análise crítica sobre a crescente presença dos jogos experimentais em ambientes artístico-culturais e seu pertencimento a estes espaços como objetos capazes de promover experiência estética.

Palavras-chave: jogos digitais experimentais, curadoria, arte interativa, *notgames*

ABSTRACT

CABRERA, A. C. M. *About games and notgames: a study about experimental digital games curatorship*. 2016. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

“About games and notgames: a study about experimental digital games curatorship” intends to discuss the issue concerning experimental digital games in exhibition spaces such as galleries, museums and festivals, through a survey of curatorial proposals for national and international exhibitions. The present dissertation is based on a literature review on contemporary curatorship in visual arts and experiences on curatorial practices of digital games in exhibition spaces, and also on interviews with curators, researchers and developers of independent digital games. This work also suggests a critical analysis of the growing presence of experimental games in artistic and cultural environments and their belonging to these spaces as objects capable of promoting aesthetic experience.

Keywords: *experimental digital games, curatorship, interactive art, notgames*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Game On: the history, culture and future of computer games (Barbican Gallery). Disponível em: http://www.barbican.org.uk/bie/game-on . [Acessado em: 25/03/ 2016].....	31
Figura 2 - Applied Design (MoMA). Disponível em: http://www.timeout.com/new-york-kids/things-to-do/moma-debuts-14-vintage-video-games-at-the-show-applied-design . [Acessado em: 12/07/2015]	34
Figura 3 - Under(play)ground. One Life Remains. Disponível em: http://www.oneliferemains.com/ [Acessado em: 03/08/2016]	36
Figura 4 - Slam of the arcade age - One Life Remains. Disponível em: http://www.oneliferemains.com/slam . [Acessado em 29/07/2016].....	37
Figura 5 – Notgames Fest 2015 (Cologne Game Lab). Disponível em: http://notgames.colognegamelab.com/ . [Acessado em: 29/07/2016]	38
Figura 6 - Alt.Ctrl.GDC (2015).	39
Figura 7 – Line Wobbler (Robin Baumgarten). Disponível em: https://www.flickr.com/photos/robinbaumgarten/sets/72157650196836010/ . [Acessado em: 29/07/2016].....	40
Figura 8 – Snail Run (ENIAROF). Disponível em: http://www.abstractmachine.net/blog/snail-run/ . [Acessado em: 29/07/2016]	41
Figura 9 – Notgames Fest 2015 (Cologne Game Lab). Disponível em: http://notgames.colognegamelab.com/ . [Acessado em: 29/07/2016]	42
Figura 10 - BIG Festival 2016 (Centro Cultural São Paulo). Disponível em: http://principal.bigfestival.com.br/2016/ . [Acessado em: 17/07/2016]	44
Figura 11 - F69 (Suzete Venturelli e Mario Maciel). Disponível em: http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa244740/suzete-venturelli . [Acessado em: 10/07/2016].....	46
Figura 12 - Desertesejo (Gilbertto Prado). Disponível em: http://www.gilberttoprado.net/gilberttoprado/desertesejo.html . [Acessado em: 10/08/2016].....	47
Figura 13 – KinoArcade Machine (Fernanda Neves Gomes). Disponível em: http://link.estadao.com.br/noticias/geral,gameplay-reflete-sobre-interacao-entre-pessoas-e-games,10000046871 . [Acessado em 10/08/2016]	48

Figura 14 - LIMBO (Playdead). Disponível em: http://www.playdead.com/games/limbo/ . [Acessado em: 20/08/2015]	52
Figura 15 - Exemplo de controles alternativos (Winds of Venus). Disponível em: http://arstechnica.co.uk/gaming/2015/03/gallery-gdc-2015-shows-off-inventive-controllers-and-atari-history/ . [Acessado em: 30/07/2016]	53
Figura 16 – Cent mille milliards de poèmes (Raymond Queneau). Disponível em: http://www.multimedialab.be/cours/programmation/aleatoire.htm . [Acessado em: 25/05/2015]	55
Figura 17 - Bichos (Lygia Clark). Disponível em: http://www.ebc.com.br/2012/09/sao-paulo-abre-retrospectiva-com-145-obras-da-artista-plastica-lygia-clark . [Acessado em: 25/05/2015]	56
Figura 18 - The Path (Tale of Tales). Disponível em: http://tale-of-tales.com/ThePath/ . [Acessado em: 08/04/2015]	64
Figura 19 - Dear Esther (The Chinese Room). Disponível em: http://dear-esther.com/ . [Acessado em: 03/05/2015]	65
Figura 20 – The Stanley Parable (Galactic Café). Disponível em: https://www.stanleyparable.com/ [Acessado em: 03/05/2015]	66
Figura 21 - Gone Home (The Fullbright Company). Disponível em: http://gonehome.game/ . [Acessado em: 09/04/2015]	67
Figura 22 - Shelter (Might and Delight). Disponível em: http://mightanddelight.com/shelter/ . [Acessado em: 10/05/2015]	67
Figura 23 - Swing (Christin Marczinik e Thi Binh Minh Nguyen). Disponível em: http://www.tibimi.de/ . [Acessado em: 08/04/2015]	68
Figura 24 - MOVE (Andrew Hieronymi). Disponível em: https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4343418992 . [Acessado em: 17/07/2016]	74
Figura 25 - FILE Rio 2009: 8 bit Game People. Disponível em: http://file.org.br/?lang=pt . [Acessado em: 20/07/2016]	76
Figura 26 - Hipersônica 8 Bit Game People. Disponível em: http://file.org.br/?lang=pt . [Acessado em: 20/07/2016]	77
Figura 27 - Hipersônica 8 bit Game People. Disponível em: http://file.org.br/?lang=pt . [Acessado em: 20/07/2016]	77
Figura 28 - Fachada do FILE Games 2013. Disponível em: http://file.org.br/?lang=pt . [Acessado em: 20/07/2016]	79

Figura 29 - Parapluie (One Life Remains) utiliza Sifteo cubes como plataforma. Disponível em: http://www.oneliferemains.com/parapluie . [Acessado em: 21/07/2016]	81
Figura 30 – Bientôt L'été (Tale of Tales). Disponível em: <a href="http://tale-of-
tales.com/bientotlete/">http://tale-of- tales.com/bientotlete/ . [Acessado em: 22/07/2016]	83
Figura 31 - Kairo (Locked Door Puzzle). Disponível em: http://kairo.lockeddoorpuzzle.com/ . [Acessado em 23/07/2016]	84
Figura 32 - Generations (One Life Remains). Disponível em: http://www.oneliferemains.com/generations . [Acessado em: 21/07/2016]	85
Figura 33 - Expografia do FILE Games Rio 2014. Disponível em: http://file.org.br/?lang=pt . [Acessado em: 20/07/2016]	86
Figura 34 - Thomas Was Alone (Mike Bithell). Disponível em: http://file.org.br/?lang=pt . [Acessado em: 20/07/2016]	88
Figura 35 - Mirage (Mario Von Rickenbach). Disponível em: http://file.org.br/?lang=pt . [Acessado em: 20/07/2016]	89
Figura 36 - Monument Valley (ustwo). Disponível em: http://www.techmagnetism.com/how-to-download-monument-valley-game-for-pc/ . [Acessado em: 27/07/2016]	90
Figura 37 - FILE Games 2014. Disponível em: http://file.org.br/?lang=pt . [Acessado em: 20/07/2016]	91
Figura 38 - Framed – Loveshack. Disponível em: http://framed-game.com/ . [Acessado em: 20/07/2016]	93
Figura 39 - Bounden - Game Oven. Disponível em: http://playbounden.com/ . [Acessado em: 20/07/2016]	94
Figura 40 - FRU – Mattia Traverso. Disponível em: http://frugame.com/ . [Acessado em: 20/07/2016]	94
Figura 41 - FILE Games Curitiba 2014. Disponível em: http://file.org.br/?lang=pt . [Acessado em: 20/07/2016]	95
Figura 42 - Papo & Yo - Minority Media. Disponível em: http://www.weareminority.com/papo-yo/ . [Acessado em: 20/07/2016]	96
Figura 43 - Proteus - Ed Key & David Kanaga. Disponível em: http://twistedtreegames.com/proteus/ . [Acessado em: 20/07/2016]	96
Figura 44 - FILE Games 2015. Disponível em: http://file.org.br/?lang=pt . [Acessado em: 20/07/2016]	97

Figura 45 - Swing (Christin Marczinik e Thi Binh Minh Nguyen). Disponível em: http://file.org.br/?lang=pt . [Acessado em: 20/07/2016]	98
Figura 46 - BallpointUniverse - Arachnid Games. Disponível em: http://www.diluvion.com/bpu/ . [Acessado em: 20/07/2016]	99
Figura 47 - Sunset (Tale of Tales). Disponível em: http://tale-of-tales.com/Sunset/ . [Acessado em: 20/07/2016]	100
Figura 48 – Never Alone. Disponível em: http://neveralonegame.com/ . [Acessado em: 20/07/2016].....	100

SUMÁRIO

Introdução	9
1. A curadoria de jogos digitais.....	15
1.1 O curador contemporâneo (ou o “fazedor de exposições”).....	16
1.2 Curadoria como laboratório criativo	19
1.3 Curadoria como prática artística	21
1.4 A curadoria de jogos digitais.....	24
1.5 Tendências na curadoria de jogos digitais.....	29
1.5.1 Exposições Internacionais	30
1.5.2 Curadoria de jogos digitais no Brasil	43
2. Jogos indies, jogos experimentais e não-jogos.....	49
2.1 O que são jogos <i>indies</i> ?.....	50
2.2 Arte interativa.....	54
2.3. Jogos <i>indies</i> experimentais.....	59
2.4 Jogos e não-jogos	61
2.5 Outras terminologias	69
3. FILE Games: curadoria de jogos digitais como laboratório criativo	71
3.2 FILE Games	73
3.3 Experiência pessoal em curadoria de jogos digitais.....	79
FILE Games SP 2014.....	90
FILE Games Curitiba 2014	95
FILE Games SP 2015.....	97
Considerações finais.....	101
Referências	107
Apêndice A - Entrevistas com curadores, desenvolvedores e pesquisadores	114
Questões/ Questions	114
Respostas/Answers.....	115

Introdução

De alguma maneira, eu gosto deste jogo, como se em seu cerne fosse articulado o que curadoria significa para mim: um processo contínuo de tornar-se.

Maria Hlavajova

Os jogos digitais¹, presentes no mercado desde a década de 1960, são vistos pelo público em geral como uma das principais fontes de entretenimento disponíveis no mercado, pela indústria como um nicho extremamente lucrativo e, apenas recentemente pela comunidade acadêmica como objeto de interesse para pesquisas científicas. Quer sejamos assíduos jogadores, quer grandes admiradores ou apenas observadores, é possível perceber que seus elementos “[...] carregam também conotações além de seu conteúdo original, contexto e significado” (CLARKE, MITCHELL, 2007, p. 08, tradução nossa), o que faz com que eles possam ser reconhecidos mesmo por quem nunca entrou em contato com o objeto em si. Ainda que populares, os jogos digitais demoraram cerca de quarenta anos para serem reconhecidos como um fenômeno estético e social relevante, ganhando assim o interesse do meio acadêmico e científico e também um espaço dentro de galerias, museus e festivais de arte eletrônica e cultura digital.

Com a facilidade de acesso a softwares de desenvolvimento de jogos, criação de gráficos extremamente detalhados, renderizações² em tempo real, é possível criar programações extremamente complexas em tempo reduzido e com investimentos financeiros mínimos. Ao mesmo passo que o desenvolvedor independente tem essas ferramentas ao seu alcance e pode em poucos dias desenvolver um jogo simples em sua casa, estúdios mais consolidados são capazes de propor jogos mais elaborados com a mesma facilidade. A facilidade de acesso às ferramentas fez com que emergisse, à margem do mercado dos jogos digitais, a figura do desenvolvedor de jogos experimentais, que foge dos clichês consagrados da indústria e propõe novas formas de fruição, tanto através das narrativas,

¹ Usaremos o termo “jogos digitais” para nos referirmos aos videogames desenvolvidos tanto para consoles, quanto jogos para computadores ou para dispositivos móveis, devido à sua maior abrangência semântica. Porém, em citações em português, muitas vezes são utilizados os termos “game”, “videogame” ou “videojogo”, manteremos o termo utilizado no original.

² Processo pelo qual é possível obter o produto final de um processamento digital.

quanto da interação, seja ela baseada na jogabilidade dentro do design do jogo em si, seja na elaboração de controles alternativos.

Desta forma, os estudos sobre jogos digitais nas áreas de estética e crítica estão se tornando cada vez mais viáveis afinal, os jogos digitais de agora são compostos de “conteúdo artístico não-efêmero (palavras armazenadas, sons e imagens), que coloca os jogos digitais muito mais próximos do objeto ideal das humanidades, a obra de arte. Assim, tornam-se visíveis e textualizáveis para o observador estético [...]” (AARSETH, 2003, p. 02, tradução nossa). Mas não só de imagens, palavras e sons é composto um jogo digital, Espen Aarseth (2001) em “Computer Game Studies, Year One”, comenta que os jogos digitais são ao mesmo tempo objeto e processo, pois eles não podem ser fruídos da mesma forma que textos ou música, são objetos que, por serem processuais, não nos são dados completamente acabados, precisamos interagir para apreendê-los. A ideia do jogo digital como processo tem relação com a afirmação de Alexander Galloway:

Comecemos assim: se fotografias são imagens, e filmes são imagens em movimento, então jogos digitais são ações. Deixemos que este seja o ponto inicial para a teoria de jogos digitais. Sem ação, games permanecem apenas nas páginas de um livro de regras abstrato. Sem a participação ativa dos jogadores e das máquinas, vídeo games são apenas códigos estáticos de computador. Jogos digitais passam a existir quando a máquina é ligada e o software é executado; eles existem quando são postos em prática. (GALLOWAY, 2006, p. 02, tradução nossa).

Aarseth menciona que os jogos digitais fazem parte de um campo que é “[...] interdisciplinar e empiricamente variado ao extremo, há um grande número de diferentes razões para fazer pesquisa, e um grande número de tipos de pesquisa para se propor.” (AARSETH, 2003, p. 02, tradução nossa). A discussão que propomos a seguir se dará no âmbito da curadoria de jogos digitais, assunto muito pouco presente na pesquisa acadêmica e, apesar de já ser bastante explorado em exposições e mostras de arte, principalmente internacionais, seu registro ainda é bastante escasso. A pesquisa a seguir será desenvolvida através de levantamento bibliográfico acerca da prática curatorial em

artes visuais, sobre desenvolvimento de jogos digitais experimentais e sobre arte interativa; de entrevistas com curadores de exposições de jogos experimentais, desenvolvedores independentes e pesquisadores da área dos jogos digitais; e da experiência pessoal em curadoria de jogos digitais no FILE Games, mostra de jogos digitais do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica³, evento de linguagem eletrônica de projeção nacional e internacional, de 2013 à 2015.

Desde o início da década de 2000, com a mostra itinerante “Game On: the history, culture and future of computer games⁴”, que teve origem em 2002 na galeria britânica Barbican Art Gallery e percorreu diversos países, foi possível notar a presença dos jogos digitais em espaços expositivos antes destinados à exibição de mostras de artes visuais. Podemos citar exposições como “Game O quê?” (2003), organizada pelo Itaú Cultural, em São Paulo, e “Pong Mythos” (2005) ou “Public Play” (2007), por exemplo, ambas organizadas por Andreas Lange, curador do Computerspielemuseum⁵, em Berlim, o primeiro museu da Europa a dedicar seu acervo aos jogos digitais. Outras exposições marcantes aconteceram mais para o fim da década, alguns exemplos são o festival “FILE Games Rio: 8 bit people” (2009), com curadoria de Tarsila Yuki Gonzales e a mostra “Game Play” (2009), também organizada pelo Itaú Cultural.

A partir da década de 2010, os jogos digitais tornaram-se ainda mais relevantes em festivais, galerias e museus de grande porte como foi o caso do MoMA – Museum of Modern Art, em Nova Iorque, que adquiriu 14 títulos para sua exposição “Applied Design” (2012). Na mesma época exposições de jogos digitais experimentais e de jogos com controles alternativos começaram a aparecer com maior frequência, esse foi o caso de “Notgames Fest”, um festival bienal de jogos experimentais (ou *notgames*) proposto por um grupo de curadores, pesquisadores, desenvolvedores e artistas no espaço expositivo do Cologne Game Lab.

3 A curadoria do “FILE Games 2013” foi desenvolvida pela pesquisadora Anita Cavaleiro, proponente da presente pesquisa, e pode ser acessada em: http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=913&id=2

4 “Game on: the history, culture and future of computer games” Disponível em: <http://www.barbican.org.uk/bie/game-on>. [Acessado em: 18 de setembro de 2014].

5 Disponível em: http://www.computerspielemuseum.de/1210_Home.htm. [Acessado em: 12/07/2016].

O início da presente pesquisa, por sua vez, se deu a partir da elaboração da proposta curatorial para o FILE Games 2013. Para desenvolver a curadoria, foram levados em consideração diversos aspectos constituintes dos jogos digitais como os gráficos, a jogabilidade e a inovação nos aspectos narrativos e interativos, mas o foco estava em jogos que trouxessem à tona a poética do meio, suscitando novas questões ao público. Através da experiência em curadoria no FILE Games, foi possível compreender questões acerca da prática curatorial contemporânea de jogos digitais e das funções de um curador que trabalha com objetos de natureza híbrida.

A atividade em curadoria requer várias habilidades – e não apenas o conhecimento específico em História e Teoria da Arte. Requer uma atualização constante numa área de interesse, seja geográfica, seja temática, sobre um campo específico da produção artística. Requer também a habilidade em expor visualmente, em dispor das obras num espaço expositivo, seja qual for. E, por fim, requer uma capacidade de apreensão discursiva do objeto de trabalho e de suas contiguidades através da palavra, seja escrita ou falada. (TEJO, 2011, p. 35)

A prática curatorial em jogos digitais, experimentais ou não, envolve além da atualização constante, citada por Cristiana Tejo (2011), o envolvimento do curador com o jogo em si. Para se conhecer um jogo digital, é necessário jogá-lo, entender sua mecânica e sua narrativa, compreender as propriedades estéticas do objeto não somente como um observador, mas de maneira ativa e participativa. Um curador de jogos digitais é, na maior parte das vezes, um jogador assíduo e um conhecedor do mercado de jogos digitais, sendo também envolvido com estúdios desenvolvedores, plataformas e gêneros de jogos digitais, de modo que as obras possam ser expostas levando em consideração questões não apenas visuais, mas também históricas e sociais. As exposições de jogos digitais se mostram, por sua vez, como um laboratório experimental de vivências mediativas e pesquisa acadêmica.

Em nosso primeiro capítulo discorreremos sobre a curadoria de jogos digitais, comparando-a à prática curatorial em artes visuais. A atividade curatorial em artes visuais

passou por diversas mudanças ao longo de sua história, sendo inicialmente caracterizada a partir do significado literal da palavra “curador” como aquele que cuida e zela pela arte. Sendo assim, o curador clássico era visto como o profissional que seleciona de obras e preserva os acervos nacionais. A partir da década de 1960, com o aparecimento de novos espaços expositivos e de significativas transformações na natureza dos trabalhos artísticos, a curadoria passou a ser entendida como uma prática laboratorial e criativa. O profissional que exerce a curadoria contemporânea em artes visuais é aquele que trabalha com os possíveis significados das obras de arte propõem, concentrando funções que abrangem a escolha das obras de arte, a elaboração de propostas de mediações culturais de espaços e objetos, o desenvolvimento de textos curatoriais, recortes temáticos e expografias.

Observaremos que a curadoria em jogos digitais pode ser considerada uma prática análoga à curadoria em artes visuais, ao passo que, assim como o curador de artes visuais, o curador de jogos digitais compreende todas as funções mencionadas anteriormente e a elas são somadas outras habilidades que se revelam no momento em que ele trabalha com objetos híbridos, que estão no limite da arte e da indústria. Os jogos digitais são objetos audiovisuais, interativos e lúdicos, possuem características próprias de sua linguagem que é intrinsecamente interdisciplinar, eles são amplamente comercializados através da indústria do entretenimento e podem suscitar questões que podem convergir com a arte eletrônica interativa ou não. Através de alguns exemplos de exposições que trabalham com jogos digitais, poderemos notar tendências nas práticas curatoriais.

Eu esperaria que os curadores olhassem para fora desses limites também. Eu diria que o curador deve saber a quem perguntar. Que eles, se não estiverem profundamente envolvidos no mundo dos jogos digitais e do cinema, procurassem maneiras de sondar as cenas em busca de vozes... Simplesmente conversassem com os criadores para ver o que eles recomendam. Eu esperaria que o curador desenvolvesse algum tipo de perícia desses artefatos digitais, mas eu não tenho certeza do que isso significaria neste caso. Como curadores de arte contemporânea agem? Seria bom imitá-los? ...Eu não sei. Eu esperaria que elas [exposições de jogos digitais] não fossem tão ligadas a tendências e míopes como muitas mostras de arte que tenho visto. Eu percebo apenas agora

que não tenho a mínima ideia do que um curador faz. (HARVEY, 2016, tradução nossa⁶)

No segundo capítulo veremos mais a respeito das questões que permeiam o desenvolvimento dos jogos digitais que se encontram à margem do mercado, sendo desenvolvidos por estúdios independentes, e que flertam com a arte através do experimentalismo de suas propostas narrativas, de sua jogabilidade e de seu design de interação. Apresentaremos o conceito de *notgames*, um desafio de design proposto para que os desenvolvedores fujam dos clichês da indústria, exemplificando-o através de jogos desenvolvidos com este intuito. Comentaremos sobre a arte interativa e suas características, de modo a situarmos os jogos digitais experimentais como objetos de convergência entre o mercado e às artes visuais. Citaremos também as diversas terminologias utilizadas para categorizarmos esses objetos, tanto a partir do universo das artes visuais, quanto da indústria do entretenimento.

No terceiro e último capítulo da presente dissertação, falaremos sobre a experiência pessoal no exercício curatorial no FILE Games. Situaremos os jogos digitais como linguagem dentro do FILE – Festival de Linguagem Eletrônica e discorreremos acerca da sua trajetória no festival, partindo de sua concepção como categoria de inscrição, até seu surgimento como uma curadoria autônoma. Por ser uma curadoria desenvolvida por curadores independentes, observaremos com mais atenção as desenvolvidas nos anos de 2013 a 2015, nas quais exerci a função de curadora de jogos digitais.

⁶ A citação é proveniente de entrevista e seu original encontra-se integralmente disponível no Apêndice A da presente dissertação.

1. A curadoria de jogos digitais

“O leitor deve ser levado adiante não meramente ou sobretudo pelo impulso mecânico da curiosidade, não pelo desejo irrequieto de chegar à solução final, mas pela atividade prazerosa do percurso em si.”

Samuel T. Coleridge

O primeiro capítulo visa contextualizar a curadoria de jogos digitais a partir de sua relação com a curadoria em artes visuais. Compreendemos a curadoria de jogos digitais como uma atividade de natureza híbrida, que trabalha tanto vinculada ao universo das artes visuais, quanto ao da indústria do entretenimento. O curador de jogos digitais exerce sua prática através de objetos intrinsecamente lúdicos, dotados de características poéticas, mas que possuem também uma faceta mercadológica, dado que os jogos digitais são geralmente veiculados na mídia como objetos de consumo.

Observando as relações de oposição e de aproximação entre a curadoria de jogos digitais e a atividade curatorial nas artes contemporâneas, a pesquisa se inicia através de um levantamento bibliográfico sobre a profissão do curador nas artes visuais. A partir da concepção do termo “curador” e de como este se modificou durante o tempo, contextualizaremos as principais funções do curador contemporâneo, analisando sua faceta laboratorial, assim como sua possível interpretação como prática análoga à criação artística.

Detalhando as especificidades técnicas do profissional que exerce a prática curatorial nas artes visuais, podemos compará-las ao seu exercício aplicado à curadoria de jogos digitais. Abordaremos também as tendências das exposições de jogos digitais, desde seu surgimento no cenário museológico no início da década de 2000, até os novos experimentos mais conceituais propostos nos últimos anos.

1.1 O curador contemporâneo (ou o “fazedor de exposições”)

A curadoria de arte como profissão é relativamente nova e, segundo o curador e teórico da arte Hans Ulrich Obrist (2014, p. 77), ainda é possível notar certa carência de documentação escrita relacionada às exposições, o que faz com que a literatura sobre o fazer curatorial ainda seja incipiente. Partindo de sua raiz etimológica latina *curare*, o curador de arte é classicamente entendido como o profissional cuja função parte de cuidar, conservar e zelar pelas obras de arte, assim como de defender os interesses do artista. Sua principal incumbência, por muitos anos, foi estritamente a de manter e preservar os acervos dos museus, adquirindo novos trabalhos, selecionando meticulosamente um conjunto de artefatos de relevância histórica e protegendo a integridade da coleção que espelharia o patrimônio cultural de uma nação (OBRIST, 2014, p. 38 - 39). Cabia também ao curador de arte exercer pesquisa acadêmica em sua própria coleção e, a partir da seleção das obras, decidir a melhor maneira de organizá-la e exibi-la em um espaço expositivo, compartilhando sua opinião com o público.

Atualmente, ainda podemos considerar que a atividade curatorial retém as características básicas do cuidado, da pesquisa e da seleção de obras, assim como a da organização de exposições (OBRIST, 2014, p. 38), mas, outras funções foram somadas à profissão, não substituindo totalmente seu significado inicial, mas agregando novas questões à prática. Sonia Salcedo Del Castillo (2014, p. 29) menciona que, a partir da década de 1950, a arte passou por diversas transformações e a curadoria, por sua vez, seguiu a demanda imposta por seu objeto de trabalho. Ela foi abandonando sua faceta primária de conservação de acervos para se tornar cada vez mais próxima de uma atividade criativa e experimental, na qual a figura do curador deslocou-se para a de mediador ou de “propagador da experiência artística”. Essa modificação na curadoria é vista principalmente a partir das esferas museológica e expográfica, inserindo uma faceta subjetiva antes inexistente, na atividade curatorial.

A este curador contemporâneo, que desvia seu fazer do sentido original de sua alcunha, podemos chamar de *Ausstellungsmacher*, ou “fazedor de exposições”⁷, expressão alemã cunhada por Harald Szeemann⁸ para definir sua própria prática curatorial. Obrist (2011, p. 99) expande o significado do termo e o aplica à curadoria contemporânea em geral, traduzindo para o inglês como “*exhibition maker*” (p. 99) ou “*the one who puts on an exhibition*” (p. 34) que, em português, poderíamos entender como um “fazedor de exposições”, “criador de exposições” ou mesmo “inventor de exposições”.

Segundo o próprio Obrist (2011, p.99), há bem mais do que semântica em jogo ao adotar tal designação, pois Szeemann não era apenas um curador, era um “conjurador de exposições”. Pode-se dizer, então, que o trabalho de um *Ausstellungsmacher* não é meramente escolher, zelar e organizar obras de arte, mas é alguém cujo trabalho é híbrido, interdisciplinar e transita por diversas áreas do conhecimento:

Harald Szeemann definiu uma vez as funções do *Ausstellungsmacher* - aquele que compõe uma exposição - como um administrador, amante, autor de introduções, bibliotecário, gerente e contador, animador, conservador, financiador, e diplomata. Essa lista pode ser expandida ao adicionarmos as funções do guarda, do transportador, do comunicador e do pesquisador. (OBRIST, 2011, p. 34, tradução nossa)

Quanto ao curador contemporâneo, tal como entendido por Szeemann e Obrist, vale também acrescentar que, além das funções descritas anteriormente, ele também possui um papel social relevante no campo da educação não formal. Dado que é ele quem faz a mediação entre artista, crítico e público (GURAN, 2006), ela se revela principalmente através da seleção do conteúdo a ser exibido e da maneira em que ele decide por exibi-lo no espaço. A mediação ocorre não somente por meio daquilo que o curador escolhe expor em uma mostra, mas também, daquilo que ele deixa de fora; ela ocorre através do que ele decidiu explicitar abertamente ou apenas incitar em diálogos de justaposição ou oposição; e, finalmente, de como ele decidiu mostrar sua seleção em um espaço pré-definido.

⁷A palavra *Ausstellungsmacher* foi traduzida para “organizador de exposições”, na edição brasileira de “Caminhos da curadoria” (OBRIST, 2014, p. 39), podendo ser entendida de uma maneira mais rasa que a ideia inicial proposta por Harald Szeemann ao cunhá-la. Assim, escolhemos por traduzi-la livremente como “fazedor de exposições”.

⁸Harald Szeemann (1933-2005) foi o diretor e curador da Kunsthalle de Berna, na Suíça até 1969, ao se autodeclarar um “curador independente”. Szeemann foi curador da Documenta de Kassel, em 1972, entre outras grandes exposições de renome mundial.

De acordo com Cauê Alves, “contradições ou mesmo a explicitação de conflitos podem ser bem-vindas em mostras” (2010, p. 54), pois, ao considerarmos as exposições como os principais veículos de popularização das obras de arte (OBRIST, 2011, p. 06), o curador possui o papel de brincar com os sentidos presentes nas obras, propondo outras possibilidades semânticas criadas na relação entre objetos diversos.

O curador identifica metamorfoses, transformações e transmutações entre trabalhos que talvez pudessem ser negados pelos próprios artistas. Mas o curador não faz isso para nivelar trabalhos ou como reconciliação de sentidos distintos e opostos, mas como transitividade, como algo possível e transitório. De modo algum ele reduz o sentido dos trabalhos, mas os amplia, mostrando que o que há de indeterminado na arte pode, a partir de uma contingência, se tornar possível e dotado de sentido. (ALVES, 2010, p.55).

Greenberg, Ferguson e Nairne (1996, *apud* OBRIST, 2011, p.06) dizem que o sentido das obras de arte é construído, mantido e até mesmo desconstruído nas exposições, sendo função do curador propor tais ações através da criação de novas experiências e das reinterpretações das obras em questão. Obrist (2014, p. 46) menciona que numa exposição há “uma voz cultural distinta e singular. Você pode aprender com ela, concordar com ela, discordar dela, defendê-la. Seu poder vem das fontes sutis de justaposição e organização.” Ao contrário do artista, o curador trabalha com a abertura⁹ que é própria das obras de arte. Seu objetivo está na demonstração das possíveis relações entre elas - sejam relações de oposição ou de aproximação - esclarecendo-as através da maneira escolhida para exibi-las, de modo que seu público, mesmo que indiretamente, as compreenda:

A maneira de mostrar uma seleção de obras de arte reflete diretamente na curadoria de qualquer exposição, pois é por meio da montagem, além, naturalmente, das obras selecionadas, que o curador vai expor suas idéias. Seja estabelecendo relações formais ou conceituais entre as peças expostas, seja localizando-as de forma estratégica no espaço, a disposição das obras pode resultar numa exposição eficaz, onde os diálogos propostos facilitam a compreensão dos objetos expostos, ou num labirinto de ideias onde o visitante se sente perdido. (CINTRÃO, 2010, p. 15)

⁹ Em seu texto “Arte e Interatividade” (2003), Julio Plaza (1938 – 2003) analisa os principais conceitos que conduzem ao entendimento das relações autor-obra-receptor, a partir da abertura de interpretação presente nas obras em cada fase produtiva da arte.

A elaboração da expografia, ou seja, a forma em que os elementos são dispostos em um espaço expositivo, além de noções básicas de cenografia e arquitetura, demanda conhecimentos técnicos sobre as obras e o local nas quais serão exibidas. A maneira que as obras serão exibidas, sua posição umas em relação às outras e os elementos expográficos presentes ou não no espaço interferem imensamente no percurso do público dentro em uma exposição. “Não se trata assim de ocupar o espaço, mas de reconstruí-lo criticamente, sendo o lugar um termo comum entre o real e o imaginário, capaz de revelar as convenções do circuito” (FERREIRA, Glória e TERRA, Paula. CASA FRANÇA-BRASIL, 2000, p. 14, *apud* CASTILLO, 2014 p. 30). Através do projeto expográfico, é possível, portanto, propor caminhos e experimentar trajetos diversos que servirão como uma mediação indireta na construção das relações possíveis entre as obras.

1.2 Curadoria como laboratório criativo

Segundo Glória Ferreira (2010, p. 138), a mediação atribui caráter experimental à curadoria, que além de uma atividade crítica, pode ser compreendida como um laboratório de observação e experiência. Neste laboratório, o curador pode promover confrontos e releituras, revelar correspondências entre obras e propor novos parâmetros para uma história da arte. A faceta laboratorial presente na curadoria contemporânea, de acordo com Martin Grossmann (2011, p. 211 - 212), está intimamente ligada às práticas de três curadores: Puntus Hulten, Harald Szeeman e Walter Zanini, que, a partir da década de 1960, inovaram de formas distintas a maneira de se exercer a profissão, trazendo-a mais próxima do que entendemos como curadoria nos dias de hoje.

Para o curador sueco Puntus Hulten¹⁰, um espaço cultural deveria incentivar atividades práticas e discursivas de maneira participativa (GROSSMANN, 2011, p. 207), aproximando a curadoria institucional da gestão cultural e dos processos criativos. Sua intenção, acima de tudo, era testar os limites da arte contemporânea dentro dos museus, transformando radicalmente a instituição para a qual trabalhava em um laboratório multidisciplinar (OBRIST, 2011, p. 297, tradução nossa). Na Suíça, Harald Szeeman, por

¹⁰ Puntus Hulten (1924 - 2006) foi diretor do Moderna Museet em Estocolmo, Suécia, de 1958 a 1973; diretor-fundador do Museu Nacional de Arte Moderna, que faz parte do Centro Nacional de Arte e Cultura Georges Pompidou em Paris, França, espaço multidisciplinar e multicultural.

sua vez, atuava em uma Kunsthalle que, ao contrário dos museus, tratava-se de um espaço alternativo de arte que não possuía acervo permanente. Sua visão era a de que espaços como esse funcionavam mais como laboratórios e menos como memoriais coletivos (SZEEMANN, *in* OBRIST, 2008, p. 106), devido à falta de recursos disponíveis e à necessidade constante de improvisação na elaboração de exposições.

No final da década de 1960, Szeemann abriu mão de seu vínculo institucional para se tornar o primeiro auto-intitulado “curador independente” na história da curadoria contemporânea (GROSSMANN, 2011, p. 209). No Brasil, Walter Zanini¹¹ uniu as práticas colaborativa, experimental e laboratorial em suas curadorias para o MAC - Museu de Arte Contemporânea e para a Bienal de São Paulo, nas quais ele investiu no mapeamento de novos artistas, apostou em novas linguagens e em questões críticas de cunho político-social:

As práticas de Hulten, Szeemann e Zanini foram contemporâneas, simultâneas e complementares. Eram também práticas informadas e conscientes dos processos em arte contemporânea que ocorriam paralelamente em várias localidades. Os três investiram, de forma pioneira, nas novas tendências da arte, principalmente as processuais, como os projetos de *site-specific*, as performances e *happenings*, a *mail art* e a arte conceitual. Incentivaram experimentações com novas mídias. Prezavam também o trabalho colaborativo, horizontal, aquele que era processado não tendo como guia o interesse pessoal e/ou autoral, mas o da coletividade. Um modo de trabalho que, se ainda não se conformava em uma rede, anunciava no entanto esta possibilidade, demonstrando assim seu ineditismo e inovação (GROSSMANN, 2011, p. 211 - 212).

Ao preservarmos o seu caráter laboratorial, sem omitir seu caráter estético e conceitual, a curadoria serve de premissa para que a construção das relações entre as obras apresentadas revelem os questionamentos advindos da percepção do público e das indagações das convenções preexistentes no meio da arte (FERREIRA, 2010, p.142). O curador, neste caso também pesquisador, torna-se proponente de experimentações interdisciplinares no campo da mediação, utilizando o espaço expositivo como

¹¹ Walter Zanini (1925-2013), diretor do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC- USP) e curador das 16a e 17a Bienais de São Paulo, em 1981 e 1983.

laboratório teórico e criativo para vivências autorais, “não como aquele sujeito que constitui o mundo e dá sentido a ele e à arte, mas como um profissional cuja ação está por vir e assim possibilita uma série de outras experiências que podem formar uma história.” (ALVES, 2010, p. 46)

Apesar de ser uma profissão com diversas especificidades técnicas e de, recentemente, começarem a existir cursos formais na área de curadoria¹², a função do curador sempre foi desempenhada por historiadores, críticos de arte, jornalistas, artistas, educadores formais ou não-formais e pesquisadores de arte em geral. A atividade curatorial, portanto, é um exercício “sem cartilha, nem rota precisa, a preparação para se tornar curador deve se basear no bom senso, no que lhe faz sentido (TEJO, 2010, p. 163). O curador aprende seu ofício pouco a pouco, baseando-se na sua própria experiência em campo e embasamento histórico e teórico, apoiando-se fortemente em seu gosto pessoal e posicionamento político e social.

1.3 Curadoria como prática artística

Podemos dizer que a curadoria contemporânea, é um trabalho experimental de caráter autoral, criativo e imaginativo e, devido a tais características, muitas vezes, ela é caracterizada como uma prática artística. Sonia Salcedo Del Castillo, em seu livro “Arte de expor: curadoria como *expoesis*” (2014), defende a ideia de que a curadoria seria uma prática análoga à arte, visto que “a arte é aquilo que o artista afirma que ela é, ao curador cabe reinventar poeticamente o objeto de interesse do artista, construindo um léxico mediante a junção dos fragmentos ou a articulação das camadas de subjetividade artística” (CASTILLO, 2014, p. 28). Castillo menciona que a curadoria seguiria uma lógica semelhante às das instalações:

As exposições assemelham-se às instalações. Tal proximidade refere-se ao modelo contemporâneo de exposição, uma vez que cada vez mais obras e mostras se confundem, dada a sinergia espacial e conceitual

¹² Podemos citar entre os recentes cursos formais em curadoria no estado de São Paulo o curso de graduação em Arte: História, Crítica e Curadoria, oferecido pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), a pós-graduação *latu sensu* em Museologia, Colecionismo e Curadoria, oferecida pelo Centro Universitário Belas Artes, e a pós-graduação *latu sensu* oferecida pelo Centro Universitário Senac, por exemplo.

que as tem caracterizado. Tal qual[*sic*] as instalações, as exposições lidam com obras *in situ*, em *site specific*, inserem-se na órbita das ambientações e lidam com significados ora simbólicos ou metafóricos, ora por vezes alegóricos. Uma montagem expositiva “instala” a obra, tal como ocorre na elaboração de uma instalação, mantém-se uma dialética com o espaço. E de maneira semelhante à instalação, uma exposição obedece a um princípio motor pré-estabelecido pela conceituação da curadoria (CASTILLO, 2014, p. 33)

Sua visão é de que a curadoria é uma obra de arte cuja ação se dá através da montagem expositiva, sendo sua poética uma reflexão plástica e estética, a qual nomeou *expoesis* (CASTILLO, 2014, p. 67). Porém, grande parte dos autores discorda desta comparação, considerando o curador como aquele que retoma o sentido próprio de uma obra de arte e, pensa outras possibilidades semânticas a partir do mesmo. Para Alves (2010, p. 45), a curadoria integra um circuito da arte maior, assim como a crítica de arte, exigindo constante posicionamento da parte do curador. Mas, “[...] diferentemente do crítico, o curador constrói temáticas e narrativas para exposições. E essa criação de narrativas, à qual sucumbe a curadoria, em geral reduz a singularidade dos trabalhos.” (CASTILLO, 2014, p. 38).

Ferreira (2010, p. 138) não considera que a prática curatorial tenha cunho artístico, porém a considera meio¹³. Assim como mencionado anteriormente, ela resguarda seu caráter autoral que se dá em justaposição às pesquisas teóricas, o que lhe fornece caráter de ensaio e se revelam conceitos e articulam sentidos e discursos. É possível, desta forma, entender o curador como um profissional que suscita outras experiências capazes de formar uma narrativa a partir de uma série de trabalhos selecionados, e não aquele indivíduo que constrói o sentido da obra de arte (ALVES, 2010, p. 46). “Ele retoma os sentidos instituídos de um trabalho para reinventá-lo, pensar a partir dele. Em vez de criar outro trabalho de arte como faz o artista, o curador deve atuar como alguém que tem experiência viva no interior do trabalho, que suscita outras experiências.” (ALVES, 2010, p. 46).

¹³Em “Escolha e experiências” (p. 46), Glória Ferreira utiliza a palavra *medium* para designar o meio. Entendemos como meio não somente o canal pelo qual uma mensagem é difundida, mas também, como o conjunto de regras características deste canal, que influencia e modifica o conteúdo da própria mensagem.

Trata-se, assim, de um trabalho experimental. Uma experiência fundada em uma reflexão teórica cuja hipótese se concretiza na realidade, enquanto interação com a arte, mediação entre obra, espaço expositivo e público. Sua dimensão eminentemente pública requer que na relação com o espectador a informação vise à educação, porém como repasse de conhecimentos, sem desprezar jamais o encontro como experiência estética. (FERREIRA, 2010, p. 139)

A atividade curatorial na geração de Szeemann - e, por sua vez, também Hulten e Zanini – mesmo explorando a prática de maneira experimental como um laboratório criativo, ainda era bastante focada na figura de um único curador. Essa característica fez com que muitas exposições, por volta dos anos 1980, fossem vistas como “obra” de um único autor, que utilizava trabalhos de arte diversos para ilustrar sua proposta curatorial (OBRIST, 2014, p. 47). Nos dias de hoje, conversas e colaborações com artistas são a força motriz para o desenvolvimento das ideias que irão gerar exposições, das quais os artistas e suas obras fazem parte do processo de elaboração da proposta curatorial.

Obrist também menciona que a curadoria com múltiplos curadores foi um desenvolvimento positivo dentro da prática curatorial. Ela quebra a noção de que a exposição é uma idealização de um único autor, incentivando a colaboração e o diálogo dentro dos espaços, antes mesmo de atingirem o público. Um reflexo desta mudança de percepção da curadoria contemporânea é a proposta de Tadeu Chiarelli, curador do MAM – Museu de Arte Moderna de São Paulo, que em 1999, reuniu um grupo de curadores para fazerem parte de um grupo de estudos em curadoria com “componente experimental ou laboratorial” (CHIARELLI, 2000, p. 17), com o objetivo de incentivar o diálogo entre profissionais da curadoria.

Segundo Obrist (2014, p. 47), o desenvolvimento da curadoria em direção ao experimentalismo fez com que curadores – anteriormente anônimos e escondidos por trás do nome de alguma instituição – pudessem ser mais reconhecíveis no universo das artes visuais. Identificados muitas vezes como criadores, surge a impressão de que o curador e o artista estão competindo pela criação de sentido da obra. Assim como Cauê Alves

(2010, p. 55), Obrist acredita que os trabalhos de arte não precisam de outros trabalhos para serem compreendidos, mas o curador precisa necessariamente dos trabalhos para exercer sua prática. Podemos dizer, então que o curador é aquele que segue o artista, e não o contrário. A atividade curatorial contemporânea não é uma prática estática, ela está em constante transformação, movida principalmente pela curiosidade do curador e sua intenção de materializá-la em um espaço.

1.4 A curadoria de jogos digitais

Assim como o curador de arte contemporânea, o curador de jogos digitais também deveria ser considerado um “fazedor de exposições”. Seja independente, seja vinculado a instituições, o curador de jogos digitais é também um pesquisador empírico, zelando por seus objetos de trabalho, selecionando-os cuidadosamente para serem expostos, elaborando narrativas e percursos que tomarão forma através da sua montagem em um determinado espaço. Ambos trabalham de maneira experimental, utilizando o espaço como laboratório de criação expográfica e de mediação cultural. Com o objetivo de suscitar relações de aproximação ou oposição entre as obras selecionadas, trabalham com a abertura própria que os objetos propõem e compartilham suas indagações com o público, propondo outras possíveis leituras.

[...] exposições de jogos digitais podem conquistar as mesmas coisas que uma exposição de arte “tradicional”. Podem fornecer sentidos/significados às obras presentes em seu espaço. O papel socio-cultural de tais exposições poderiam fornecer novas lentes em jogos que pessoas (acreditam) já conhecer, e também oferecer novas oportunidades de entendê-los, fora do espectro do entretenimento. Exposições de jogos digitais são também uma chance para descobrirmos jogos mais alternativos que não são diretamente selecionados a partir da produção convencional da indústria dos jogos digitais. Isso ajuda a mostrar a diversidade do meio e pode auxiliar a revelar a sua verdadeira natureza. (BACHELIER, 2016, tradução nossa¹⁴)

¹⁴ A citação é proveniente de entrevista e seu original encontra-se integralmente disponível no Apêndice A da presente dissertação.

Podemos encontrar algumas diferenças de ordem técnica na curadoria de jogos digitais que não estão presentes na curadoria contemporânea que trabalha com arte analógica, mas que são bastante semelhantes às encontradas pelo curador que trabalha com arte eletrônica interativa. Para este caso, o conceito do “fazedor de exposições” torna-se ainda mais relevante, dado que o curador precisa ter conhecimentos básicos de programação e eletrônica e, acima de tudo, de como as obras intrinsecamente funcionam. É necessário, portanto, que os jogos sejam instalados corretamente e que eles mantenham-se funcionando pelo tempo estipulado da exposição, sem interferir negativamente na atuação de outros objetos no espaço. Obras de arte eletrônica, interativas ou não, costumam possuir atributos que muitas vezes não estão presentes em obras analógicas, como é o caso do som, da iluminação e de sensores de movimento, luminosidade e umidade, por exemplo, que podem não funcionar corretamente em determinados ambientes e/ou em proximidade com outras obras.

Desta forma, a proposta curatorial deverá constantemente levar em consideração os aspectos funcionais das obras selecionadas, tanto na seleção quanto na elaboração da expografia, e não somente seu conceito e poética. No caso dos jogos digitais, especialmente daqueles que possuem controles alternativos¹⁵ ou se apresentam na forma de instalações interativas, o curador trabalha com questões semelhantes às da arte eletrônica em ordem técnica, em um espaço expositivo. Existem, porém, questões que divergem conceitualmente, na medida em que a maior parte dos jogos digitais, ao contrário de obras de arte eletrônica, são objetos bastante veiculados como entretenimento, presentes na mídia de massa e consumidos em larga escala.

[As exposições] também podem fornecer espaços importantes para mostrar que jogos digitais existem em diferentes formatos e, não são somente como algo que você lança para um console/computador, e joga inevitavelmente com mouse e teclado. Controles de jogos são objetos que determinam muito sobre a experiência do jogador, e se você limita ao que a indústria produz hoje em dia, é fácil perder essa oportunidade. (BACHELIER, 2016, tradução nossa¹⁶)

¹⁵ Quando falamos em jogos digitais com controles alternativos, nos referimos àqueles que utilizam de outras técnicas para interação que não sejam apenas controles convencionais, tais como o teclado e o mouse do computador, a tela sensível ao toque ou dos controladores próprios dos consoles comerciais.

¹⁶ A citação é proveniente de entrevista e seu original encontra-se integralmente disponível no Apêndice A da presente dissertação.

A principal diferença que podemos observar entre o curador de arte contemporânea e o curador de jogos digitais está relacionada à natureza do seu objeto de trabalho. Obras de arte, mesmo que envolvam componentes eletrônicos, digitais ou interativos, ou que se aproximem formalmente de jogos digitais, não fazem parte da indústria do entretenimento, nem são compreendidas como produtos de consumo em massa¹⁷. Quando um artista se apropria de objetos de consumo, seu intuito costuma ser a desconstrução do seu significado cotidiano, ou a exacerbação do mesmo e a proposição poética de novos significados, criando desta forma uma obra de arte - conjunto que engloba o objeto e seu sentido.

Os jogos digitais, por sua vez – até mesmo os mais independentes e experimentais - não deixam de ser caracterizados como objetos de consumo em massa e fazem parte, ainda que muitas vezes marginalizados, da indústria do entretenimento. São objetos que possuem poéticas próprias de seu meio e são dotados de grande potencial de promover experiências estéticas. Assim, podemos dizer que eles são objetos de natureza híbrida, encontrando-se em algum lugar entre o universo da arte e a indústria dos jogos digitais, algumas vezes mais próximos de uma das pontas do que da outra.

Sendo assim, o curador que trabalha com jogos digitais precisa compreender a natureza do objeto e seu nível de abertura, sem descaracterizá-lo como experiência lúdica, mas propondo mediações e leituras destes objetos em ambientes que não são seus locais mais óbvios. A prática curatorial em jogos digitais envolve interesses que ultrapassam a atualização constante na área de interesse, a habilidade em expor visualmente as obras em um ambiente expositivo e a capacidade de apreensão discursiva do objeto de trabalho (TEJO, 2010), mas o curador neste caso é também um consumidor. Para se conhecer o funcionamento de um jogo e seu sentido proposto, é necessário jogá-lo, entender sua mecânica e sua narrativa, compreender as propriedades estéticas do objeto, não somente como um observador, mas de maneira ativa e participativa.

Assim como a atividade curatorial em artes visuais é exercida em sua vasta maioria por pesquisadores, artistas, críticos e historiadores de arte, ou seja, indivíduos que possuem

¹⁷ Segundo Arlindo Machado em “Arte e Mídia”, a arte é e sempre foi feita com os meios próprios de seu tempo, e “a apropriação que a arte faz do aparato tecnológico que lhe é contemporâneo difere significativamente daquela feita por outros setores da sociedade, como a indústria de bens de consumo.” (2007, p. 10).

conhecimento sobre a produção, recepção e as regras do universo no qual seus objetos de trabalho estão inseridos, curadoria de jogos digitais deve seguir a mesma lógica. Quando nos referimos aos jogos digitais os principais conhecedores dos objetos e de suas mecânicas são jogadores, desenvolvedores de jogos e pesquisadores dos vários aspectos que cercam tanto o mercado de jogos digitais, quanto a arte contemporânea, em seu país e globalmente.

O mercado de jogos digitais diverge do universo da arte contemporânea em muitos aspectos, até mesmo no que atinge obras de arte e tecnologia. Ele abrange empresas, plataformas, gêneros, editores, desenvolvedores, entre outras questões específicas que fazem parte da indústria do entretenimento. Tal conhecimento é necessário para que o curador possa avaliar o objeto de maneira complexa, sendo possível assim a sua inserção em novos espaços. Segundo Alves (2010, p. 44) “há pouco ou nenhum sentido na curadoria e na crítica que não possui embasamento histórico e teórico. Apesar disso, a experiência direta com o trabalho de arte jamais pode ser desprezada ou eclipsada pela teoria”. Podemos dizer o mesmo em relação aos jogos digitais:

O curador de jogos deve ser fluente no campo da distribuição e circulação desses jogos. Entender os diversos movimentos presentes e históricos, as plataformas e públicos por onde circulam e os modos de produção desses jogos. Não apenas entender como criticar e se posicionar em relação a esses cenários. Sem essas informações e sem a capacidade de relacioná-las com as experiências estéticas que os jogos possibilitam, essa pessoa poderia perder muitos sentidos presentes nesses jogos (LLAGOSTERA, 2016¹⁸)

O curador deve, não somente conhecer os jogos digitais como de um ponto de vista mercadológico e crítico, mas tentar entender o universo que o circunda, historicamente e socialmente. Da mesma forma que um curador de artes visuais deve compreender os movimentos artísticos e as tendências de seu tempo, o curador de jogos digitais precisa atuar de forma semelhante, porém, levando em consideração a natureza do seu objeto, que difere em vários aspectos de uma obra de arte *stritu sensu*. Ao trabalhar com objetos cotidianos que possuem um entendimento já consolidado na sociedade, o curador pode

¹⁸ A citação é proveniente de entrevista e seu original encontra-se integralmente disponível no Apêndice A da presente dissertação.

exacerbar seu papel de mediador cultural. Deste modo, ele pode propor trajetos que promovam relações entre os jogos selecionados, incitando novas leituras e conexões que podem surgir quando um jogo é exposto em um espaço expositivo, lado a lado a outro jogo, ou mesmo em proximidade a obras de arte eletrônica, design interativo ou até mesmo obras analógicas.

Montar uma coleção é encontrar, adquirir, organizar e guardar itens, seja em uma sala, casa, biblioteca, museu ou galpão. É também, inevitavelmente, uma maneira de pensar sobre o mundo: as conexões e os princípios que produzem uma coleção contêm suposições, justaposições, descobertas, possibilidades experimentais e associações. A formação das coleções, pode-se dizer, é um método de produzir conhecimento.” (OBRIST, 2014, p. 55)

Observando o caráter crítico e histórico de uma exposição de arte, o curador de jogos digitais é responsável por levantar questionamentos sobre a produção e o consumo desses jogos. Esse posicionamento pode se apresentar tanto no ponto de vista criativo, quanto no sócio-político, com foco na própria indústria do entretenimento, na cena *indie* ou mesmo na comunidade de jogadores e críticos de jogos digitais: “o curador é um ator entre outros que podem oferecer momentos e espaços temporários para (re)considerarmos esse meio que é muitas vezes subestimado ou não compreendido suficientemente.” (BACHELIER, 2016, tradução nossa¹⁹)

[...] o papel central [da curadoria de jogos digitais] é propor um encontro entre o público e um conjunto de jogos e que esse encontro tenha um propósito e uma relevância, um posicionamento. Seja esse propósito educacional, estético ou político, seja essa relevância em relação a papel na sociedade, influência em outros artistas, representatividade, excelência técnica, etc. O que me parece é que uma exposição de jogos deveria ter muito cuidado para não feticizar o jogo em detrimento do jogar e do brincar que sustentam a experiência do jogo; em última instância, é essa atividade de jogar que alimenta a exposição de um jogo. Imagino que as relações construídas entre as obras devem revelar posicionamentos e sentidos através das relações e posições presentes no jogar desses jogos. (LLAGOSTERA, 2016²⁰)

¹⁹ A citação é proveniente de entrevista e seu original encontra-se integralmente disponível no Apêndice A da presente dissertação.

²⁰ A citação é proveniente de entrevista e seu original encontra-se integralmente disponível no Apêndice A da presente dissertação.

1.5 Tendências na curadoria de jogos digitais

A partir da presente pesquisa, foi visto que as curadorias de exposições que lidam com jogos digitais vêm seguindo dois caminhos principais: um deles é trabalhar com uma linha cronológica dos jogos digitais em termos de evolução gráfica ou tecnológica, pensando na importância histórica e mercadológica dos jogos, assim como em sua conservação e aquisição para o acervo de um museu ou instituição cultural; e o outro é através de recortes temáticos que podem partir da poética dos objetos trabalhados ou de uma proposta do curador para um determinado espaço expositivo. Essas duas tendências principais podem ser observadas mais em exposições internacionais do que no Brasil, e podemos traçar um paralelo entre estas práticas e as práticas de curadoria de artes visuais.

A curadoria clássica, como mencionada anteriormente, compreende a noção da prática curatorial como uma atividade de cuidado e zelo pelas obras selecionadas, adquirindo-as para o acervo de uma instituição, observando principalmente seu valor como patrimônio cultural. Podemos comparar facilmente à primeira tendência de curadoria de jogos digitais, dado que o curador que trabalha desta forma tem por objetivo buscar questões de primazia técnica e gráfica e, muitas vezes, exibe os objetos selecionados de maneira pouco inovadora, mantendo ao máximo as características originais do jogo e da experiência de jogá-lo. No segundo caso, ao trabalharmos com recortes temáticos e propostas curatoriais que envolvam questões poéticas e mediativas entre jogos e outros jogos, ou mesmo entre jogos e objetos consumados como obras de arte, podemos comparar com o fazer curatorial contemporâneo, que envolve questões experimentais em sua proposta.

1.5.1 Exposições Internacionais

Fora do Brasil, temos exemplos de exposições de grande renome e repercussão, que mantêm características da curadoria clássica, como é o caso de “Game On” (2002 - presente) e “Applied Design” (2012 - 2013) que, por mais que ambas trabalhem com viés histórico, seguem linhas cronológicas completamente diferentes e possuem propostas curatoriais distintas. Melanie Swalwell, pesquisadora da área de arte eletrônica, design interativo e jogos digitais e organizadora do acervo de jogos digitais no New Zealand Film Archive²¹, levanta as seguintes abordagens curatoriais em jogos digitais:

[...] as instituições culturais que são - ou que se tornaram - interessadas em jogos digitais irão trazer as suas próprias motivações, focos e critérios. Alguns museus irão colecionar de forma abrangente, outros serão seletivos, como em qualquer outra coleção. Critérios diferentes significam que alguns estão interessados em jogos como objetos de design (ex.: Museum of Modern Art), enquanto outros têm um foco nacional (por exemplo, o New Zealand Film Archive) e alguns serão dedicados museus de games (por exemplo, Berlin Computerspielmuseum, The Strong Museum of Play), embora se até mesmo esses terão uma abordagem completista²², ainda não se sabe. Possivelmente outras instituições terão focos ainda mais especializados, sejam baseados em gênero, ou marca, ou qualquer outra coisa. O campo ainda tem de desenvolver plenamente suas políticas e estratégias de coleções, mas é improvável que replicar a "experiência original" seja tão importante dentro de contextos institucionais como atualmente é para os amantes dos jogos digitais. (SWALWELL, 2013, p. 06, tradução nossa).

“Game On: the history, culture and future of computer games” (Figura 1), é uma exposição itinerante que teve origem em 2002 na galeria britânica Barbican Art Gallery, percorreu diversos países e esteve no Brasil em 2011, no Museu de Imagem e Som de São Paulo, e, em 2012, no Centro Cultural Banco do Brasil em Brasília. Ao analisarmos sua curadoria,

²¹ New Zealand Film Archive é um arquivo de audiovisual neozelandês localizado na cidade de Wellington que, a partir de 2005, começou a catalogar um acervo de jogos digitais produzidos no país, desenvolvendo algumas técnicas para conservação desse tipo de mídia.

²² O original trazia a palavra “completivist”, termo utilizado para designar jogadores de jogos digitais que se desafiavam a conseguir terminar o jogo com todas as aquisições possíveis, com a maior pontuação, mesmo que demorem muito para conseguir. Neste caso, a autora compara a ação à proposta curatorial da exposição.

podemos notar que ela possui uma abordagem “completista”, como Swalwell (2013, p. 06) menciona acima. Seu intuito é mostrar ao público uma linha do tempo da evolução tecnológica dos jogos digitais através da exibição de seus consoles originais, contextualizando-os historicamente. Em sua curadoria não há intenção de suscitar outros sentidos para as obras, ao posicioná-las lado a lado em um espaço expositivo. Não há um recorte temático, uma vez que a exposição propõe trazer os jogos mais populares da história a partir de 1962, baseando-se no desenvolvimento tecnológico de seus gráficos, programação e sistemas operacionais, assim como em seu sucesso de vendas na época de seu lançamento.

Figura 1 - Game On: the history, culture and future of computer games (Barbican Gallery). Disponível em: <http://www.barbican.org.uk/bie/game-on>. [Acessado em: 25/03/ 2016]

A curadoria em nenhum momento se propõe a tratar de questões estéticas ou sociais, ou de instigar um diálogo dos jogos no contexto das artes visuais ou design interativo. A importância de uma curadoria como esta se revela em três instâncias: 1 - na grandiosidade do projeto, 2 - no fato de ter sido a primeira exibição de jogos digitais em uma galeria de arte e 3 - na itinerância, que permite que públicos diversos tenham acesso ao seu conteúdo. Neste caso, por seu ineditismo e grandiosidade, ela provoca uma quebra na percepção dos jogos digitais como objetos de mero consumo, agora exibidos em um espaço expositivo utilizado para a exibição e veiculação de obras de arte.

Marie Foulston (2015), curadora de jogos digitais do Victoria & Albert Museum²³, em sua palestra sobre curadoria de jogos digitais no festival A.MAZE, considera um problema termos apenas jogos como “Super Mario”, “Space Invaders” e “Pac Man” como os únicos embaixadores culturais para os jogos digitais em espaços públicos (informação verbal)²⁴. Ela considera que existe valor histórico e lúdico em jogos como esses e que eles devem ser mencionados, exibidos por instituições culturais e vistos pelo público. Mas sua opinião é a de que manter apenas jogos puramente comerciais, sem grandes questões poéticas em museus e galerias não é incentivar o diálogo e a pesquisa sobre os jogos digitais em espaços expositivos. Sua proposta como curadora é trabalhar cada vez mais com jogos independentes e de cunho artístico, tais como instalações de jogos digitais e outros títulos que não possuem grande apelo comercial. Em relação aos jogos de apelo comercial, Andy Clarke & Grethe Mitchell dizem que:

Nós, pessoalmente, não concordamos com a visão de que jogos digitais comerciais não podem ser arte. Nós sentimos, no entanto, que existem poucos desses jogos que podem ser considerados, em sua totalidade, como arte - podem existir elementos estéticos interessantes dentro de determinados jogos, e artistas trabalhando em certos meios de game design e produção, mas é raro para um jogo ser bem sucedido em todos os aspectos artísticos e ser suficientemente comercial para ser lançado. (CLARKE & MITCHELL, p. 10, tradução nossa).

Já em “Applied Design”, outra exposição mencionada por Swalwell (2013), Paola Antonelli, curadora sênior do Departamento de Arquitetura e Design do MoMA – Museum of Modern Art, afirma não haver dúvidas quanto ao caráter artístico de determinados jogos digitais. Mas, mesmo assim, ela justifica sua escolha em relação aos jogos adquiridos afirmando sua importância como objetos de design interativo (2012). Ao selecionar apenas quatorze títulos para compor sua exposição em um museu

²³ Marie Foulston é curadora de Design Digital do museu Victoria & Albert em Londres e foi convidada a assumir o cargo após tornar-se conhecida tanto no mercado de jogos quanto no meio das artes por seu evento Wild Rumpus. Wild Rumpus não é uma exposição, mas trata-se de uma festa cujo objetivo principal era aproximar os jogos digitais dos seus jogadores em espaços públicos. Foulston exercia a curadoria dos jogos, sendo todos jogos independentes, tendo em mente não somente seu gosto pessoal, mas questões como o espaço no qual ela os inseriria, sua ambientação junto à parte musical do evento e outras questões técnicas e conceituais que fizeram com que este evento fosse conhecido em diferentes esferas.

²⁴ Informação fornecida por Marie Foulston em sua palestra “Curating videogames”, no evento A.MAZE, em Berlim, 2015.

relevância mundial, lado a lado com obras de arte interativa e de design aplicado, Antonelli propõe um diálogo entre linguagens e levanta questionamentos acerca do papel que os jogos digitais podem desempenhar dentro de um museu.

Antonelli menciona quatro elementos-chave do design interativo que foram utilizados para a seleção dos jogos que viriam a compor o acervo do museu: “estética”, “comportamento”, “espaço” e “tempo”. Ela considera a intenção visual de um objeto como a “estética” e a considera um elemento de vital importância para a seleção de um objeto que será exibido em um museu. Ao levar em consideração que essa intenção visual se manifesta de maneiras diferentes em épocas diferentes, dependendo muitas vezes da tecnologia disponível, Antonelli compõe sua linha cronológica buscando jogos que possuam também outros valores além do estético. A partir do levantamento destas questões estéticas, ela encontra o “comportamento”, ou seja, no conjunto de elementos (cenários, regras, estímulo, incentivos e narrativas), propostas pelos designers de um jogo com o objetivo de incitar comportamentos específicos nos jogadores, de maneira individual ou social. Por fim, ela chega ao “espaço” e ao “tempo” dos jogos digitais, elementos que influenciam a jogabilidade de maneira direta e podem criar novos graus de liberdade dentro de um jogo. No caso do espaço, é possível construir ambientes favoráveis ao teletransporte ou à onipresença, e no caso do tempo, a experiência pode ser baseada na linearidade ou em múltiplas linhas temporais, por exemplo.

Mesmo observando diversas características poéticas nos jogos selecionados, “Applied Design” (Figura 2), assim como “Game On”, não trouxe estes elementos à sua curadoria, mantendo uma postura conservadora em relação à expografia e à montagem da mostra. Ao contrário da curadoria da Barbican Gallery, a coleção do MoMA tem a proposta de trazer a melhor versão do jogo à exibição, não necessariamente a versão “original”²⁵ e, não traz apenas jogos de grande sucesso comercial, mas seleciona objetos de interesse para o design de interação, sejam eles amplamente comercializados ou experimentos de estúdios independentes.

²⁵ Em muitos acervos de jogos digitais existe a tentativa de manter a experiência original na qual o jogador tem acesso a determinado jogo digital em um determinado console ou sistema operacional para o qual ele foi originalmente proposto. Por se tratar de um objeto eletrônico/ digital, datado e obsoleto em diversos aspectos, a experiência do console original nem sempre traz uma interação ideal para um espaço expositivo, apenas traz um sentimento de nostalgia ao jogador que entrou em contato primeiramente com o jogo daquela forma.

Figura 2 - Applied Design (MoMA). Disponível em: <http://www.timeout.com/new-york-kids/things-to-do/moma-debuts-14-vintage-video-games-at-the-show-applied-design>. [Acessado em: 12/07/2015]

A curadoria do MoMA possui uma visão mais abrangente do jogo como objeto de design e acaba por incentivar a criação de relações ao colocá-lo junto a outros objetos de design dentro de um ambiente expositivo de arte. Porém, sua intenção inicial era baseada apenas na promoção de um diálogo entre linguagens interativas em um ambiente expositivo, não havendo qualquer recorte temático ou proposta de mediação cultural intencional na organização da mostra. A questão da aquisição de jogos para o acervo é bastante relevante na posição da curadora, mostrando que seu foco ainda se encontra em um momento anterior e pouco inventivo da curadoria em termos de expografia, mediação cultural e novas possibilidades de diálogo entre jogos, arte e o público do museu.

[...] a crítica de jogos digitais (seja sua origem em ludologia ou narratologia) tende a se concentrar nas mecânicas do jogo, em vez de sua estética. Como resultado, a discussão teórica tende a girar em torno de como esses fatores contribuem (positiva ou negativamente) à jogabilidade e/ou à narrativa do jogo, ao invés das qualidades a serem avaliadas e/ou apreciadas a sua maneira. Enquanto esta é uma abordagem teórica válida a se tomar, implícita nesse tipo

de análise está a suposição – quer seja conscientemente elaborada ou não – que o que está sendo observado é o design do jogo ao invés de sua estética. (CLARKE, MITCHELL, 2007, p. 07, tradução nossa)

No caso da curadoria de jogos digitais, é também possível notar uma tendência que se afasta dos jogos comerciais, aproximando a experiência de jogar intencionalmente do universo das artes visuais. Exposições como “Notgames Fest III” (2015), “Under(play)ground” (2014) e “Alt.Ctrl.GDC” (2015) apresentam os jogos digitais escolhidos para serem exibidos a partir de um recorte temático, proposto por um ou mais curadores independentes, artistas interativos e desenvolvedores de jogos digitais, baseando suas escolhas apenas em jogos independentes experimentais, tanto na forma de jogos com narrativas pouco convencionais, quanto com controles alternativos ou instalações de jogos digitais. Nos casos que vimos anteriormente, podemos notar que ambas as curadorias possuíam vínculos institucionais com grandes museus ou galerias de renome, nos casos que iremos observar a seguir, essa afirmação não se aplica necessariamente, sendo a curadoria independente a forma mais observada nesta tendência de mostras mais alternativas.

Em “Under(play)ground” (2014), a curadoria elaborada pelo coletivo francês de desenvolvedores de jogos digitais independentes One Life Remains²⁶, se deu a partir da apropriação de um espaço de construção abandonado em Nanchang, China (Figura 3), e da utilização de computadores e outros artefatos eletrônicos funcionais, porém, entrando em obsolescência, encontrados em espaços de descarte. A exposição dialogava em muitos aspectos com um festival de música punk já bastante conhecido na cidade, trazendo elementos da cultura punk para a proposta curatorial. Os jogos escolhidos e apresentados na exposição dialogavam com o espaço em diversas instâncias: alguns deles eram extremamente simplificados para que rodassem em máquinas encontradas no lixo e outros possuíam controles alternativos construídos com pequenos objetos descartáveis e destrutíveis, como caixas, fitas adesivas, entre outros. A montagem foi pensada com um recorte temático muito bem definido, envolvendo os elementos expográficos e conceituais na vivência do público, ao interagir com os objetos expostos.

²⁶ O coletivo francês One Life Remains é composto pelos artistas, desenvolvedores e curadores Simon Bachelier, Kevin LeSur e Bryce Roy e, desde 2011, desenvolvem jogos experimentais em forma de instalação ou com controles alternativos, além de serem bastante envolvidos nos processos de curadorias de vários festivais experimentais na Europa.

Figura 3 - Under(play)ground. One Life Remains. Disponível em: <http://www.oneliferemains.com/> [Acessado em: 03/08/2016]

Um dos jogos exibidos em “Under(play)ground” foi *Slam of the Arcade Age* (Figura 4) que é descrito por seus criadores como:

Um jogo competitivo de corrida para quatro jogadores: cada vez que seu avatar muda de cor, você tem que mudar para o botão da mesma cor, se você quiser continuar correndo em frente. Como uma forma festiva e original do aliviar o estress, o jogo é uma experiência tipicamente punk, com botões destrutíveis pintados em 12 cores diferentes, gráficos psicodélicos e uma música de 1000 BPM. (ONE LIFE REMAINS, 2014, tradução nossa²⁷).

²⁷ Disponível em: <http://www.oneliferemains.com/slam>. [Acessado em 29/07/2016]

Figura 4 - Slam of the arcade age - One Life Remains. Disponível em: <http://www.oneliferemains.com/slam>.

[Acessado em 29/07/2016]

Já em exposições como o “Notgames Fest III” (2015) e “Alt.Ctrl.GDC” (2015), a proposta não parte em nenhum momento do espaço expositivo, mas sim de jogos selecionados por possuírem questões poéticas, levando ao limite as características próprias do meio. Ambas as exposições tiveram como métodos de seleção convites e inscrições, porém, enquanto a exposição “Alt.Ctrl.GDC” foi uma mostra de jogos com controles alternativos vinculada ao evento GDC – Game Developers Conference, grande evento de jogos digitais com apelo comercial, e não teve uma expografia muito elaborada, “Notgames Fest” (Figura 5) contou com um espaço elaborado meticulosamente para acolher os jogos selecionados, a diversidade de possibilidades interativas que eles apresentaram e o impacto que estes jogos tiveram ao serem exibidos em um espaço tanto de pesquisa acadêmica, quanto de desenvolvimento de jogos digitais.

**Figura 5 – Notgames Fest 2015 (Cologne Game Lab). Disponível em: <http://notgames.colognegamelab.com/>.
[Acessado em: 29/07/2016]**

A proposta da “Alt.Ctrl.GDC” (Figura 6) se deu a partir de uma maratona de desenvolvimento de jogos mundial – a “Alt.Ctrl Game Jam” - cujo objetivo principal era que seus participantes desenvolvessem em poucos dias um jogo com controles alternativos. Os participantes, individualmente ou em pequenas equipes, desenvolveram jogos que poderiam ser manipulados de diferentes formas, não estando necessariamente vinculados ao teclado e mouse, ou mesmo aos controladores padrões dos consoles e computadores. Desta forma, os conteúdos para os jogos foram elaborados para que o público tivesse diferentes experiências de interação com os objetos. Entre os participantes da maratona e desenvolvedores de controles alternativos convidados, John Polson, o curador da mostra selecionou dezoito jogos para fazerem parte da mostra, que aconteceu paralelamente ao evento da GDC, em 2015.

Figura 6 - Alt.Ctrl.GDC (2015).

Disponível em: <http://www.gdconf.com/events/altctrlgdc.html>. [Acessado em 27/07/2016].

Dentre os jogos escolhidos para a exposição podemos destacar: *Line Wobbler* (Figura 7), de Robin Baumgarten - um jogo *dungeon crawler*²⁸ unidimensional com um controlador de oscilação original feito a partir de uma mola de porta e um display feito com uma fita de LED ultra-brilhante de vários metros de comprimento; *Keep talking and nobody explodes*, do estúdio Steel Crate Games – um jogo de realidade virtual, que utiliza óculos de 360 graus para criar a experiência de uma pessoa presa em uma sala virtual com uma bomba-relógio, enquanto outros jogadores que não estão enxergando o que está acontecendo na sala devem fornecer as instruções para que ela desarme a bomba, decifrando as informações encontradas em um manual de papel; *The Winds of Venus*, de Petri Autio e Robin Baumgarten - um jogo de vôo no qual o jogador está em um universo paralelo controlando um Zeppelin através de um controle personalizado criado a partir um rádio de mala antigo.

²⁸*Dungeon crawler* é um tipo de jogo digital em forma de RPG (*role playing game* ou jogo de interpretação de personagem) ambientado em uma masmorra.

Figura 7 – Line Wobbler (Robin Baumgarten). Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/robinbaumgarten/sets/72157650196836010/>. [Acessado em: 29/07/2016]

Outros jogos também presentes na exposição foram: *Books of Fate*, de Akshay Ramesh, Jaekyun (Brandon) Kang, Yeongmin Elizabeth Won, Shengze Zhang, Nigel Randall, Timothy Staton-Davis – o jogo cria uma experiência interativa que conta uma história simples ao fazer com que o jogador sinta-se como um bruxo através da interação com um livro de feitiços; *Snail Run* (Figura 8), de ENIAROF – é um jogo de *survival*²⁹ em primeira pessoa no qual o jogador é uma lesma que precisa sobreviver ao ambiente hostil de uma cozinha, no qual a interação se dá através de um controle em forma de uma luva-lesma que detecta o movimento dos dedos indicador e médio.

²⁹*Survival* é um estilo de jogo digital no qual o personagem – em primeira ou terceira pessoa – precisa sobreviver sem grandes habilidades ou armas em um ambiente hostil.

Figura 8 – Snail Run (ENIAROF). Disponível em: <http://www.abstractmachine.net/blog/snail-run/>. [Acessado em: 29/07/2016]

O “Notgames Fest” é um evento bienal que acontece no Cologne Game Lab, na Alemanha, e que se consolidou no cenário de desenvolvedores *indies* europeus, por ser uma alternativa à produção de jogos *mainstream*³⁰. Seu conceito partiu da concepção do termo *notgames*³¹, proposto pelo estúdio belga “Tale of Tales”, do qual fazem parte Auriea Harvey e Michael Samyn. O “Notgames Fest” tem sua curadoria desenvolvida por pesquisadores, artistas de renome no cenário da arte eletrônica, desenvolvedores de jogos digitais experimentais e, este ano contou com a presença de Auriea Harvey, Michael Samyn, Simon Bachelier, Katharina Tillmans, Olia Lialina, Lara Sánchez Coterón e Merritt Kopas. A intenção da exposição é propor uma abordagem inventiva para a exibição de jogos experimentais, pensando não somente na escolha dos jogos, mas também na disposição dos objetos e na elaboração de uma expografia convidativa em um espaço tradicional de uma galeria.

³⁰*Mainstream* é o termo utilizado pela indústria do entretenimento de massa para designar os jogos que são amplamente veiculados e comercializados no mercado dos jogos digitais.

³¹O conceito de *notgames* será discutido com mais afinco no Capítulo 2.

Figura 9 – Notgames Fest 2015 (Cologne Game Lab). Disponível em: <http://notgames.colognegamelab.com/>. [Acessado em: 29/07/2016]

Segundo Auriea Harvey, uma das curadoras do evento, a curadoria de jogos digitais atua muitas vezes:

Para ressaltar a um público desinteressado, que os jogos digitais são projetados por seres humanos, que eles não cresceram em árvores ou que não são concebidos por um comitê em um laboratório, como frequentemente visto nos dias de hoje. Às vezes, eles são feitos por seres humanos que realmente se preocupam com o conteúdo do jogo digital. Para salientar que nem tudo é o que podemos esperar - alguns jogos são feitos para adultos, apreciado por adultos. Para, talvez, ainda salientar que videogames são dignos de preservação como artefatos culturais. Além disso, a exposição torna-se um ponto de contato para jogos que podem ser negligenciados pela meritocracia capitalista. (HARVEY, 2016³²)

Alguns exemplos de jogos selecionados para a terceira edição do “Notgames Fest” (Figura 9) foram: *Mountain*, de David O’Reilly – um simulador de montanha no qual não existem controles, apenas a experiência contemplativa processual com 50 horas de

³² A citação é proveniente de entrevista e seu original encontra-se integralmente disponível no Apêndice A da presente dissertação.

duração; *Landscape Processor*, de Simon Chauvin – jogo em *low poly*³³ no qual o jogador se encontra em um trem e, através de sua observação de paisagem, pode criar novos cenários; *This world is not my home*, de neotemie & Porpentine – um jogo com interação bastante limitada e que propõe uma crítica social através de uma experiência relaxante e meditativa, mediada por slogans corporativos de uma organização gospel; *System 1*, de Awww Design – uma instalação interativa 360° que trabalha com a percepção de espaço de um jogo digital, compondo o espaço do jogo conforme a interação do participante.

1.5.2 Curadoria de jogos digitais no Brasil

No Brasil, a curadoria de jogos pode ser observada de uma forma um pouco diferente, visto que pouquíssimas são as exposições de arte que tratam apenas de jogos digitais, quanto mais de jogos experimentais. Entre as exposições mais relevantes que trabalham com uma linha histórica, está a própria “Game On”, que esteve no país nos anos de 2011 e 2012, mas não apresentou uma curadoria elaborada no país. O foco encontra-se em exposições que visam fomentar a produção de jogos independentes nacionais e internacionais e exposições de arte eletrônica que possuem grande apreço pelo diálogo entre linguagens e selecionam jogos digitais dentre outras obras a serem expostas.

Temos como exemplo do primeiro caso, a mostra vinculada ao evento “BIG – Brazil’s Independent Game Festival” (Figura 10) que é um festival voltado à produção de jogos independentes, composto por uma série de palestras e mesas redondas sobre o mercado dos jogos digitais no Brasil e fora dele, e também por uma premiação de jogos inscritos em diversas categorias no festival. A partir desta premiação, escolhem-se os finalistas de cada categoria e a exposição é então composta por eles, exibidos em um espaço expositivo no Centro Cultural São Paulo. O evento anual teve sua quarta edição em 2016 e a exposição foi composta apenas pelos jogos votados como mais relevantes em sua categoria. A votação é feita por uma equipe de vários “curadores” cuja função é atribuir notas a elementos como: gráficos, jogabilidade, inovação, etc. Não há qualquer recorte

³³*Low poly* é uma estética de modelagem 3D digital de polígonos simplificados, utilizada em filmes de animação, jogos e modelagem de objetos.

temático, convite para outros desenvolvedores participarem da mostra ou outro critério criativo, autoral ou artístico que situe a mostra como uma curadoria de jogos digitais no âmbito das artes visuais, mantendo apenas seu caráter de prêmio, completamente vinculado à indústria do entretenimento.

Figura 10 - BIG Festival 2016 (Centro Cultural São Paulo). Disponível em:
<http://principal.bigfestival.com.br/2016/>. [Acessado em: 17/07/2016]

Desenvolvedores do mundo inteiro se inscrevem no festival, tornando-o uma excelente base de dados para pesquisa em jogos experimentais. Este ano, jogos como *Late Shift*, de Tobias Weber, e *Calendula*, de Denis Ansensio Palacios, por exemplo, mostram características bastante inovadoras em suas jogabilidades, conteúdos e design. *Late Shift* é um jogo que também é um filme de ação, sua interação borra o limite entre as duas linguagens, propondo que o jogador assista a um filme com finais diferentes de acordo com suas escolhas dentro do jogo. *Calendula*, por sua vez, é um jogo que não deseja ser jogado e, durante toda a interação do jogador com o objeto, ele impõe obstáculos para a

jogabilidade, sejam em forma de *glitches*³⁴ ou erros de sistema ou outras possibilidades de impedimento para o jogo.

Em outro pólo, temos exposições como “Emoção Art.ficial”, que promovem o diálogo entre diversas linguagens das artes eletrônicas, em um mesmo ambiente expositivo. “Emoção Art.ficial” foi uma exposição bienal de arte e tecnologia promovida pelo Itaú Cultural que teve seis edições, sendo sua última em 2012 “O evento explora temas associados à presença, cada vez mais disseminada, de sistemas de informação e dispositivos tecnológicos na vida cotidiana, tendo como ponto de convergência as poéticas e as percepções estéticas possibilitadas pelas novas mídias interativas no campo das artes³⁵” e em suas edições, alguns jogos foram exibidos, como é o caso do amplamente conhecido e comercializado *Spore*, do estúdio Electronic Arts, por exemplo.

“Spore é um jogo no qual o jogador interage com um programa editor de criaturas, ele foi considerado um “épico de vida artificial que engloba a origem de uma vida, sua evolução, a criação de uma civilização tecnológica e eventualmente seu fim”. Em sua segunda edição, o jogo experimental *F69* (Figura 11) de Suzete Venturelli e Mario Maciel, que analisa satiricamente os modelos estéticos, éticos e políticos dos jogos digitais, foi um dos trabalhos escolhidos para compor a mostra. Neste caso, não podemos perceber que existe de fato uma curadoria de jogos digitais, já que os jogos estão presentes em quantidade extremamente reduzida, inseridos completamente no universo da arte eletrônica.

³⁴ Ruídos visuais e sonoros causados por falhas funcionamento de aparelhos digitais.

³⁵ Citação disponível em: <http://www.emocaoartificial.org.br> [Acessado em 27/07/2016]

Figura 11 - F69 (Suzete Venturelli e Mario Maciel). Disponível em:

<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa244740/suzete-venturelli>. [Acessado em: 10/07/2016]

Também vinculados ao Itaú Cultural, outros espaços de visibilidade para jogos em exposições de arte foram criados a partir do edital “Rumos Arte e Tecnologia”. Em sua edição de 1998-1999, o edital, sob o tema “Novas Mídias”, premiou projeto do jogo *Desertesejo* (2000), de Gilberto Prado, “um ambiente virtual interativo multiusuário construído [...] que permite a presença simultânea de até 50 participantes. *Desertesejo* explora poeticamente a extensão geográfica, rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha” (PRADO, 2000³⁶). O edital “Rumos Arte e Tecnologia” selecionou trabalhos de arte eletrônica nos anos de 1998-1999, 2002-2003 e 2006-2007, e *Desertesejo* (Figura 12) foi exposto em diversas mostras nacionais e internacionais, e foi um dos 35 trabalhos escolhidos para compor a retrospectiva “Rumos Artes Visuais 1998-2013” que aconteceu no espaço do Itaú Cultural em São Paulo em 2014.

³⁶ Citação original disponível em <http://www.gilbertoprado.net/gilbertoprado/desertesejo.html> [Acessado em 10/08/2016]

Figura 12 - Desertesejo (Gilbertto Prado). Disponível em:
<http://www.gilberttoprado.net/gilberttoprado/desertesejo.html>. [Acessado em: 10/08/2016]

Podemos mencionar também a obra *KinoArcade Machine* (Figura 13), de Fernanda Neves Gomes que por meio da interação com joysticks, os participantes podem afetar a constituição da imagem do filme *O Encouraçado Potemkin*, de Sergei Eisenstein e remixar sua narrativa em tempo real. “A interface favorece a fruição cinematográfica em uma operação naturalmente aberta e interativa.” (Itaú Cultural, 2012³⁷). O trabalho foi selecionado no edital de 2006-2007, sob o tema “Arte Cibernética” por uma comissão de seleção composta por Arlindo Machado, Claudia Giannetti, Giselle Beiguelman e Michel Bret, artistas e pesquisadores da área da arte eletrônica. Porém, tal qual “Emoção Art.ficial”, a curadoria do edital “Rumos de Arte e Tecnologia” se revela como uma atividade de extrema importância no âmbito das artes eletrônicas, situando os jogos digitais como objetos que transitam dentro deste meio e não como objetos potentes dentro de sua própria linguagem. *KinoArcade Machine* fez parte também da mostra *GamePlay*³⁸ (2009), do Itaú Cultural, que incentivou o diálogo entre instalações de jogos digitais e jogos digitais mais comerciais baseados em consoles como Playstation3, Nintendo Wii e Xbox 360.

³⁷ Citação original disponível em <http://www.itaucultural.org.br/rumo/arte-e-tecnologia-arte-cibernetica/> [Acessado em 10/08/2016]

³⁸ Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/projetos/gameplay/>. [Acessado em: 13/08/2016]

Figura 13 – KinoArcade Machine (Fernanda Neves Gomes). Disponível em:
<http://link.estadao.com.br/noticias/geral,gameplay-reflete-sobre-interacao-entre-pessoas-e-games,10000046871>. [Acessado em 10/08/2016]

A partir do levantamento de exposições sobre jogos digitais no Brasil e fora dele, podemos citar a curadoria do “FILE Games”, evento de jogos digitais vinculado ao FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica como uma curadoria de jogos digitais bastante semelhante às vistas internacionalmente. O “FILE Games”, apesar de ser parte de um festival de grande que trabalha com diversas linguagens eletrônicas além dos jogos digitais – como é o caso de instalações de arte interativa, sonoridades eletrônicas, animações, videoarte, entre outras – mantém autonomia dentro do festival. Sua curadoria desde 2008 foi desenvolvida por curadores independentes, com propostas que, muitas vezes, seguem caminhos diferentes da curadoria geral do FILE como um todo. Desde 2009, o FILE possui uma edição anual voltada especialmente para a linguagem dos jogos digitais no Rio de Janeiro, o “FILE Games Rio”. No capítulo 3, abordaremos com maior profundidade a trajetória do “FILE Games” e suas curadorias.

2. Jogos indies, jogos experimentais e não-jogos

“What is this Indie thing? Are we talking about a social movement, an art movement, a cultural scene, a fad, an ethics, a value orientation, a social identity, an assertion of authority, a cultural politics, an accident, a new form of capitalism...?”
Bart Simon

Conforme proposto, presente dissertação visa discutir a prática curatorial relacionada não apenas à curadoria de jogos digitais, mas especificamente, à curadoria aplicada aos jogos independentes experimentais e como se dá sua presença nos espaços expositivos de arte. Nesse segundo capítulo trataremos da questão dos jogos experimentais e da sua relação com a arte eletrônica interativa e discutiremos a definição de jogos *indies*, as principais tendências de produção relativas a tal categoria e sua relevância no cenário artístico contemporâneo. Permearemos as noções básicas relacionadas à terminologia *indie* e suas principais vertentes, focando principalmente em jogos com características experimentais de conteúdo e forma, e também em suas poéticas.

A partir da conceituação de jogo, discorreremos sobre a proposta dos “não jogos”, ou *notgames* – nomenclatura utilizada para designar os jogos experimentais produzidos a partir do manifesto de mesmo nome, proposto pelo estúdio belga Tale of Tales - e sua repercussão no cenário atual, situando-os como experiências interativas capazes de gerar experiências estéticas. Há que levar também em consideração que o festival “Notgames Fest”, mencionado anteriormente, é uma das principais exposições de jogos experimentais da Europa e foi baseada inteiramente neste conceito, hoje se encontra em sua terceira edição, tornando-se um marco nas exposições alternativas aos grandes eventos comerciais e também no incentivo ao desenvolvimento de jogos experimentais.

Citaremos brevemente outras terminologias relativas ao jogo e à arte, como a game-arte e as narrativas interativas, com o intuito de apontar semelhanças e diferenças encontradas nelas e no objeto de trabalho dessa pesquisa. Dialogaremos com as definições de arte eletrônica interativa, caracterizando-a e relacionando-a à produção de jogos digitais. Veremos mais a fundo alguns jogos experimentais exibidos em edições anteriores do

“FILE Games Festival”, tais como *Dear Esther* (2011), *The Path* (2009), *The Stanley Parable* (2011), *Gone Home* (2013), *Shelter* (2013) e *Swing* (2014), analisando seus aspectos estéticos e lúdicos.

2.1 O que são jogos *indies*?

O termo *indie* é oriundo da abreviação em língua inglesa da palavra *independente* foi “emprestado” da indústria cinematográfica pelos desenvolvedores de jogos digitais. Quando falamos da produção independente de cinema, o filme *indie* é aquele desvinculado de grandes estúdios, usualmente feito com baixo orçamento e com total liberdade criativa (IUPPA & BORST, 2010, p. 10 - 11). No universo dos jogos digitais, *indie dev* – abreviação para desenvolvedor independente – é uma nomenclatura bastante conflituosa, sendo geralmente utilizada para designar tanto estúdios de pequeno porte que mantêm autonomia sobre a porção criativa do desenvolvimento de seus jogos, quanto os jogos por eles desenvolvidos. Porém, mesmo dentro da comunidade de desenvolvedores ainda existe grande divergência sobre o uso termo, por exemplo: alguns desenvolvedores consideram *indies* apenas os estúdios que não aceitam capital privado de investimento, não visam lucro e buscam controle total de todas as etapas da produção de um jogo 100% autoral; já, outros, consideram que o controle criativo é o mais importante em um estúdio *indie*, aceitando, portanto, investimentos privados e projetos externos.

Por mais que *indie* não seja um gênero, muitos não consideram como *indies* os estúdios que criam jogos casuais ou que reproduzem à exaustão modelos de jogos comerciais, amplamente veiculados, com o objetivo de popularização de seu jogo na comunidade consumidora. Para eles, o desenvolvedor *indie* tem a vantagem e, também, a responsabilidade de poder experimentar com as tecnologias disponíveis e também com o conteúdo, a jogabilidade, as mecânicas e os gráficos do jogo, sem que existam restrições ou condições à sua produção criativa.

Como qualquer outro movimento, no entanto, os atributos específicos que eles [jogos *indie*] parecem possuir são muitas vezes inconsistentes; não há um único movimento *indie* nem um único gênero *indie*, mas um conjunto de tendências sobre como ele é descrito por seus participantes e por quem está de fora.

(LIPKIN, 2011, p. 10, tradução nossa).

Ao observarmos a produção atual, podemos ver duas grandes tendências contemporâneas: a primeira é a de jogos experimentais, tanto em termos de conteúdo quanto na sua forma e apresentação, a segunda é a dos jogos que remetem à nostalgia 8-bit e 16 bit. No primeiro caso, a fruição estética e a poética do meio têm grande relevância, assim como a proposição de novas maneiras de se interagir com o objeto jogo através da inserção de controles alternativos. Já no segundo, a nostalgia juvenil dos anos 80 e 90 é o ponto chave da produção, inserindo diversas referências aos jogos mais antigos, seja através dos gráficos pixelizados ou de elementos narrativos ou mesmo no gênero de jogo, utilizando intensamente em seu design de jogo plataformas e *dungeon crawlers*.

De acordo com Lipkin, esse retorno às décadas anteriores explicita a insatisfação dos desenvolvedores e jogadores com a produção recente dos estúdios de grande porte (2011, p.10). O autor considera também que essa insatisfação poderia ser muito bem utilizada no processo criativo de jogos mais experimentais, como é o caso de LIMBO (2010) (Figura 14), do estúdio independente dinamarquês Playdead. O jogo traz um pouco desta nostalgia na forma de plataformas e quebra-cabeças com gráficos 2D pouco definidos e de sua jogabilidade bastante simplificada, fugindo dos clichês dos jogos AAA³⁹ dos dias de hoje. LIMBO adiciona à experiência nostálgica, novos elementos à jogabilidade, como é o caso do personagem morrer diversas vezes consecutivas, tornando-o um jogo extremamente difícil e frustrante para o jogador. Sua narrativa é mínima, o que lhe fornece maior abertura de interpretação, e é repleta de referências visuais ao expressionismo alemão e aos filmes *noir*.

39 A nomenclatura AAA ou *triple A* refere-se a estúdios produtores de jogos digitais de grande porte, com orçamentos milionários e títulos best-sellers, como é o caso da “E3” ou da “Ubisoft”, por exemplo. Já no caso de estúdios menores, a nomenclatura pejorativa utilizada é *B-titles* (títulos B), fazendo analogia novamente à indústria cinematográfica.

Figura 14 - LIMBO (Playdead). Disponível em: <http://www.playdead.com/games/limbo/>. [Acessado em: 20/08/2015]

Jogos independentes desenvolvidos com características mais experimentais acabam por explorar com grande intensidade as possibilidades poéticas de seu meio, criando objetos com maior potencial estético. A emergência dessa produção não apenas desloca a compreensão habitual que temos dos jogos digitais como objetos lúdicos vinculados a uma grande indústria do entretenimento, como também coloca em disputa um terreno até então ocupado apenas pela arte eletrônica interativa. Ainda que experiências e inovações variadas tenham sido feitas durante a curta história dos jogos digitais, com o florescimento dos jogos *indies* que se nota com mais clareza a exploração de outros aspectos que não o simples desenvolvimento tecnológico, contribuindo assim para a evidenciação do potencial expressivo dos games.

[...] Enquanto isso, nos grandes estúdios, muitas vezes os desenvolvedores devem adequar suas produções às demandas de mercado em busca do retorno financeiro. Isto pode fazer com que estes desenvolvedores abram mão de inovações para não correrem o risco de criarem um jogo fora dos padrões aceitos pelo grande público, gerando um fracasso comercial. Esta falta de inovação dos jogos *mainstream* abriu espaço para produções independentes e artísticas no campo dos jogos digitais. (PAULA & HILDEBRAND, 2014)

As inovações artísticas propostas pelos jogos *indies* não se deram apenas no campo conceitual, mas em seu formato e possibilidades de interação. Cada vez mais, pequenos estúdios e desenvolvedores independentes optam por criar controles alternativos para os jogos digitais, controles que não se assemelham aos controladores padrões para jogos digitais. Muitos desses controles são desenvolvidos através de tecnologias já amplamente disponíveis no mercado, como óculos de realidade virtual, câmeras e sensores, placas controladoras, como Arduino ou Raspberry Pi, às quais podem ser acoplados diversos objetos, através de conceitos básicos de programação, entre outras possibilidades (Figura 15). Algumas dessas tecnologias já estão presentes de alguma maneira em jogos comerciais, mas grande parte delas é utilizada apenas no desenvolvimento de interações para jogos independentes, que serão veiculados apenas em exposições de arte e mostras de tecnologias alternativas.

Figura 15 - Exemplo de controles alternativos (Winds of Venus). Disponível em:

<http://arstechnica.co.uk/gaming/2015/03/gallery-gdc-2015-shows-off-inventive-controllers-and-atari-history/>.

[Acessado em: 30/07/2016]

Em meio a esse processo, é possível notar que os jogos experimentais e a arte interativa se misturam conceitualmente, de modo que ambos promovem “experiências interativas, baseadas em sistemas computacionais interativos” (LEE, 2011, p. 02), porém podemos também dialogar com a hipótese do surgimento de um objeto de fruição estética de

natureza híbrida, situado no limite tanto da arte, quanto do mercado dos jogos digitais, sendo ao mesmo tempo parte de ambos os universos e de nenhum em sua totalidade. A seguir, buscaremos discutir a intersecção presente entre essas duas esferas, e também compreender as possíveis interfaces que podem ser criadas nesse encontro.

2.2 Arte interativa

Desde o início do século XX, dá-se a conversa sobre a arte, a imagem e a participação. Julio Plaza (2003, p.01) afirma que a abertura de uma obra está intimamente relacionada às fases produtivas da arte: fase artesanal (imagens de primeira geração), fase industrial (imagens de segunda geração) e fase eletro-eletrônica (imagens de terceira geração); e a cada uma dessas fases podemos atribuir diferentes níveis de abertura, relativos à participação do espectador: abertura de primeiro grau, abertura de segundo grau e abertura de terceiro grau. Para cada nível de abertura da obra, a participação possui diferentes características: a abertura de primeiro grau se refere à multiplicidade e à polissemia, na qual está inserida a “arte permutacional”; a abertura de segundo grau permite alterações físicas no objeto, manipulações e intervenções, nela se insere a “arte participativa”; e a abertura de terceiro grau está relacionada à interação homem-máquina, mediada por interfaces tecnológicas, na qual podemos colocar a “arte interativa”.

A “abertura de primeiro grau” está relacionada a um inacabamento de princípio do objeto estético, ela pode ser compreendida como a abertura presente em objeto quando sua linearidade é rompida e existe a possibilidade de mais de uma leitura (PLAZA, 2003, p. 10), ou seja, o processo de interação entre uma pluralidade de leituras na construção de um novo texto. A ruptura da linearidade acontece quando esta multiplicidade cria espaços para novas leituras e novas conexões, o novo texto nasce então do diálogo que o autor tece com o espectador e que o espectador trava com seu próprio repertório.

Cent mille milliards de poèmes (1961) (Figura 16), de Raymond Queneau, é um exemplo do que Julio Plaza entende como uma participação relativa à “abertura de primeiro grau”. A obra é um livro-objeto em que cada uma de suas dez páginas é dividida em tiras horizontais que podem ser manipuladas individualmente, permitindo que o leitor crie

milhares de poemas através da permutação dos versos presentes nas tiras. Plaza nota no mecanismo de leitura de *Cent mille milliards de poèmes* uma relação próxima a que temos com o hipertexto.

Figura 16 – Cent mille milliards de poèmes (Raymond Queneau). Disponível em:
<http://www.multimedialab.be/cours/programmation/aleatoire.htm>. [Acessado em: 25/05/2015]

A “abertura de segundo grau” tem relação à participação mais ativa⁴⁰ do espectador na obra. A partir da participação do espectador na modificação da obra proposta, o ponto de vista mutável passa a fazer parte de obra, ao ponto que na medida em que certos entendimentos só podem ser acessados pela ação deliberada do leitor ao se apropriar da mesma, fazendo com que esta só exista a partir da experiência. Assim, o espectador participativo torna-se parte constituinte da obra, pois ele a manipula, a explora e a modifica.

A arte participativa, por sua vez, se encontra vinculada à abertura de segundo grau e um exemplo dela é a obra *Bichos* (1960 – 1964), de Lygia Clark (Figura 17). A obra se trata de uma série de objetos de metal articulados que cujo objetivo principal está na

40 Julio Plaza (2003, p. 10) explica os tipos de participação possíveis em uma obra: “[...] participação passiva (contemplação, percepção, imaginação, evocação etc.), participação ativa (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador), participação perceptiva (arte cinética) e interatividade, como relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente.”

participação do espectador, que pode manipulá-los e criar novas configurações para um mesmo objeto. Além de objetos manipuláveis, obras como vestíveis e penetráveis fizeram parte da “arte participativa”, muito comum na década 1960 no Brasil. Lucrécia Ferrara menciona que “a participação do receptor – aviltada, desejada, repelida, solicitada, estimulada, exigida – é tônica que perpassa os manifestos da arte moderna em todos os seus momentos e caracteriza a necessidade de justificar a sua especificidade” (1981, apud PLAZA 2003, p. 09).

Figura 17 - Bichos (Lygia Clark). Disponível em: <http://www.ebc.com.br/2012/09/sao-paulo-abre-retrospectiva-com-145-obras-da-artista-plastica-lygia-clark>. [Acessado em: 25/05/2015]

“Ao participacionismo artístico sucedem as artes interativas e a participação pela interatividade, só que, desta vez, há a inclusão do dado novo: a questão das interfaces técnicas com a noção de programa. As noções de interação, interatividade e multissensorialidade intersectam-se e retroalimentam as relações entre arte e tecnologia.” (PLAZA, 2003, p. 17).

A interatividade então se insere no terceiro grau de abertura e, esta multissensorialidade mencionada por Plaza é própria das tecnologias eletrônicas e digitais, visto que o uso de diversos “meios, códigos e linguagens” caracteriza a hipermídia. A “abertura de terceiro

grau” tornou-se possível partindo da hibridação das linguagens, agregando a si as características dos graus de abertura anteriores, somados às questões de novos elementos: as interfaces técnicas e a noção de programa. Na reflexão de Plaza, o programa se insere na obra provocando subversões nos esquemas tradicionais de comunicação, na medida em que esse se comporta como um “agente vivo”, fazendo com que categorias tais como emissor, receptor, mensagem e canal se trancem na construção dos sentidos.

Novamente, as posições de autor, obra e espectador serão reconfiguradas, borrando ainda mais os limites entre cada um dos agentes implicados. Considerando os exemplos e noções expostas até o momento, acreditamos ser proveitoso agora apontar a sintetização elaborada por Plaza acerca da arte interativa a partir do trabalho de Roy Ascott:

(...) a arte interativa designa um amplo espectro de experiências inovadoras que se utilizam de diversos meios, sob a forma de performances e experiências individuais em um fluxo de dados (imagens, textos, sons), ainda com diversas estruturas, ambientes ou redes cibernéticas adaptáveis e inteligentes de alguma forma, de tal maneira que o espectador possa agir sobre o fluxo, modificar a estrutura, interagir com o ambiente, percorrer a rede, participando, assim, dos atos de transformação e criação (PLAZA, 2003, p. 21).

O conceito de arte interativa se amplia a partir da década de 1980 devido ao surgimento de tecnologias eletrônicas ligadas principalmente ao cabo telefônico “que se tornam o suporte de eventos relacionados ao videotexto, fax, slow scan e outros meios” (PLAZA apud PRADO 2003, p.15). Com a rápida evolução e disseminação dos meios de comunicação e dispositivos informáticos, a pesquisa em arte tomou força na década seguinte, ainda que com aparatos tecnológicos distintos desse primeiro momento. Segundo Gilberto Prado (2003, p. 24), “[...] é a partir da última década do século XX que um maior número de artistas começa a explorar sistematicamente as recentes possibilidades advindas da imagem numérica interativa, a informática e as telecomunicações.” Pensando nas características da arte interativa, já mencionadas anteriormente, é possível observar a sistematização feita por Annick Bureau (2004), que identifica quatro traços característicos da obra de arte interativa, que podem ser complementares à categorização dos graus de abertura da obra feita por Plaza, adicionando novas questões:

1. A obra é um programa: a obra existe através de programação computacional, tornando-se, então, um objeto manipulável por alguém ou por alguma coisa que não somente seu autor. O algoritmo que o rege permite que parâmetros possam ser modificados, produzindo alterações sensíveis na obra que dialogam com a percepção do espectador. Contudo, esse código é acessado na maior parte das vezes pelo artista, raramente pelo espectador.

2. A arte interativa é ternária: ao contrário da noção de obra na “arte clássica” (sic), aqui tomada como uma obra singular, na qual o meio, o suporte e a obra em si são dados sempre ao mesmo tempo, a composição da obra interativa é dada pelo encontro de três momentos distintos: 1) a obra concebida, 2) a obra perceptível e 3) a obra atuante. A obra perde sua singularidade, não mais coincidindo com o objeto no qual ela se inscreve. Na arte interativa, a obra apenas existe de fato no momento em que é utilizada pelo espectador/interator através de uma interface.

3. A obra de arte interativa se atualiza em tempo real: a informação é vivida sem atraso aparente pelo espectador/interator da obra. O tempo de ação de entrada e de reação de saída é menor que aquele que o espectador pode perceber, criando a sensação de uma operação contínua. Essa característica se dá na percepção do homem em relação à sua interação com a máquina através da interface. A interação em “tempo real” nem sempre é possível, sendo muitas vezes utilizada apenas como questão poética.

4. O espectador é um “terceiro incluído” (BUREAUD, 2004): a recepção e participação do público são essenciais e faz parte da obra, tornando-o parte integrante de sua elaboração. Ao contrário do que poderia ser observado na arte em outros momentos (artesanal ou industrial), o público deixa de ser um mero observador passivo e torna-se também incluído à obra.

Tendo em vista tais características, podemos concluir que os jogos digitais – especialmente os jogos experimentais – possuem todos os quatro traços sistematizados por Bureaud, colocando-se em uma posição bastante semelhante às artes interativas, no momento em que podem também possuir uma “abertura de terceiro grau”. Andrew Hieronymi (2005, p. 45) também faz um paralelo entre jogos digitais e arte interativa focando em três elementos principais encontrados em ambos: interação, resultado e

interface. Ao comparar a interação presente na arte interativa e nos jogos digitais, é possível notar que há elementos comuns: ambas fazem com que o espectador/interator descubra por si mesmo como interagir, mesmo que a arte interativa vise criar uma obra contra-intuitiva, e que, nos jogos digitais, o jogador tenha que compreender como o jogo se desenvolve ao passo que este vai sendo jogado. Em relação ao resultado, Hieronymi nota que ambos têm a tendência de promover ambiguidade quanto ao resultado final.

A grande diferença vista por Hieronymi entre jogos digitais em relação à arte interativa está relacionada à tentativa dos artistas em revelarem o funcionamento interno das interfaces computacionais através de metáforas em seus trabalhos. No caso dos jogos digitais, ele argumenta que esta estratégia de desconstrução faz com que o jogo perca a experiência da jogabilidade em detrimento de uma base tecnológica. Ele sugere, no entanto, que os jogos digitais se utilizem de outra estratégia de desconstrução “[...] aproximando-se da interface do jogo através da manipulação direta, enfatizando o papel do corpo do usuário e trazendo jogos digitais mais para perto de uma experiência física” (HIERONYMI, 2005, p. 45).

2.3. Jogos *indies* experimentais

À medida que o universo dos jogos digitais se aproxima cada vez mais da arte, surge a vontade iminente de se categorizar este fenômeno. No meio acadêmico, assim como na mídia especializada, podemos notar diversos termos utilizados para se referir a jogos que possuem características semelhantes às de um trabalho de arte interativa. Cada vez mais são lançados jogos *indie* que não podem ser incluídos em categorias já estabelecidas, tendo como característica mais relevante explorar as possibilidades do jogo digital como meio, com o objetivo de promover experiência estética através da relação do mesmo com o público.

“Jogos digitais experimentais estão no meio do caminho ou em ambos os lados ao mesmo tempo. Experimental não significa “não divertido” ou “100% arte”, isso é uma abordagem de pesquisador, uma metodologia a explorar as fronteiras e o limite do que é um jogo digital e o que não é.” (BACHELIER,

Muitos dos jogos experimentais que conhecemos vieram a existir a partir de uma proposta feita por Auriea Harvey e Michel Samyn, desenvolvedores de jogos digitais do estdio independente belga “Tale of Tales”, na qual eles desafiavam os desenvolvedores a se libertarem dos “vcios” narrativos e de jogabilidade, a sarem do lugar-comum e buscarem as questes poticas tanto na criao quanto na recepo do jogo. A esse desafio, Harvey e Samyn deram o nome de *notgames* (ou “no jogos”): “Notgames no uma categoria. Notgames no existem. No h notgames. Notgames no um movimento de arte. Notgames no um gnero. Notgames um projeto. Notgames um desafio. Notgames uma questo.” (HARVEY & SAMYN, 2011)

Por meio de fatores como o universo explorvel, a imerso, a ambientao, a no-linearidade, a quantidade reduzida de regras, a preocupao com a recepo do pblico e a jogabilidade simplificada, os videogames pertencentes a esta proposta muitas vezes so descritos pela mdia especializada como narrativas interativas que pouco se assemelham a jogos e muito se aproximam da arte interativa, no fazendo parte do mercado de jogos digitais. A experincia esttica emerge quando todos os elementos constituintes de uma determinada mdia se unem de modo a criar algo diferente (JENKINS, 2005, p. 180) e, por mais que esses jogos se assemelhem arte interativa, eles abusam das caractersticas e das ferramentas prprias do seu meio.

Caractersticas da obra interativa tais como ela ser um programa, ser ternria, ser em tempo real e requerer a interao para vir a existir (BUREAUD, 2004) tm so muito parecidos com as caractersticas que Harvey e Samyn consideram em seu “Realtime Art Manifesto⁴²” (2006), obra que viria a inspirar a elaborao do termo *notgames*. Notamos ento que h uma convergncia clara entre jogos digitais e arte interativa, principalmente quando nos referimos aos jogos experimentais e suas questes principais. Porm, possvel notar que essa produo se encontra no limite entre os dois universos, mantendo relaes tanto de similaridade quanto de diferena com ambos, no podendo ser caracterizada, portanto, como pertencente especificamente a nenhum desses universos em particular.

⁴¹ A citao proveniente de entrevista e seu original encontra-se integralmente disponvel no Apndice A da presente dissertao.
⁴²Realtime Art Manifesto: <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html>

2.4 Jogos e não-jogos

Para discutirmos o conceito de *notgames* – ou “não-jogos” - consideramos necessário, em um primeiro momento, discorrer brevemente sobre quais seriam os elementos componentes de um jogo. Segundo Johan Huizinga (2000, p. 97), o jogo é uma atividade lúdica, alheia à rotina, que se dá em um limite temporal e espacial específicos, é dotada obrigatoriamente de regras, de um começo e de um fim determinados. Roger Caillois (1961, p. 10-11 apud JUUL, 2003), demonstra uma percepção bastante semelhante à de Huizinga, afirmando que o jogo é uma atividade voluntária, incerta, improdutiva, governada por regras e faz de conta e que se dá em um espaço delimitado. Levando em consideração as definições acima, podemos concluir que o jogo seria fundamentalmente composto regras e limites temporais. Jesper Juul, por sua vez, propõe a seguinte definição:

Um sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, no qual a diferentes resultados são designados diferentes valores, o jogador se esforça de modo a influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente conectado ao resultado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis (2005, p. 36, tradução nossa)

Assim como Juul (2005), Espen Aarseth (2001) define jogos digitais como meramente jogos que são jogados através de uma interface digital, seja ela um computador, um console ou uma plataforma móvel. No entanto, Samyn e Harvey (2010) afirmam que os jogos digitais já possuem uma tecnologia tão versátil e um potencial de sofisticação tão grande que poderia ultrapassar os limites do jogo *stritu sensu*, tornando-se assim, outro tipo de linguagem dotada de características próprias.

Processualidade é uma das propriedades da mídia digital e “agência” está envolvida em manipular esse sistema processual. Mas como Murray nota, “a mera habilidade de mover um joystick ou clicar em um mouse” não é causa suficiente para agência, porque a agência genuína significa a incorporação da participação em um ambiente eletrônico. Em “Persvasive Games”, Bogost afirma que videogames podem criativamente produzir interatividade ao incorporar a retórica processual. (LEE, 2011, p.02 tradução nossa)

A grande maioria dos jogos digitais ainda é dotada de regras, temporalidades, resultados e pontuação, não se libertando daquilo que lhes caracteriza como jogo. Harvey e Samyn (2010) salientam que a maior parte dos jogos digitais, principalmente os desenvolvidos para serem distribuídos em grande escala no mercado, está estagnada, presa a uma maneira linear de pensamento:

Na era da automação, o artista, não sendo capaz ele próprio de inventar o equipamento de que necessita ou de (des) programá-lo, queda-se reduzido a um operador de aparelhos pré-fabricados, a um funcionário do sistema produtivo que não faz outra coisa senão cumprir possibilidades já previstas no programa, sem poder, todavia, no limite desse jogo programado, instaurar novas categorias. A repetição indiscriminada das mesmas possibilidades conduz inevitavelmente à *estereotipia*, ou seja, à homogeneidade e previsibilidade dos resultados (MACHADO, 2007, p. 48 – 49)

Visto que há uma tendência recente entre os desenvolvedores independentes que faz com que nossa atenção se volte aos jogos digitais experimentais, que vêm cada vez mais testando os limites deste meio, Samyn e Harvey propuseram um espaço para a troca de informações sobre o desenvolvimento de jogos digitais experimentais. Aos poucos, essa discussão se tornou o que eles consideram um “desafio” cujo objetivo seria criar uma forma de entretenimento interativo que abdicasse da estrutura básica do jogo em prol do desejo de explorar o potencial do jogo digital como mídia, mas sem abrir mão de sua característica lúdica. A esse desafio foi dado o nome de *notgames*.

Curiosamente, Huizinga (2000, p. 35) menciona a palavra “não-jogo” em sua obra, mas, esta é utilizada apenas para afirmar que, na linguagem, seria muito mais importante definirmos o conceito de jogo do que o seu oposto. Ele chega então ao termo “seriedade” como uma possível antítese do jogo, dado que ela seria a total negação do lúdico. Huizinga a considera um oposto muito amplo e imperfeito, pois a seriedade exclui o jogo, mas o jogo não necessariamente exclui a seriedade. Mas, como é explícito em “Not a manifesto” (2010) - texto no qual Harvey e Samyn descrevem suas motivações – *notgames* não é de fato um gênero ou uma categoria ou mesmo um conceito definido, e sim, uma pergunta: se videogames não precisam necessariamente ser jogos, o que seriam

então videogames que não são jogos?

Notgames não têm a intenção de ser o oposto de jogo e nem mesmo trazer a seriedade aos jogos digitais, mas sim, de desenvolver a poética de um meio novo e em constante transformação. Com a popularidade crescente do estúdio e a iniciativa do evento “Notgames Fest”, proposto por Harvey e Samyn, mas organizado e promovido pelo Cologne Game Lab – Instituto de Desenvolvimento e Pesquisa de Games na Universidade de Ciências Aplicadas de Colônia, o termo *notgame* tornou-se sinônimo para jogos *indies* experimentais.

Exemplos de jogos experimentais (ou “não jogos”)

Um forte exemplo de jogos digitais experimentais, ou “não-jogos”, é *The Path* (2009), jogo desenvolvido pelo próprio Tale of Tales. Ele é descrito como uma narrativa de terror psicológico e é tido pela mídia especializada como o jogo mais comercializável desenvolvido pelo estúdio até aquele momento. Trouxemos esse exemplo exatamente por seu desenvolvimento ter sido pensado também para a venda, fazendo com que *The Path* (Figura 18), mesmo seguindo um caminho mais experimental permaneça como parte do mercado dos jogos.

O jogo traz a conhecida história de “Chapeuzinho Vermelho” contada de uma maneira diferente: o jogador pode escolher uma de seis irmãs e trilhar o caminho até a casa da vovó. A única regra explícita do jogo é “fique no caminho”, o que claramente não acontece, pois ao se afastar do caminho e explorar o ambiente, outros elementos narrativos aparecem. O jogo não é linear, na verdade, ele funciona de maneira cíclica e você é convidado a descobrir a história por trás de todas as irmãs e de mais uma personagem misteriosa que aparece durante a história. *The Path* foi considerado pela mídia especializada na época de seu lançamento como uma produção que mudaria o destino dos jogos independentes. A partir de seu lançamento, outros estúdios e desenvolvedores independentes de fato seguiram sua deixa, afastando-se dos clichês da indústria.

Figura 18 - The Path (Tale of Tales). Disponível em: <http://tale-of-tales.com/ThePath/>. [Acessado em: 08/04/2015]

Outro exemplo de jogos experimentais é *Dear Esther* (2011) (Figura 19) do estúdio independente “The Chinese Room”. Esta obra é uma vivência em primeira pessoa, na qual o personagem está sozinho em uma ilha misteriosa e aos poucos, através da exploração do ambiente e de uma narração em segundo plano, ele vai descobrindo fragmentos de sua própria história e o motivo pelo qual se encontra naquele local. Em *Dear Esther*, não há um caminho correto a ser percorrido, nem desafios a serem cumpridos ou mesmo regras explícitas a serem seguidas.

Dan Pinchbeck (2008), um dos desenvolvedores do jogo, afirma que a obra “é um experimento narrativo ambiental e multimodal construído em primeira pessoa através da *engine Source*”⁴³. *Dear Esther* é, então, uma obra interativa desenvolvida através de um software idealizado exclusivamente para a criação de jogos digitais, comercializada por meio de uma plataforma de distribuição e de gestão de direitos autorais específicas para videogames e consumida por jogadores assíduos. Apesar de ter sido insistentemente

43 “Source” é uma engine (ferramenta para desenvolvimento de jogos digitais) desenvolvida pela empresa de videogames Valve e disponível para uso público. O download de seu kit de desenvolvedor pode ser feito através do Steam, a plataforma distribuição e gestão de direitos autorais, também pertencente à Valve.

descrito pela mídia especializada como uma narrativa interativa, *Dear Esther* tem características que fazem dele um jogo digital experimental.

Figura 19 - Dear Esther (The Chinese Room). Disponível em: <http://dear-esther.com/>. [Acessado em: 03/05/2015]

Outros exemplos de jogos experimentais que podemos ressaltar são *The Stanley Parable* (2011) (Figura 20) do estúdio canadense “Galactic Café”, e *Gone Home* (2012) da “The Fullbright Company”. Ambos, muito semelhantes a *Dear Esther* em interação, são descritos como jogos *indie* narrativos exploratórios em primeira pessoa. O primeiro trabalha principalmente com a questão da escolha e da agência de um jogador dentro de um jogo digital. O ambiente em que se passa a narrativa é uma empresa sem nome, na qual Stanley, um personagem que não se manifesta verbalmente, interage de acordo ou não com um narrador antagonista. O protagonista tem a escolha de não ir pelo caminho sugerido, porém, o narrador colocará empecilhos para que Stanley não consiga, questionando assim, o quão “livre” para decidirmos somos dentro de um ambiente programado processualmente.

Figura 20 – The Stanley Parable (Galactic Café). Disponível em: <https://www.stanleyparable.com/> [Acessado em: 03/05/2015]

Enquanto em *Dear Esther* e *The Stanley Parable* o protagonista é um homem, aparentemente de meia idade, em um ambiente hostil, já em *Gone Home* (Figura) a protagonista é uma jovem que retorna da faculdade e encontra sua casa vazia. A personagem busca por seus pais e sua irmã, seguindo pistas espalhadas pela casa. A questão por trás desse videogame é a afeição e a sensação de responsabilidade do personagem e do público com o personagem. Ao contrário dos dois outros exemplos, em *Gone Home*, há um objetivo específico claro desde o início. *Shelter* (2013) do estúdio sueco “Might and Delight”, é um exemplo que destoa dos citados anteriormente, mas que também trabalha a responsabilidade e questões que beiram a “seriedade” dentro do jogo. Neste jogo em terceira pessoa, o público interage através de uma mãe texugo que tem como único objetivo proteger os seus filhotes em meio à natureza selvagem. Em *Shelter* (Figura 22), é possível vivenciar eventos traumáticos como a morte de um filho, a fome e catástrofes naturais.

Figura 21 - Gone Home (The Fullbright Company). Disponível em: <http://gonehome.game/>. [Acessado em: 09/04/2015]

Figura 22 - Shelter (Might and Delight). Disponível em: <http://mightanddelight.com/shelter/>. [Acessado em: 10/05/2015]

Recentemente, jogos experimentais utilizando tecnologias que permitem diferentes interações através de controles alternativos, de sensores como a câmera Kinect, da

Microsoft e o aparelho de realidade virtual, ainda em desenvolvimento, Oculus Rift. Um exemplo seria o jogo-instalação *Swing* (2014), de Christin Marczinik e Thi Binh Minh Nguyen. Em *Swing* (Figura 23), o interator pode sentar-se em um balanço, vestindo Oculus Rift e entrar em uma viagem por um jardim ilustrado e, quanto mais alto ele balança, mais longe ele viaja, através de estrelas e planetas. Neste caso, a proposta vai além do experimental no conteúdo ou nos gráficos, Marczinik e Nguyen trazem uma interação bastante sofisticada para uma tecnologia muito recente, resultando em um grande nível de imersão.

Figura 23 - *Swing* (Christin Marczinik e Thi Binh Minh Nguyen). Disponível em: <http://www.tibimi.de/>.
[Acessado em: 08/04/2015]

Ao observarmos mais de perto a produção de jogos *indies* experimentais, é possível traçar algumas características em comum, presentes em sua maioria: ambientação e caracterização do espaço, narrativas não-lineares, presença de poucas regras, ausência de pontuação, e a imersão e a recepção do público ao jogo. Nos primeiros cinco casos exemplificados acima, a jogabilidade é extremamente simplificada, dando espaço para uma abordagem poética do meio. Já no último, a interação é bem mais sofisticada, deslocando sua fruição necessariamente para um espaço físico distinto, mas não abrindo mão das características mencionadas anteriormente.

2.5 Outras terminologias

Na urgência de se categorizar esses jogos, observamos o uso de outros termos, tais como: “narrativas interativas”, “gamearte”, “game de arte/arte jogável”. Partindo dos exemplos descritos anteriormente, muitos jogos digitais vistos como experimentais foram descritos pela crítica especializada como narrativas interativas ou inseridos em outra categorização que os afastaria de sua faceta lúdica, por serem principalmente compostos de ambientes exploratórios e desprovidos de regras. Mas isso seria o suficiente para categorizá-los como tal?

De acordo com o designer de jogos digitais e pesquisador das narrativas interativas Chris Crawford (2013), “narrativas interativas não são jogos digitais com histórias”, porém, são um tipo de entretenimento digital baseado em histórias que acontecem apenas por meio de escolhas feitas pelo jogador através de um personagem. Essas escolhas geram automaticamente uma resposta e uma nova gama de possibilidades de escolhas, podendo haver um final ou não. Para Crawford, porém, jogos digitais são “uma forma de entretenimento interativo pelo computador envolvendo temas simples e/ou violentos, baseando-se fortemente em fatores estéticos, no qual os jogadores devem exercitar uma precisa coordenação ‘mão-olho’, resolução de quebra-cabeças e competência de gestão de recursos” (CRAWFORD, 2013, p. 48-49, tradução nossa). Se analisarmos desta forma, nenhum dos exemplos observados anteriormente poderia ser caracterizado como jogos digitais, porém, também não se encaixariam perfeitamente na nomenclatura de “narrativas interativas”. Muitos deles possuem certamente uma forte linha narrativa e um universo aberto interativo, ao qual, Crawford se refere como “interactive storyworld⁴⁴”, que poderia vir a ser um elo comum entre videogames e narrativas interativas.

Sobre a questão da “game-arte”, Clarke e Mitchell (2007, p. 09) consideram que ela seja uma categoria distinta do que eles entendem por arte jogável, que é um tipo de arte digital que assume a forma de jogos digitais ou possui elementos análogos ao jogo. Game-arte⁴⁵, por sua vez, refere-se intencionalmente os jogos digitais como elementos culturais, tecnológicos e iconográficos, já a arte jogável, por outro lado, não necessariamente faz

44 Aqui poderíamos traduzir como “universo narrativo interativo”, porém preferimos manter no texto o termo original, pois não há tradução estabelecida para o mesmo.

45 Clarke e Mitchell utilizam o termo “videogame art” em seu texto.

menção ao universo dos jogos digitais e pode ser compreendida, sobretudo, dentro do contexto da história da arte e da prática artística contemporânea (CLARKE & MITCHELL, 2007, p. 10). Matteo Bittanti (2006) em seu prefácio de *Game Art (This is not) A Manifesto (This is) A Disclaimer* possui uma visão bastante similar ao afirmar que:

Gamearte é qualquer arte em que jogos digitais atuam de maneira significativa na criação, produção e/ou exibição da obra de arte. A obra resultante pode existir tanto como jogo, pintura, fotografia, som, animação, vídeo, performance ou instalação em galeria. Em Game-arte, jogos podem ser usados como ferramenta e/ou temas. (BITTANTI, 2006).

Mario Maciel e Suzete Venturelli (2004) autores do jogo F69, mencionado anteriormente no texto, e pesquisadores tanto da área de jogos digitais quanto de arte interativa, situam em seu artigo “Gamearte: uma poética de interação”, a “gamearte” como um projeto, o que podemos comparar com a proposta de Harvey e Samyn, quando mencionam um “desafio”:

Gamearte é um projeto que procura na linguagem do game eletrônico desenvolver uma poética artística interativa e de compartilhamento de espaços virtuais em instalações e na rede mundial de computadores, por meio da tecnologia da realidade virtual. Como apresentado anteriormente, a pesquisa está apoiada em fundamentos teóricos oriundos da área da ciência da computação, arte e comunicação especificamente aplicando desenvolvimentos tecnológicos da realidade virtual. A poética em desenvolvimento é marcada por uma reflexão onde o lúdico simula situações ou testa ruptura na desconstrução de outros modelos sociais. Modelagens físicas, mídias interativas, modificações randômicas, banco de dados iconográficos, mensagens subliminares e a inteligência artificial fazem parte dessa atmosfera virtual. (MACIEL & VENTURELLI, 2004, p. 54-55)

Games de arte, assim como o termo usado anteriormente “arte jogável”, por sua vez, podem ser considerados os jogos digitais desenvolvidos por artistas visuais, com intuito estético, sem interesse comercial, porém dotados das características fundamentais dos jogos, citadas anteriormente no artigo. Então, o que seriam jogos digitais que não são criados por artistas e que nem mesmo são vistos como jogos dentro do mercado de jogos digitais? Silvia Laurentiz levanta esta questão em “Arte do Game ou Game de Arte?”:

E o que se espera de um game de arte? Acreditamos que ele deva vir a quebrar

regras, subverter padrões, ter um papel questionador frente a propositivas, experimentar novas sensibilidades, lançar novas hipóteses, sensações, propor outras relações, interferir, re-editar e criticar o seu próprio modelo criativo, enfim, que trate de uma reflexão estética e flagre esta sua condição, exercendo sua natureza artística. Mas então, como definir os limites entre as artes interativas, no momento em que um artista cria um jogo que não se joga, ou que não venha agir como se é esperado? (LAURENTIZ, 2009).

Todas as características descritas acima podem ser notadas na proposta dos *notgames*, principalmente a crítica ao modelo criativo, vista anteriormente no texto por Lipkin (2011), ao passo que eles se propõem a explorar as características do meio até que este não mais o seja, convergindo cada vez mais do âmbito das artes interativas. Porém, uma produção dotada desses elementos citados anteriormente como game de arte ou arte jogável, atualmente emergem a partir de estúdios desenvolvedores de jogos *indies* dispostos a comercializar seu produto dentro da indústria de entretenimento como qualquer outro desenvolvedor. Nesse ponto divergem conceitualmente do universo das artes interativas, e, segundo Arlindo Machado (2007, p. 25), “não há também nenhuma razão para esses produtos qualitativos da comunicação de massa não serem considerados verdadeiras obras criativas do nosso tempo, sejam elas vistas como arte ou não.” (MACHADO, 2007, p. 25)

Assim, sem disputar espaço, propondo um novo ambiente de fruição estética, os jogos experimentais encontram-se em uma intersecção entre os domínios dos jogos e das artes interativas. Visto que “[...] no campo da comunicação, chega um momento em que a divergência entre os meios torna-se improdutivo, limitativa e beligerante, deixando claro que a melhor alternativa pode estar na convergência” (MACHADO, 2007, p. 64), os jogos digitais experimentais ou *notgames* podem, portanto, ser caracterizado como ambas ou nenhuma.

3. FILE Games: curadoria de jogos digitais como laboratório criativo

A partir da pesquisa sobre curadoria em artes visuais foi possível perceber a relevância das experiências de profissionais da área, sejam elas descritas por meio de entrevistas com curadores ou por meio de relatos pessoais, dado que os registros escritos e audiovisuais de exposições são escassos. No presente capítulo, discorreremos sobre a origem da curadoria de jogos digitais como uma prática autônoma no FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica e relataremos em primeira pessoa as experiências decorrentes do meu próprio exercício curatorial, na exposição FILE Games, entre 2013 e 2015.

O FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica é um festival de grande porte sediado em São Paulo, que tem como objetivo promover a cultura digital através do diálogo entre diversas linguagens eletrônicas, e visa incentivar a produção artística nacional e internacional. O evento é organizado por Paula Perissinotto e Ricardo Barreto e acontece anualmente, desde 2000. O festival organizou também edições em outras cidades, além de São Paulo, sendo a edição do Rio de Janeiro uma das mais importantes e que mais se destacou nos últimos anos, mantendo seu foco principal em jogos digitais e animações. Outras edições menores do festival já aconteceram em Curitiba, Porto Alegre, Belo Horizonte, Petrópolis e até mesmo fora do Brasil, como foi o caso de Luanda e Rotterdam.

O festival recebe centenas de inscrições todos os anos e exhibe em São Paulo diversos trabalhos que se dividem entre algumas categorias: instalações interativas, performances, videoarte, sonoridades eletrônicas, arte móvel, animações, jogos digitais, maquinemas, entre outras linguagens relacionadas à arte eletrônica, selecionados e/ou convidados por curadores. O FILE possui uma nomenclatura própria para algumas de suas categorias, este é o caso de: *Hipersônica*, na qual são incluídos trabalhos de sonoridades eletrônicas e performances musicais; *Mídia Arte*, na qual se enquadram trabalhos de arte eletrônica, interativos ou não, baseados em internet e browser; *Anima+*, na qual são incluídas as animações, interativas ou não; *Machinima*, na qual se encontram os maquinemas (filmes construídos a partir de jogos digitais); *FILE Games* é a categoria na qual se inserem os jogos digitais para computador, consoles, tablets e instalações de jogos.

A curadoria geral do evento é feita pelos organizadores, que se responsabilizam principalmente pelos trabalhos de instalações, performances, sonoridades e outros

trabalhos de arte eletrônica baseados em internet ou *browser*. As outras categorias mencionadas possuem curadorias específicas, cujos curadores atuam de maneira voluntária no festival e possuem autonomia criativa no evento. Dentre as curadorias específicas, as de jogos digitais e de animação se destacaram durante as edições do festival, levando a organização do FILE a elaborar uma edição anual no Rio de Janeiro composta majoritariamente destas duas linguagens.

3.2 FILE Games

A partir de sua sétima edição, em 2006, o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica começou a notar a grande relevância dos jogos digitais experimentais no universo da arte eletrônica. Trazendo-os inicialmente como mais uma das categorias de inscrição no festival, o evento contava não somente com jogos para computador, mas também com jogos em forma de instalações interativas, como foi o caso de “MOVE” (Figura 24), de Andrew Hieronymi, descrita por seu autor como:

“[...] uma instalação interativa dividida em seis módulos distintos: pular, evitar, perseguir, arremessar, esconder e coletar. Cada módulo oferece uma interação para um único usuário, baseada em um verbo correspondente à ação que o participante é convidado a realizar. Cada verbo corresponde a um procedimento comum representado por avatares durante o jogo. Cada módulo oferece uma interação com formas abstratas (círculos, retângulos) que se comportam de acordo com regras simplificadas da física (colisão, fricção). Cada módulo é codificado coerentemente por cores, onde a cor vermelha é usada para elementos gráficos que representam o desafio principal. A dificuldade aumenta em cada módulo linearmente de maneira similar.” (HIERONYMI, 2005, tradução nossa).

Figura 24 - MOVE (Andrew Hieronymi). Disponível em:
<https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4343418992>. [Acessado em: 17/07/2016]

“MOVE” foi desenvolvido por Andrew Hieronymi como produto final de seu Mestrado em Design and Media Arts na UCLA – Universidade da Califórnia em Los Angeles, em 2005. O jogo foi exibido em diversas mostras de grande renome, como Ars Electronica (2006), entre outros eventos de arte e tecnologia. “MOVE” foi inicialmente exibido no FILE 2006 em São Paulo e, devido a sua grande popularidade, o festival optou por exibi-lo novamente no FILE Rio 2007 e no FILE POA 2008. A instalação trouxe grande visibilidade aos jogos digitais dentro do evento, causando mudanças na organização do festival.

Conforme o aumento da disponibilidade de ferramentas de produção de jogos às pessoas de todas as classes sociais, a quantidade de jogos disponíveis aumentou significativamente nos últimos cinco anos. Isso permitiu que mentes criativas de origens e habilidades diversas tragam à vida ideias únicas, na forma de novas experiências nunca antes vistas. O papel da curadoria tornou-se um ponto importante para a maioria das novas experiências de jogo inovadoras e desafiadoras, pois ajuda desenvolvedores, jogadores e visitantes das galerias a entender o potencial das experiências interativas de enriquecer

suas vidas, explorar suas realidades e até mesmo criar novas realidades em resposta (CLARKE, 2016, tradução nossa)

Observando o aumento da popularidade dos jogos digitais no festival, assim como crescimento acelerado da produção de jogos independentes nacionais e internacionais, os organizadores gerais do evento optaram por tornar a categoria de jogos digitais uma curadoria autônoma em 2008, ganhando grande destaque no FILE São Paulo. Entre instalações interativas e jogos para computador e para consoles, o FILE Games 2008 contou com mais de 40 títulos, selecionados e exibidos por Tarsila Yuki Gonzales, curadora de jogos digitais até 2012.

Gonzales (2009, p.27) ressalta que, um dos grandes fatores para a visibilidade dos jogos dentro do festival em 2008 foi a parceria com o Ministério da Cultura, através da qual pôde exibir jogos brasileiros apoiados pelo edital BRGAMES⁴⁶ e premiados pela Abragames⁴⁷ (Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais), tornando-se uma plataforma expositiva dos jogos fomentados pelo programa. Os seis jogos financiados pelo edital foram exibidos pelo FILE nas seguintes cidades: São Paulo e Porto Alegre no Brasil; Florença, na Itália, como parte do festival de La Creatività em 2008; e Rotterdam, na Holanda, em 2009, na exposição Brazil Contemporary, no Fotomuseum (GONZALES, 2009, p.27).

⁴⁶Programa de Fomento à Produção e Exportação do Jogo Eletrônico Brasileiro.

⁴⁷Criada em 2004 por um grupo de empresas de desenvolvimento, a Abragames - Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais surgiu como uma entidade sem fins lucrativos e com o objetivo de fortalecer a indústria nacional de desenvolvimento de jogos.

Figura 25 - FILE Rio 2009: 8 bit Game People. Disponível em: <http://file.org.br/?lang=pt>. [Acessado em: 20/07/2016]

Em 2009, Gonzales organizou o primeiro FILE Games Rio, intitulado “FILE Games Rio: 8bit Game People” (Figura 25), o evento foi focado inteiramente na linguagem dos jogos digitais, na cidade do Rio de Janeiro. Com uma seleção de 48 jogos, a exposição foi realizada no espaço expositivo Oi Futuro, sua abertura contou com o Hipersônica, categoria de arte sonora do evento, trazendo um seleção de artistas independentes que trabalham com *chiptunes*, ou seja, utilizam consoles de jogos antigos, como o Game Boy e o Nintendo para criar sonoridades experimentais em 8 e 16 bits, no vão do Museu de Arte Moderna do rio de Janeiro (Figuras 27 e 28). A exposição trouxe grande visibilidade aos jogos digitais dentro do festival, instituindo o FILE Games Rio como uma edição anual do festival, majoritariamente composta de jogos digitais, mas também contendo a participação expressiva de animações e algumas instalações que tiveram mais apelo ao público em São Paulo.

Figura 26 - Hipersônica 8 Bit Game People. Disponível em: <http://file.org.br/?lang=pt>. [Acessado em: 20/07/2016]

Figura 27 - Hipersônica 8 bit Game People. Disponível em: <http://file.org.br/?lang=pt>. [Acessado em: 20/07/2016]

A curadoria do FILE Games, seja no Rio de Janeiro, seja em São Paulo, passou a ser desenvolvida independentemente das outras curadorias do festival, mas sempre em consonância com a proposta geral de cada exposição, organizada pelos curadores gerais e idealizadores do evento. O curador de jogos digitais do FILE Games atua de forma independente e voluntária⁴⁸ dentro do evento, tendo liberdade criativa para selecionar entre os jogos inscritos no festival, convidar artistas e desenvolvedores para a mostra, elaborar o recorte temático que deseja desenvolver na mostra e criar a expografia em conjunto com os organizadores, arquitetos e designers. O curador de jogos é responsável também pela organização dos conteúdos para catálogos e site, elaboração dos textos para *press-releases* e do texto curatorial que será publicado no catálogo e servirá de alicerce para toda a exposição de jogos digitais. Ele é responsável ainda pela montagem e supervisão das obras no espaço expositivo, levando em consideração a disposição dos objetos em relação às outras obras presentes e no caminho que deseja que o público percorra.

Nos anos seguintes, a curadoria de jogos digitais seguiu neste formato consolidado a partir de 2009, firmando parcerias não somente com a Atragames, mas também com algumas empresas de grande porte, como foi o caso da Sony Entertainment, que enviava todos os anos novos jogos para serem exibidos na mostra. A curadoria foi tornando-se cada vez mais autônoma e, a partir de 2013, assumi a curadoria do FILE Games, mantendo o exercício até 2015. Em 2016, a curadoria de jogos digitais foi associada à curadoria de animação que já era exercida por Raquel Fukuda. A união das duas linguagens, já bastante autônomas no evento, em um festival único chamado FILE Anima+Games, que teve sua primeira edição no FILE São Paulo 2016, trazendo novas possibilidades de sentido para a curadoria de jogos digitais.

⁴⁸ O trabalho em curadoria do FILE é descrito como voluntário por não possuir vínculos, contratos ou remuneração fixa, sendo uma função sem fins lucrativos que possui um incentivo financeiro na forma de ajuda de custo.

3.3 Experiência pessoal em curadoria de jogos digitais

Fui convidada para compor o corpo de curadores da exposição FILE SP 2013 (Figura 28), a partir do meu interesse por jogos digitais independentes, formação em Artes Visuais e conhecimento básico da cena de desenvolvimento brasileira. Durante a minha experiência como curadora no FILE Games, atuei de maneira independente, não possuindo vínculos com nenhuma instituição e trabalhando voluntariamente junto ao FILE. Considerei as curadorias elaboradas no período de 2013 a 2015, como parte de um laboratório experimental no qual desenvolvi propostas relacionadas à prática curatorial, tanto na elaboração da mostra, na seleção dos trabalhos, quanto em sua montagem e exibição, e à mediação dos jogos no espaço, suscitando outras perspectivas semânticas e estéticas a objetos pouco veiculados no mercado, expondo-os lado a lado e em proximidade com outras linguagens da arte eletrônica.

Figura 28 - Fachada do FILE Games 2013. Disponível em: <http://file.org.br/?lang=pt>. [Acessado em: 20/07/2016]

Ao assumir a curadoria de jogos digitais do FILE, parti do pressuposto de que, por mais que os jogos digitais comerciais pudessem ter grande valor estético, os jogos *indies* experimentais podiam explorar seu meio com muito mais intensidade e liberdade criativa. Desta forma, passei a selecionar apenas jogos *indies* que fossem mostrassem aspectos experimentais, sejam eles em sua narrativa, na utilização de controles alternativos ou na inovação de sua jogabilidade.

Boltanski foi muito claro em um ponto que se tornou um dos meus princípios orientadores: as exposições, ele disse, devem sempre inventar uma nova regra para o jogo. As pessoas só se lembram de exposições que inventam um novo modelo, ele afirmou. Sendo assim, essa deveria ser uma ambição de toda exposição nova. (OBRIST, 2014, p. 100)

No caso do FILE Games, não havia uma nova exposição para se criar uma nova regra, mas a mudança de curadoria propôs uma nova cara ao que já era conhecido dentro do festival e, dessa forma, trouxe diferentes questões ao que já estava estabelecido na época. As parcerias com empresas e editais governamentais, a meu ver, eram de grande valia, mas prendiam a curadoria à trabalhos pré-selecionados que, muitas vezes, pouco tinham a contribuir com o recorte temático escolhido ou com os outros trabalhos que compunham a mostra. Desta forma, optei por pautar as escolhas nos trabalhos inscritos no festival e em convites pessoais aos desenvolvedores independentes tanto nacionais quanto internacionais que conversassem com as questões mais experimentais do objeto jogo.

O papel do curador então é essencial para permitir que o visitante da exposição experiencie que esses gêneros não são constituídos apenas de blockbusters com pretensões mercadológicas mas também por uma rica variedade de diferentes artistas e desenvolvedores com visões de mundo e experienciais diferentes. (WEILLER, 2016⁴⁹)

O FILE Games, em meu primeiro ano como curadora, ainda era composto apenas de jogos para consoles e para computadores, sendo restrito aos controladores padrões propostos por grandes empresas como a Microsoft e a Sony Entertainment. Aos poucos, a curadoria

⁴⁹ A citação é proveniente de entrevista e seu original encontra-se integralmente disponível no Apêndice A da presente dissertação

geral do evento foi se abrindo para o uso de tablets e celulares e objetos menos *mainstream*, como Oculus Rift e Sifteo Cubes (Figura 29), ambas plataformas recentes para jogos digitais no FILE Games. As instalações interativas de jogos que utilizavam controles mais alternativos, porém, acabaram por ficar a cargo da curadoria geral do evento neste ano, entrando na categoria de instalação.

Figura 29 - Parapluie (One Life Remains) utiliza Sifteo cubes como plataforma. Disponível em:
<http://www.oneliferemains.com/parapluie>. [Acessado em: 21/07/2016]

Em 2013, meu contato com os trabalhos que fariam parte do evento foi a partir da inscrição para o festival, assim, selecionei alguns poucos títulos para compor a mostra. As inscrições na categoria de jogos digitais do evento eram bastante reduzidas e entre os poucos jogos submetidos, apenas alguns possuíam *demos*⁵⁰ jogáveis e poderiam ser caracterizados de fato como experimentais. Ao me deparar com estas questões de ordem prática, decidi fazer um levantamento de sobre as outras edições do evento e a produção de jogos experimentais no Brasil e internacionalmente, montando um banco de dados de estúdios independentes que poderiam se enquadrar em um festival de arte eletrônica de grande porte.

⁵⁰ *Demos* são arquivos executáveis de demonstrações de jogos digitais através dos quais é possível jogar uma fase ou um trecho de um jogo ainda em desenvolvimento. No FILE Games, a inscrição era feita através do envio de *demos* ou de jogos dcompletos para avaliação.

A partir deste banco de dados, selecionei alguns jogos que considerei interessantes, joguei-os à exaustão, para que pudesse compreender seus mecanismos e suas narrativas. Foi assim que entrei em contato com os trabalhos do estúdio Tale of Tales e com o conceito de *notgames*, que acabou por ser o fio condutor de toda a exposição de jogos digitais. Busquei, então, trabalhos que conversassem com este recorte temático e convidei os desenvolvedores a participarem do evento. Após a abertura de exposição, mantive meu banco de dados atualizado, para que pudesse de antemão convidar os jogos digitais que mais me interessassem para as próximas edições do evento. A seguir descreverei as edições do FILE Games que participei como curadora, situando seus recortes temáticos e os trabalhos mais relevantes de cada uma delas.

FILE SP 2013

“Sobre jogos e não-jogos”, título da presente pesquisa, surgiu inicialmente como tema do FILE Games 2013 e título de seu texto curatorial. O tema partiu do meu primeiro contato com o trabalho de Auriea Harvey e Michaël Samyn através de seu mais recente jogo na época *Bientôt L'été* (Figura 30). O jogo tratava de um encontro entre dois jogadores que, juntos, podiam passear na praia descobrindo segredos, jogando xadrez, lendo trechos de textos de Marguerite Duras e conversando em francês. A ideia de um jogo sem regras, sem pontuação, com uma interação que não envolvia resolver qualquer tipo de enigma, me era muito incomum e ao mesmo tempo cativante:

A ideia é explorar o potencial de entretenimento e arte digitais que não são jogos. Ao rejeitar explicitamente os elementos típicos dos jogos como regras e metas e desafios e recompensas, esperamos descobrir novas maneiras de encantar e iluminar a nossa audiência. Maneiras que nos dão mais liberdade em termos de escolha do assunto e resposta emocional. É importante salientar que "notgames" não é uma categoria de entretenimento ou de arte. Em vez disso, é um método de design, um desafio para designers e artistas. "Notgames" não é uma ideologia também. Não é necessário escolher radicalmente nunca mais fazer jogos novamente. Você pode fazer um jogo um dia, e um "não-tão-jogo" do outro. Trata-se de alargar o espectro, e não limitá-lo. (HARVEY & SAMYN, 2010)

Figura 30 – Bientôt L'été (Tale of Tales). Disponível em: <http://tale-of-tales.com/bientotlete/>. [Acessado em: 22/07/2016]

Observando os catálogos das edições passadas do FILE Games, descobri que outros jogos do estúdio já haviam participado do evento, então pesquisei a fundo sua produção e me deparei com o desafio *notgames* e com a primeira edição do “Notgames Fest”, evento de jogos experimentais mencionado anteriormente no Capítulo 1 da presente pesquisa. A partir de então mergulhei no universo dos jogos experimentais e, pouco a pouco, fui descobrindo outros títulos que iriam compor a curadoria da mostra. Dentre eles estava *Kairo*, de Richard Perrin, do estúdio Locked Door Puzzle. *Kairo* (Figura 31), que era um ambiente interativo minimalista repleto de monumentos arquitetônicos, no qual o jogador em primeira pessoa deveria ir passo a passo desvendando seus mistérios na forma de quebra-cabeça. O jogo, assim como alguns outros que fizeram parte da exposição, como *Dear Esther*, por exemplo, e o próprio *Bientôt L'été*, possuíam essa característica da exploração do espaço virtual à exaustão, revelando-se como experiências estéticas prazerosas de grande primor gráfico.

Figura 31 - Kairo (Locked Door Puzzle). Disponível em: <http://kairo.lockeddoorpuzzle.com/>. [Acessado em 23/07/2016]

Generations, do estúdio One Life Remains, foi um dos trabalhos que me chamou a atenção na seleção para a exposição, por ser uma pequena instalação constituída de um aplicativo para celular que pode, em teoria, ser usado por muitos séculos. *Generations* (Figura 32) é um jogo que foi feito para não ser vencido em uma única geração, nele, o jogador deixa uma herança digital através de estratégias de longuíssimo prazo. O aplicativo não para de rodar no celular e o jogo não pode ser reiniciado a não ser que ele termine, talvez daqui a muitos e muitos anos. Por ser um objeto pequeno e misterioso, atraiu bastante a atenção do público para uma parede escondida da exposição, onde permaneceu ligado durante toda a duração da exposição.

Figura 32 - Generations (One Life Remains). Disponível em: <http://www.oneliferemains.com/generations>.
[Acessado em: 21/07/2016]

FILE Games Rio 2014

O FILE Rio 2014 (Figura 33) aconteceu no espaço expositivo Oi Futuro Flamengo, e trouxe não somente os jogos digitais, mas animações e algumas instalações de grande porte, que tratavam de temas lúdicos. A exposição teve como tema geral a Copa do Mundo, porém, como as curadorias de jogos digitais e de animação possuíam certa autonomia, foram desenvolvidos outros temas para cada uma delas. O espaço expositivo do Oi Futuro é bastante vertical e possui várias salas separadas, desta forma, a exposição de jogos digitais teve um destaque maior no espaço, por estar em um único andar, dividindo-o apenas com animações.

Figura 33 - Expografia do FILE Games Rio 2014. Disponível em: <http://file.org.br/?lang=pt>. [Acessado em: 20/07/2016]

Ao contrário da exposição de São Paulo, a expografia da mostra foi intimamente ligada ao seu tema, “Jornada Fantástica” e, pude, pela primeira vez, trabalhar mais proximamente das equipes de design e de arquitetura, para criarmos a ambientação dos jogos digitais.

Imersa em um universo de diversidade gráfica, complexidade narrativa e multiplicidade de cores, sons e formas, a curadoria do FILE Games Rio 2014 aborda o conceito da “jornada” e suas possibilidades estéticas e interativas em diferentes plataformas. Entre computadores, consoles, tablets e instalações, o festival utiliza a linguagem dos jogos digitais para compor viagens fantásticas que não se limitam somente ao campo imagético. Entendemos por jornada um caminho a ser percorrido, um período de tempo que se passa para completarmos uma ação ou uma viagem que pode ter um objetivo definido ou apenas a autodescoberta. Em uma jornada, não sabemos o que está pela frente, não temos ciência dos possíveis encontros e desencontros que se darão e, por mais conhecido que seja o caminho, o percurso sempre conta com situações inusitadas. Os jogos digitais nos convidam a participar de jornadas que podem ser vividas através das ações de um ou mais personagens, de acordo com o desenrolar de uma narrativa, ou mesmo através do contato com ambientes lúdicos, nos quais nem sempre acontecem histórias. Essas jornadas nos projetam para diferentes noções de temporalidade e para outros mundos, dos quais pouco sabemos e, somente jogando podemos descobrir suas maravilhas. (CAVALEIRO, 2014, p. 12)

Pensando neste conceito, desenvolvemos suportes específicos para os jogos de Playstation3, criando um ambiente sombrio e envolvente, com aspecto de uma floresta escura, no qual o público entraria em uma jornada pessoal através dos jogos digitais. O percurso pelo meio dos totens nos quais os jogos eram exibidos, incentivava o público percorresse todos os jogos e também animações presentes no espaço.

No caso do FILE Games Rio 2014, o tema não surgiu dos jogos inscritos para o festival, como aconteceu no FILE Games SP 2013, mas sim do banco de jogos e estúdios desenvolvedores que comecei a criar a partir da exposição anterior. Desta forma, convidei todos os estúdios desenvolvedores dos jogos que eu gostaria de expor a participarem do FILE Games Rio 2014. Alguns destes jogos já estavam presentes na exposição anterior, em São Paulo, esse foi o caso de “Thomas was Alone” (Figura 34), de Mike Bithell, jogo minimalista para Playstation, que conta a história de Thomas, um simpático personagem geométrico que não sabe o sentido de sua vida e muito menos o motivo de estar aonde se encontra no início do jogo. Seu objetivo é desvendar o ambiente usando suas habilidades especiais: flutuar, vencer a lei da gravidade, pular ou, melhor, “saltar um pouco mais alto”. Em “Thomas was Alone”, o jogador controla polígonos coloridos que possuem

nomes, personalidades e objetivos distintos no jogo. Seu visual é extremamente simples e, ao mesmo tempo, cativante, assim como sua trilha sonora e narração.

Figura 34 - Thomas Was Alone (Mike Bithell). Disponível em: <http://file.org.br/?lang=pt>. [Acessado em: 20/07/2016]

“Mirage”, do desenvolvedor suíço Mario Von Rickenbach, é um jogo para computador e propõe que o jogador controle uma cartola faminta que explora seu entorno surreal, agarrando pés, olhos e outras partes corporais pelo caminho, a cartola aprende a ver, ouvir e perceber o mundo através de seus próprios sentidos. “Mirage” (Figura 35) traz fortes referências ao Surrealismo e aos filmes de Terry Gilliam, cineasta inglês pertencente ao grupo Monty Python, e opera através de uma interação bastante simples, utilizando apenas cliques no mouse, transportando-nos para um universo de pipocas e cartolas e aprendizado.

Figura 35 - Mirage (Mario Von Rickenbach). Disponível em: <http://file.org.br/?lang=pt>. [Acessado em: 20/07/2016]

Nesta exposição, a curadoria de jogos digitais também propôs a utilização de tablets como plataformas para que o público interagisse com os jogos. Alguns destaques foram “Monument Valley” (Figura 36), do estúdio ustwo, traz a jornada da princesa Ida por um mundo fantástico inspirado na obra de M. C. Escher, repleto de ilusões óticas e passagens escondidas, no qual nem sempre as coisas são o que parecem ser; e “Tengami”, do estúdio Nyamyan , no qual o cenário inspirado em contos de fadas nos transporta para o Japão feudal, através de sua interação no formato de livros pop-up com imagens delicadas, promovendo uma interação diferente, desvendando quebra-cabeças escondidos em suas páginas e dobras.

Figura 36 - Monument Valley (ustwo). Disponível em: <http://www.techmagnetism.com/how-to-download-monument-valley-game-for-pc/>. [Acessado em: 27/07/2016]

Além de contar histórias, os jogos digitais podem nos transportar para outros tempos e lugares, nos convidam a explorar novos caminhos, a controlar ou mesmo habitar outros corpos, experimentando regras que não se aplicam ao nosso cotidiano. Seja através de ambientes realistas e detalhados ou de gráficos extremamente simplificados, a curadoria do FILE Games Rio 2014 visa promover um diálogo entre a arte e o lúdico, convidando o público a embarcar em uma jornada digital e a descobrir universos fantásticos através dos jogos digitais. (CAVALEIRO, 2014, p. 13)

Em outros jogos, o som foi o elemento mais relevante para criar a jornada. Às vezes tão importante quanto ou ainda mais importante que os gráficos, o som pode inserir o jogador em uma viagem sonora através do ritmo e das melodias, baseando sua jogabilidade nestes elementos. Esse foi o caso do minimalista “140”, do desenvolvedor dinamarquês Jeppe Carlsen, que propõe ao jogador exercitar sua consciência rítmica através de plataformas abstratas e de uma trilha sonora vibrante repleta de ruídos, *glitches* e cores vibrantes.

Ao notar a grande visibilidade que a expografia temática trouxe ao evento do Rio de Janeiro, propusemos que a galeria da FIESP, na qual o FILE seria exibido em São Paulo, também fosse pensada, em termos expográficos, com o intuito de destacar os eventos de jogos digitais e animações. O espaço expositivo consistia de um andar térreo e um subsolo, que foi ocupado inteiramente pelo FILE Games e pelo FILE Anima +, mantendo espaços amplos para o trânsito dos visitantes e sua interação com os objetos exibidos.

Nesta edição, não elaborei um recorte temático baseado em apenas um tema, mas sim em dois (Figura 37). O primeiro dos temas foi “Interplay”, que trabalhava com jogos cooperativos que precisavam de espaço para ser jogados com o corpo inteiro e que utilizavam controles alternativos para a interação; o segundo tema foi “Game Comics”, que eram jogos para PC que trabalhavam mecânicas baseadas em narrativas de histórias em quadrinhos e/ou possuíam características estéticas semelhantes às encontradas em *graphic novels*⁵¹.

Figura 37 - FILE Games 2014. Disponível em: <http://file.org.br/?lang=pt>. [Acessado em: 20/07/2016]

⁵¹ *Graphic novels* são histórias em quadrinhos de longa duração, lançadas em formato de livro, também conhecidas como romances gráficos ou novelas gráficas.

Não é muito difícil perceber algumas semelhanças entre as histórias em quadrinhos e os videogames. Ambos são bastante populares dentro da indústria do entretenimento, baseiam-se na imagem narrativa e possuem relação direta com a linguagem cinematográfica. Por tais motivos, há décadas a indústria do entretenimento usa sua popularidade para criar narrativas transmidiáticas que percorrem o universo do cinema, das animações, dos quadrinhos e dos games. Além de seu valor como entretenimento, ambos são mídias que caminham cada vez mais para o reconhecimento como possíveis formas de arte. Os quadrinhos estão se aproximando cada vez mais da literatura, ao passo que graphic novels (romances gráficos) são indicadas e, muitas vezes, vencedoras de prêmios de prestígio literário. [...] Já os videogames, principalmente os títulos de estúdios independentes, aos poucos têm voltado sua preocupação à poética do meio, ou seja, características mais relacionadas à ambientação, à estética do software e à recepção do público, e menos ligadas às mecânicas do jogo. Esses elementos muito se assemelham aos da arte interativa e os games dotados de tais características foram apelidados de “notgames” (HARVEY & SAMYN, 2010), por não se encaixar em categorias previamente definidas. (CAVALEIRO, 2014, p. 122)

Os destaques desta categoria foram “Framed” (Figura 38), do estúdio Loveshack, que usa a estética dos quadrinhos policiais *noir* e tem como grande diferencial sua jogabilidade inusitada, que se dá através da movimentação dos enquadramentos, criando possibilidades de diversas narrativas e finais diferentes para a história. Através da movimentação de seus painéis, o jogador desvenda quebra-cabeças para levar o personagem principal de “Framed” ao seu objetivo. Outro exemplo que brinca com enquadramentos é “Gorogoa” de Jason Roberts, um jogo digital onírico totalmente ilustrado à mão, cuja sobreposição de quadros faz com que a história se desenvolva, sem qualquer tipo de linguagem escrita.

Figura 38 - Framed – Loveshack. Disponível em: <http://framed-game.com/>. [Acessado em: 20/07/2016]

Já, em “Interplay”, optei por tratar da faceta lúdica proposta pelos controles alternativos e pelos jogos que não se pode jogar sozinho. “Interplay” consistiu em uma seleção de jogos independentes e colaborativos, dando destaque para vários jogos do estúdio Game Oven, principalmente para o jogo “Bounden” (Figura 39), desenvolvido para que os jogadores dancem enquanto jogam. “Bounden” foi coreografado pelo Ballet Nacional Holandês, em parceria com o estúdio independente holandês, com o objetivo de movimentar o jogador, enquanto ele movimenta os objetos na tela de um tablet. Outro jogo bastante interessante na mostra foi “FRU” (Figura 40), de Mattia Traverso, desenvolvido com o sensor de movimento Kinect, no qual a silhueta de um jogador em movimento era capturada em tempo real e inserida no ambiente do jogo. O desenho da silhueta fazia com que o cenário se completasse, e o personagem, controlado por outros jogadores, pudesse caminhar pelas plataformas. O jogador que se movimentava em frente ao sensor poderia ser ele mesmo o responsável pelo controle, mas no evento, pudemos notar que o público preferiu jogar de maneira cooperativa.

Figura 39 - Bounden - Game Oven. Disponível em: <http://playbounden.com/>. [Acessado em: 20/07/2016]

Figura 40 - FRU – Mattia Traverso. Disponível em: <http://frugame.com/>. [Acessado em: 20/07/2016]

FILE Games Curitiba 2014

O festival aconteceu pela primeira vez em Curitiba, no espaço expositivo da FIEP. A exposição foi pequena, trazendo elementos de outras exposições que aconteceram previamente, tanto em São Paulo, quanto no Rio de Janeiro. A curadoria de jogos digitais que propus para o FILE Curitiba tomava emprestado o conceito de “Jornada Fantástica”, utilizado anteriormente no FILE Games Rio 2014, porém diversificando a escolha dos jogos e adaptando a seleção dos objetos a um espaço expositivo bastante reduzido. Com apenas jogos para Playstation e tablets, o FILE Games (Figura 41) compartilhava um único ambiente com algumas instalações de arte eletrônica e animações. Podemos destacar os jogos para consoles foram “Papo &Yo”, do estúdio Minority Media, “Proteus”, de Ed Key & David Kanaga.

Figura 41 - FILE Games Curitiba 2014. Disponível em: <http://file.org.br/?lang=pt>. [Acessado em: 20/07/2016]

“Papo &Yo” (Figura 42) é uma narrativa de cunho autobiográfico, na qual um garoto cujo pai é alcoólatra, embarca em uma aventura surreal por uma favela e encontra um grande amigo monstro que precisa lutar contra seu vício em sapos alucinógenos que o tornam agressivo. Quico, o menino, interage com os elementos modulares pertencentes ao seu ambiente para criar portais pelos quais se transporta, resolvendo quebra-cabeças.

Enquanto “Papo &Yo” apresenta gráficos realistas em 3D renderizado, “Proteus” (Figura 43) por sua vez, é um jogo desenvolvido inicialmente para Linux, processualmente gerado que apresenta um visual extremamente simplificado, que se modifica conforme a interação do jogador. Cada novo jogo permite uma exploração de um novo ambiente com mudanças no áudio gerado processualmente.

Figura 42 - Papo &Yo - Minority Media. Disponível em: <http://www.weareminority.com/papo-yo/>. [Acessado em: 20/07/2016]

Figura 43 - Proteus - Ed Key & David Kanaga. Disponível em: <http://twistedtreegames.com/proteus/>. [Acessado em: 20/07/2016]

FILE Games SP 2015

O FILE SP 2015 foi a última edição do FILE na qual trabalhei como curadora de jogos digitais que tive. O evento aconteceu novamente no prédio da FIESP, em um espaço menor que os últimos anos, e devido a essa diminuição de espaço, o FILE Games se misturou com a expografia da exposição principal, não possuindo um local delimitado como aconteceu nas edições do FILE Games Rio e o FILE Games SP de 2014. Este fato aconteceu devido à indisponibilidade do andar subsolo da galeria da FIESP para ser usado na exposição. Outra diferença relevante no FILE Games 2015 (Figura 44) foi o maior número de inscrições para jogos digitais. Se nas edições anteriores, quase todos os desenvolvedores de jogos foram convidados para compor a exposição, em 2015, as inscrições para o evento triplicaram.

Figura 44 - FILE Games 2015. Disponível em: <http://file.org.br/?lang=pt>. [Acessado em: 20/07/2016]

Sem um recorte temático definido, mas sempre trabalhando com os jogos digitais experimentais, a curadoria teve que adaptar um grande número de trabalhos a um espaço pequeno. Baseando-se principalmente em novas tecnologias, como os óculos de realidade virtual Oculus Rift e o novo console da Sony Entertainment, o Playstation4, a curadoria

buscou trazer poucos trabalhos que ocupassem um grande espaço para interação, destacando apenas a instalação interativa “Swing”, de Christin Marczinzik e Thi Binh Minh Nguyen. Em “Swing” (Figura 45), o interator pode sentar-se em um balanço, vestindo Oculus Rift e entrar em uma viagem por um jardim ilustrado e, quanto mais alto ele balança, mais longe ele viaja, através de estrelas e planetas.

Figura 45 - Swing (Christin Marczinzik e Thi Binh Minh Nguyen). Disponível em: <http://file.org.br/?lang=pt>.
[Acessado em: 20/07/2016]

Entre os outros jogos de tablet, computador e consoles, podemos destacar também “Ballpoint Universe: Infinite” (Figura 46) do estúdio Arachnid Games, que é um jogo de aventura para tablets, desenhado inteiramente com caneta esferográfica. Foram selecionados também jogos *indies* que tratavam de questões sociais como “Sunset” (Figura 47), mais recente jogo do Tale of Tales, no qual o jogador se coloca no papel de Angela Burnes, uma trabalhadora doméstica em uma cidade sul-americana imaginária. O jogo para computador se passa em um apartamento, através de visitas semanais pelo

período de um ano, no início da década de 1970. Seu único trabalho é limpar a casa de seu empregador Gabriel Ortega, enquanto te oferece a possibilidade de satisfazer sua curiosidade ao explorar a casa e, finalmente, descobrir o papel dele num conflito que está tomando conta do país. “Never Alone” (Figura 48), um dos jogos selecionados para Playstation 4, é o primeiro jogo desenvolvido em colaboração com os Iñupiat, um povo nativo do Alaska. Cerca de 40 anciões nativos do Alaska, contadores de histórias e membros da comunidade contribuíram para o desenvolvimento deste jogo no qual o jogador interage jogando como uma jovem Iñupiat e uma raposa do ártico que partem numa jornada para descobrir a fonte de uma eterna nevasca que ameaça a sobrevivência de tudo o que elas conhecem.

Figura 46 - BallpointUniverse - Arachnid Games. Disponível em: <http://www.diluvion.com/bpu/>. [Acessado em: 20/07/2016]

Figura 47 - Sunset (Tale of Tales). Disponível em: <http://tale-of-tales.com/Sunset/>. [Acessado em: 20/07/2016]

Figura 48 – Never Alone. Disponível em: <http://neveralonegame.com/>. [Acessado em: 20/07/2016]

Considerações finais

Durante a pesquisa foi possível observar que a curadoria de jogos digitais experimentais pode ser compreendida como uma prática análoga à curadoria contemporânea em artes visuais, principalmente no caso de exposições de arte eletrônica interativa. Podemos considerar também, os jogos digitais experimentais como objetos estéticos híbridos e convergentes entre a arte interativa e a indústria do entretenimento, dotados da poética própria de seu meio, sem abdicar de sua faceta lúdica. As questões próprias da prática curatorial de jogos digitais são reveladas, principalmente, no momento em que o profissional se identifica como aquele que atua simultaneamente em duas esferas distintas, mesmo que não possua um papel definido em nenhuma delas.

Dentro do universo das artes visuais, espera-se que um curador trabalhe junto aos artistas, aos colecionadores e aos acervos institucionais para elaborar o projeto curatorial de uma exposição. Os desenvolvedores de jogos raramente se apresentam como artistas, raramente possuem disponibilidade ou até mesmo interesse em pensar uma exposição em conjunto com os curadores. Os acervos pessoais e institucionais são pouco relevantes já que há grande dificuldade de preservarmos objetos eletrônicos e digitais originais em acervo, por sua obsolescência tanto em termos de software e quanto em termos de hardware. Além disso, não estamos nos referindo a objetos únicos e sim, a objetos distribuídos amplamente através de um mercado bastante acessível. Os curadores, por sua vez, têm acesso aos jogos digitais da mesma forma que qualquer outro público interessado: seja através do contato direto com empresas ou seus desenvolvedores, ou seja, através de downloads via internet. Até mesmo no caso dos jogos experimentais para computadores, celulares, tablets e consoles, seus canais de distribuição pouco diferem dos canais de distribuição de jogos com maior apelo comercial.

As diferenças entre os jogos de maior apelo comercial e os desenvolvedores independentes estão principalmente na autonomia criativa dos estúdios que os desenvolvem e no investimento financeiro em publicidade, marketing e circulação, que é feito intensamente por grandes editoras de jogos digitais. O papel da curadoria de jogos

digitais na veiculação desses jogos está na criação de um diálogo não-financeiro entre os desenvolvedores e o público (CLARKE, 2016⁵²), na proposta de espaços alternativos de fruição que incentivam muitas vezes uma ampliação de significado do objeto, e na exibição de jogos que fogem dos clichês comerciais e que muitas vezes seriam sufocados pelos jogos AAA presentes em abundância no mercado, estimulando tanto a sua produção, quanto o seu contato com públicos diversos. “Por ser complexa, ela [a indústria do entretenimento em massa] está repleta de contradições internas, e é nessas suas brechas que o artista pode penetrar para propor alternativas de qualidade” (MACHADO, 2007, p. 25). A presença dos jogos digitais experimentais em exposições é fundamental para incentivar o desenvolvimento desses objetos, que são objetos criados exatamente nessas brechas da indústria.

Esse acesso facilitado ao jogo muda um pouco de perspectiva apenas quando falamos sobre jogos que possuem controles alternativos ou que se apresentam na forma de instalações. No caso dos jogos experimentais com controles alternativos, a curadoria possui um papel semelhante ao da curadoria de arte interativa, visto que, ao contrário de jogos com formatos mais tradicionais, os jogos com controles alternativos não possuem um público consumidor doméstico. As exposições permitem que o público interaja com objetos lúdicos de diversas maneiras, diferindo das manipulações restritas propostas pelos jogos comerciais tradicionais. “Os públicos dessa nova arte⁵³ são cada vez mais heterogêneos, não necessariamente especializados e nem sempre se dão conta de que o que estão vivenciando é uma experiência estética”. (MACHADO, 2007, p. 25). Portanto, as curadorias de jogos digitais experimentais têm também o papel de situar para o público essas experiências lúdicas como vivências capazes de promover experiências estéticas.

Mencionamos no primeiro capítulo que a profissão do curador em artes visuais é bastante recente e não possui ainda uma vasta literatura a respeito da sua prática. Na esfera dos jogos digitais, a profissão do curador é ainda mais recente do que nas artes visuais e as referências escritas são praticamente inexistente, a não ser por raros textos curatoriais

⁵² A citação é proveniente de entrevista e seu original encontra-se integralmente disponível no Apêndice A da presente dissertação.

⁵³ Ao mencionar essa “nova arte”, Alindo Machado (2007) refere-se à artemídia, ou seja, arte desenvolvida através das mídias eletrônicas e digitais.

disponíveis online. O mercado de jogos é composto principalmente de empresas, de desenvolvedores, de editores e de jornalistas especializados. O curador, por sua vez, está caminhando à margem deste mercado. Seu trabalho é criativo, mas não faz parte do desenvolvimento dos jogos, é crítico, mas não se encontra na esfera jornalística e é de incentivo à produção, mas nada tem em comum com os editores ou com as grandes empresas. Desta forma, é bastante difícil situar um profissional que exerce este tipo de atividade, sendo que seu campo de trabalho ainda é novo e incerto. Um exemplo disso é a trajetória profissional de Marie Foulston, curadora de Design Digital do museu Victoria & Albert, em Londres.

Durante o festival de jogos independentes A.MAZE⁵⁴, Marie Foulston (2015), menciona em sua palestra sobre curadoria de jogos digitais que, ao começar sua carreira organizando o evento “Wild Rumpus”, em Londres - uma festa na qual os jogos independentes eram exibidos em espaços públicos – tinha grande dificuldade em entender sua atividade dentro do mercado dos jogos digitais. Quando visitava eventos de jogos digitais, sentia não haver espaço para produções culturais relacionadas aos jogos digitais que não fossem de fato o desenvolvimento dos próprios jogos e o jornalismo específico. Seu estranhamento se dava muito provavelmente por ter formação em cinema e ter trabalhado por muitos anos no campo do cinema, TV e vídeo. Ela menciona que nos eventos de cinema, que assim como nos eventos de jogos digitais tratam de produtos audiovisuais que fazem parte da grande indústria do entretenimento, havia uma grande parcela de profissionais que trabalhavam em áreas culturais e artísticas que pouco faziam parte da produção de um vídeo ou filme. Aos poucos, Foulston começou a afirmar-se como curadora de jogos digitais e, a partir deste momento, foi convidada a assumir a curadoria de Design Digital, no museu V&A, e, desta forma, pôde observar que sua atividade não fazia completamente parte do mercado de jogos digitais, mas não pertencia totalmente ao universo das artes visuais, possuindo características de ambos.

⁵⁴ A.MAZE é um festival de jogos digitais independentes que reúne profissionais que trabalham com cultura digital, desenvolvedores *indies*, artistas e público geral interessado em jogos independentes. O A.MAZE conta com uma exposição de jogos digitais, palestras sobre temas relacionados ao desenvolvimento independente, jogos experimentais e relações entre jogos digitais, arte e cultura. O evento é organizado por Thosten Wiedemann, também responsável pela curadoria da exposição.

Através do meu próprio exercício curatorial no FILE Games, pude entender mais intensamente as funções de um curador e quais as especificidades técnicas e conceituais dos jogos digitais em espaços expositivos destinados a exibição de obras de arte. A curadoria de jogos digitais no FILE permitiu o desenvolvimento de um trabalho interdisciplinar, que se modificou e se aperfeiçoou a cada ano, aumentando o contato dos profissionais envolvidos na elaboração de uma exposição de linguagem eletrônica, da mídia especializada e do público em geral com a produção de jogos experimentais, principalmente no que diz respeito à produção de jogos com controles alternativos. Ela permitiu também o meu contato com os outros curadores do próprio evento, e com outras equipes de trabalho, como a arquitetura, montagem, design, conteúdo, incentivando o trabalho em equipe, que é essencial na elaboração de uma exposição de grande porte.

A prática curatorial de jogos digitais no FILE também incentivou a ampliação dos meus laços com desenvolvedores, pesquisadores e curadores de jogos digitais de diversas partes do mundo, seja pessoalmente, seja através das redes sociais. A partir das conversas com outros profissionais da área foi verificado que a incerteza do papel do curador é bastante freqüente e que muitos compartilham da esperança de que o curador de jogos digitais atue em proximidade aos jogos independentes, afastando-se cada vez mais dos jogos AAA e da grande indústria do entretenimento, mas sem esquecer que o jogo é um objeto intrinsecamente lúdico.

Hans Ulrich Obrist comenta que “a curadoria, afinal, produz constelações efêmeras com seu próprio tempo de carreira limitado. Existe uma literatura relativamente pequena sobre exposições, e também há uma amnésia extraordinária sobre a história das exposições.” (OBRIST, 2014, p. 76). A afirmação de Obrist pode ser facilmente aplicada às curadorias de jogos. Por não haver grande material escrito sobre curadoria de jogos, tanto a experiência prática em curadoria e quanto o contato pessoal com outros curadores, com desenvolvedores *indies* e com pesquisadores da área de jogos experimentais foi fundamental para compreender a atividade com maior profundidade.

Através do levantamento das exposições de jogos digitais no Brasil, foi possível concluir que existem poucas exposições que podem ser consideradas fruto de curadorias

específicas de jogos digitais, ao considerarmos as funções do curador mencionadas no primeiro capítulo. Grande parte das exposições brasileiras está vinculada a premiações ou festivais de cunho comercial, não possuindo curador ou curadores que se dediquem a propor recortes temáticos, elaborar expografias inventivas, incitar percursos mediativos ou mesmo criar diálogos que possam expandir os sentidos presentes nos jogos selecionados. É possível considerarmos que exista uma seleção baseada em questões mercadológicas, mas não existe uma reflexão crítica acerca do jogo e de sua contextualização como um objeto poético híbrido, não existe a intenção de criar uma mediação expográfica, de promover percursos através dos quais o público pode observar relações de sentido. Enric Llagostera (2016⁵⁵) menciona que “é central não pensar a relevância de uma obra automaticamente como uma fórmula entre sucesso de público ou de crítica: acho mais fundamental o quanto aquele jogo cria experiências ou dialoga com pessoas e contextos que de fato importam no conjunto de escolhas do curador”.

Observamos também que outra parte das exposições que envolvem jogos digitais são exposições de arte eletrônica que selecionam algumas poucas obras de jogos digitais para criar um diálogo, mas fazem questão de contextualizá-los como arte interativa. Ao inserir os jogos digitais apenas no âmbito da arte interativa, o curador acaba por negar elementos do jogo como linguagem, afastando-os de sua faceta lúdica e comercial. Ambos os casos não podem ser classificados propriamente como “curadorias de jogos digitais”, mesmo tratando muitas vezes de jogos considerados experimentais. Poucos são os exemplos de curadorias específicas de jogos digitais vinculadas a espaços expositivos destinados à exibição de arte que se destaquem no cenário nacional.

É possível observar claramente um ramo crescente da curadoria contemporânea internacional que se dedica a selecionar, exhibir e contextualizar os jogos digitais, principalmente jogos *indies* com temas e controles mais experimentais. Exposições como “Notgames Fest” (2015), “Under(play)ground” e festivais como “A.MAZE” (2015), são exemplos de que a produção independente de jogos digitais é crescente e está se desenvolvendo cada vez mais em convergência à produção de arte interativa. Podemos

concluir, então, que a curadoria de jogos digitais não pode ser caracterizada meramente como uma atividade na qual os jogos digitais são exibidos em um espaço para que o público os veja. A curadoria de jogos é uma prática profissional criativa e laboratorial e, assim como a curadoria contemporânea em artes visuais, possui um objeto de trabalho que pode ser contextualizado, ressignificado e desconstruído no momento em que se criam relações de aproximação ou oposição com outros objetos. A curadoria de jogos digitais, experimentais ou não, também se revela na elaboração da expografia e da mediação no espaço expositivo.

Em relação à disponibilidade de material acadêmico, não somente foi visto que a literatura sobre exposições de jogos digitais experimentais é rarefeita, mas é possível notar que existe também uma falta de registro escrito e visual a respeito de exposições deste tipo, tanto no Brasil quanto internacionalmente, tornando um empecilho para a pesquisa na área. Existe, porém, grande quantidade de materiais destinados divulgação e promoção desses eventos, como é o caso dos catálogos de exposições e dos folders impressos e eletrônicos. A documentação escassa não se restringe às mostras de jogos digitais, o registro da memória de exposições de artes visuais, em geral, é uma prática bastante restrita. É necessário, portanto incentivar o diálogo entre curadores e a produção de artigos científicos, textos críticos sobre e registros audiovisuais das exposições de jogos digitais em geral, de modo que a memória não se perca e que novas propostas curatoriais possam ser desenvolvidas.

Referências

AARSETH, Espen J. **Computer game studies, year one**, In: Game Studies, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. [Acessado em: 17/07/2014].

AARSETH, E. J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore e Londres: The Johns Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, E. J. **Playing research: methodological approaches to game analysis**. Melbourne: Digital Arts & Culture, 2003.

ALVES, Cauê. **A curadoria como historicidade viva**. In: RAMOS, Alexandre Dias (org.). Sobre o ofício do curador. Porto Alegre: Zouk, 2010. p. 43 - 58.

ANTONELLI, Paola. **Video games: 14 in the collection, for starters**. Disponível em: http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/. [Acessado em: 27/05/2016].

BACHELIER, Simon. Entrevista concedida a Anita Cavaleiro. São Paulo, 03 de julho de 2016. [A entrevista encontra-se transcrita no Apêndice A]

BARRETO, Ricardo; PERISSINOTTO, Paula (org.). **FILE SP 2013: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. São Paulo: FILE, 2013.

BARRETO, Ricardo; PERISSINOTTO, Paula (org.). **FILE GAMES RIO 2014: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. Rio de Janeiro: FILE, 2014.

BUCHARDT, Peter. Entrevista concedida a Anita Cavaleiro. São Paulo, 26 de julho de 2016. [A entrevista encontra-se transcrita no Apêndice A]

BUREAUD, Annick. **Qu'est-ce que l'interactivité?** In: Leonardo on-line, 2004. Disponível em: http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php [Acessado

em: 14/07/2015].

CASTILLO, Sonia Salcedo Del. **A arte de expor: curadoria como *expoesis***. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2014.

CAVALEIRO, Anita. **Jornada Fantástica**. In: BARRETO, Ricardo; PERISSINOTTO, Paula (org.). FILE GAMES RIO 2014: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Rio de Janeiro: FILE, 2014. P. 12 – 13.

CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe. **Videogames and art**. Londres: Intellect Ltd. 2007.

CLARKE, Ollie. Entrevista concedida a Anita Cavaleiro. São Paulo, 06 de julho de 2016.
[A entrevista encontra-se transcrita no Apêndice A]

CHIARELLI, Tadeu. **Grupo de estudos sobre curadoria: Exposições organizadas em 1999**. São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo. 2000. Catálogo de exposição.

CINTRÃO, Rejane. **As montagens de exposições de arte: dos Salões de Paris ao MoMA**. In: RAMOS, Alexandre Dias (org.). Sobre o ofício do curador. Porto Alegre: Zouk, 2010. p. 15 - 42.

CRAWFORD, Chris. **Chris Crawford on Interactive Storytelling**. 2ª ed. São Francisco: New Riders, 2013.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FERREIRA, Glória. **Escolhas e experiências**. In: RAMOS, Alexandre Dias (org.). Sobre o ofício do curador. Porto Alegre: Zouk, 2010. p. 137 - 148.

FOULSTON, Marie. **Curating videogames**. In: A.MAZE. Berlim, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EZDxO0AXgOc>. [Acessado em: 17/12/2015].

FRASCA, Gonzalo. **Play the message: play, game and videogame rhetoric**.

Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2007.

FOULSTON, Marie. **Curating Videogames A MAZE**. Berlin: 2015. Palestra.
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EZDxO0AXgOc>. [Acessado em: 18/07/2016]

GALLOWAY, Alexander R. **Gaming: essays on algorithmic culture**. Mineápolis: The University of Minnesota Press, 2006.

GONZALES, Tarsila Y. **8 bit game people**. In: BARRETO, Ricardo; PERISSINOTTO, Paula (org.). FILE GAMES RIO 2009: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Rio de Janeiro: FILE, 2014. p. 09 – 11.

GROSSMANN, Martin. **Museu como interface**. In: GROSSMANN, Martin & Mariotti, Gilberto (org.). Museum art today/ Museu arte hoje. São Paulo: Hedra, 2011. P. 193-220

HARVEY, Auriea. Entrevista concedida a Anita Cavaleiro. São Paulo, 13 de julho de 2016. [A entrevista encontra-se transcrita no Apêndice A]

HARVEY, Auriea & SAMYN, Michaël. **Not a manifesto**. In: Notgames, 2010. Disponível em: <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/>. [Acessado em: 10/07/2015].

HARVEY, Auriea & SAMYN, Michaël. **Over Games**, 2010. Disponível em: <http://tale-of-tales.com/tales/OverGames.html> [Acessado em: 20/07/2016].

HARVEY, Auriea & SAMYN, Michaël. **Realtime Art Manifesto**, 2006. Disponível em: <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html> [Acessado em: 30/07/2016].

HIERONYMI, Andrew. **Playtime in the white cube**. Game art: between interactive art and videogames. Los Angeles: UCLA. 2005. Disponível em: http://ahieronymi.net/pdfs/ahieronymi_playtime.pdf. [Acessado em: 01/08/2015].

HIERONYMI, Andrew. **MOVE**. 2005. Disponível em:
<http://ahieronymi.net/works/move.html> [Acessado em 02/07/2016]

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 4ª edição, 2000.

IUPPA, Nicholas V. & BORST, Terry. **End-to-end game development: creating independent serious games and simulations from start to finish**. Kentucky: Taylor & Francis Group, 2010.

JENKINS, Henry. **Games, the new lively art**, 2005. Disponível em:
<http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/GamesNewLively.html> [Acessado em: 19/07/2014].

JUUL, Jesper. **Half-real: videogames between real rules and fictional worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

KENT, Steven. **The ultimate history of video games: from pong to pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. Nova Iorque: Three Rivers Press, 2001.

KONZACK, Lars. **Computer game criticism: a method for computer game analysis**. CGDC Conference Proceedings, Frans Mayra (ed.), Tampere University Press, p. 89-100, 2002. Disponível em: <http://imv.au.dk/~konzack/tampere2002.pdf>. [Acessado em: 05/08/2016].

LAMMES, Sybille. **Approaching game-studies: towards a reflexive methodology of games as situated cultures**. Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference.

LLAGOSTERA, Enric. Entrevista concedida a Anita Cavaleiro. São Paulo, 29 de junho de 2016. [A entrevista encontra-se transcrita no Apêndice A]

LAURENTIZ, Silvia. **Arte do Game ou Game de Arte?** In: Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia, 2009. Disponível em: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art>. [Acessado em 18/07/2014].

LEE, Hyun-Jean. What could media art learn from recent experimental games? In: **Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems**. 2011. Disponível em: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/19-Lee.pdf> [Acessado em: 11/07/2015]

LIPKIN, Nadav. **Examining indie's independence: the meaning of "indie" games, the politics of production, and mainstream co-optation**. In: Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association Vol 7: 8-24. 2011. Disponível em: <http://loading.gamestudies.ca>. [Acessado em: 11/07/2015]

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia: aproximações e distinções**. In: E-Compós, Dez 2004, vol.1, no. 1. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/15/16> [Acessado em 17/07/2014].

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

MACIEL, Mario; VENTURELLI, Suzete. **Gamearte: uma poética de interação**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, 2004, nº 23, p. 51 - 58.

OBRIST, Hans Ulrich. **Uma breve história da curadoria**. São Paulo: BEI Comunicação, 2010.

OBRIST, Hans Ulrich. **A brief history of curating**. Zurique: JRP | Ringier, 2011. E-book.

OBRIST, Hans Ulrich. **Caminhos da curadoria**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2014.

PAULA, Bruno & HILDEBRAND, Hermes R. **Potencial Expressivo nos Jogos Indie e Gamearte: Breve análise dos jogos Flower e Journey**. Atas do III Encontro Anual da AIM, 2014. Disponível em: <http://aim.org.pt/atas/pdfs/Atas-IIIEncontroAnualAIM-31.pdf>. [Acessado em: 20/07/2015]

PEDERSON, Claudia Costa. **The museology of computer games: an interview with the curator of the Computerspiele Museum, Andreas Lange, and art historian and archivist Dr. Winfried Bergmeyer.** Eludamos: Journal for Computer Game Culture. Berlim, vol. 04, p. 87-100, 2010. Disponível em: <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos>. [Acesso em: 14/07/2015].

PLAZA, Julio. **Arte e interatividade: autor-obra-recepção.** In; ARS, São Paulo, Dez 2003, vol.1, no.2, p.09-29.

PRADO, Gilbertto. **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário.** São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SIMON, Bart. **Indie Eh? Some kind of Game Studies.** Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association Vol 7(11): 1-7. 2011. Disponível em: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewFile/129/148> [Acessado em: 10/07/2015]

SWALWELL, M. **Moving on from the original experience: game history, preservation and presentation.** Disponível em: http://www.academia.edu/4184809/Moving_on_from_the_Original_Experience_Games_history_preservation_and_presentation. [Acessado em: 31/06/2016].

TEJO, Cristiana. **Panorama do Pensamento Emergente.** Porto Alegre: Zouk, 2010.

TEJO, Cristiana. **Não se nasce curador, torna-se curador.** In: RAMOS, Alexandre Dias (org.). Sobre o ofício do curador. Porto Alegre: Zouk, 2010. p. 149 - 163.

WEILLER, Thais Arrias. Entrevista concedida a Anita Cavaleiro. São Paulo, 27 de junho de 2016. [A entrevista encontra-se transcrita no Apêndice A]

Websites

Abragames. Disponível em: <http://www.abragames.org/>. [Acessado em 16/05/2016]

Alt.Ctrl.GDC: Alternative input exhibit reveals GDC game lineup Disponível em: http://www.gdconf.com/news/altctrlgdc_alternative_input_e/ [Acessado em: 27/03/2016]

A.MAZE. Disponível em: <http://amaze-berlin.de/> [Acessado em: 02/08/2016]

BIG – Brazil’s Game Festival 2016. Disponível em: <http://principal.bigfestival.com.br/2016/> [Acessado em: 29/07/2016]

Game on: the history, culture and future of computer games. Disponível em: <http://www.barbican.org.uk/bie/game-on>. [Acessado em: 25/03/ 2016].

GamePlay. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/projetos/gameplay/>. [Acessado em 13/08/2016]

FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Disponível em: <http://file.org.br/?lang=pt> [Acessado em: 31/07/2016]

Notgames Fest – Cologne Game Lab. Disponível em: <http://notgames.colognegamelab.com/>. [Acessado em: 29/07/2016]

One Life Remains. Disponível em: <http://www.oneliferemains.com/> [Acesso em: 03/08/2016]

Apêndice A - Entrevistas com curadores, desenvolvedores e pesquisadores

Questões/ Questions

Considerando que as exposições de arte possuem um papel relevante na mediação entre os artistas e o público, uma vez que são responsáveis pela construção e desconstrução de significados entre os trabalhos selecionados; e que os jogos digitais são objetos capazes de promover experiência estética, qual é o papel sócio-cultural de uma exposição de jogos digitais?

Considering that art exhibitions have an important role in the mediation between artists and the public, as they are responsible for constructing and deconstructing signification among the selected works; and that digital games are objects capable of promoting aesthetic experiences, what is the the socio-cultural role of an digital games exhibition?

-

Os jogos digitais, as animações e o cinema digital, por exemplo, são mídias que habitam o limiar entre o universo das artes e a indústria do entretenimento, qual é o lugar do curador que trabalha com esse tipo de mídia? Dentro deste limiar, aonde se encontram os jogos digitais de caráter experimental?

Digital games, animations and digital cinema, for example, are media that inhabit the threshold between the universe of the arts and the entertainment industry, what is the place of a curator that works with this type of media? Within this threshold, where can we find the experimental digital games?

Respostas/Answers

Simon Bachelier é curador independente e trabalha como produtor de jogos digitais do estúdio independente francês One Life Remains, responsável por jogos experimentais como *Generations*, *Parapluie*, *Slam of the Arcade Age*, entre outros. Organizou a exposição “Under(play)ground” (Nanchang, China) e foi um dos curadores responsáveis pela terceira edição do “Notgames Fest”, no Cologne Game Lab (Colônia, Alemanha), em 2015. Possui formação em Artes Visuais e mestrado em Ciências Naturais e História da Arte.

SB: Bom, para mim, exibições de jogos digitais podem conquistar as mesmas coisas que uma exposição de arte “tradicional”. Podem fornecer sentidos/significados às obras presentes em seu espaço. O papel socio-cultural de tais exibições poderiam fornecer novas lentes em jogos que pessoas (acreditam) já conhecer, e também oferecer novas oportunidades de entendê-los, fora do espectro do entretenimento. Exposições de jogos digitais são também uma chance para descobrir jogos mais alternativos que não são diretamente escolhidos da produção convencional da indústria dos jogos digitais. Isso ajuda a mostrar a diversidade do meio e pode auxiliar a revelar a sua verdadeira natureza. Também podem fornecer espaços importantes para mostrar que jogos digitais existem em diferentes formatos e não são somente como algo que você lança para um console/computador, e joga inevitavelmente com mouse e teclado. Controles de jogos são objetos que determinam muito sobre a experiência do jogador, e se você limita ao que a indústria produz hoje em dia, é fácil perder essa oportunidade. (tradução nossa)

SB: Well, to me digital games exhibitions achieve the same things than a “traditional” art exhibition can. It provides senses/signification to the pieces presented in their spaces. The socio-cultural role of such exhibition could be to provide new lenses on games that people already (believe to) know, and also offer a new opportunity to understand them, outside of the “fun box”. Digital games exhibition are also a chance to discover more alternative games that are not directly picked from the conventional production of the digital games industry. It helps to show the diversity of the medium and can help to reveal the very nature of it. It also provides an important spaces to show that digital games exists in

different forms and are not only something you launch on a console/computer and play with a gamepad of the inevitable mouse & keyboard. Game controllers are something that shapes a lot the player's experience and if you stick to what the industry produces these days, it's easy to miss that point.

SB: Sobre a primeira questão, eu penso que curadores podem selecionar e oferecer um ponto de vista crítico no campo dos jogos digitais. Ela [a curadoria] pode ser feita do lado criativo, tanto da indústria e quanto da cena indie, e também do “aspecto do consumidor”, mantendo foco na comunidade de jogadores, ou na maneira que críticos, jornalistas e políticos podem tratá-la. O curador é um ator entre outros que podem oferecer momentos e espaços temporários para (re)considerarmos esse meio que é muitas vezes subestimado ou não compreendido suficientemente.

Jogos digitais experimentais estão no meio do caminho ou em ambos os lados ao mesmo tempo. Experimental não significa “não divertido” ou “100% arte”, isso é uma abordagem de pesquisador, uma metodologia a explorar as fronteiras e o limite do que é um jogo digital e o que não é. (tradução nossa)

SB: About your first question, I think curators can select and offer a critical point of view on the digital games field. It can be made on the creative side such as the industry itself and toward the indie scenes, but also the “consumer aspect” by having a focus on the player's communities or the way critics, journalists or politician can treat it. The curator is an actor among all the others that can offers temporary moment and space to (re)consider this medium that is often underestimate or not enough understood.

Experimental digital games are either in-between or in both side at the same time. Experimental doesn't mean “not entertaining” or “100% art”, this is a researcher approach, a methodology to explore the boundaries and the limit of what a game is and what it is not.

-

Enric Llagostera é desenvolvedor independente de jogos digitais e professor da PUC-Campinas no curso de Tecnologia em Jogos Digitais. Possui formação em Midialogia

pela Unicamp e mestrado em Jogos Digitais pela IT Copenhagen. Sua produção em jogos digitais atualmente está relacionada principalmente ao desenvolvimento de controles alternativos e de jogos como prática crítica.

EL: Acho que o papel central é propor um encontro entre o público e um conjunto de jogos e que esse encontro tenha um propósito e uma relevância, um posicionamento. Seja esse propósito educacional, estético ou político, seja essa relevância em relação a papel na sociedade, influência em outros artistas, representatividade, excelência técnica, etc. O que me parece é que uma exposição de jogos deveria ter muito cuidado para não fetichizar o jogo em detrimento do jogar e do brincar que sustentam a experiência do jogo; em última instância, é essa atividade de jogar que alimenta a exposição de um jogo. Imagino que as relações construídas entre as obras devem revelar posicionamentos e sentidos através das relações e posições presentes no jogar desses jogos.

-

EL: O curador de jogos deve ser fluente no campo da distribuição e circulação desses jogos. Entender os diversos movimentos presentes e históricos, as plataformas e públicos por onde circulam e os modos de produção desses jogos. Não apenas entender como criticar e se posicionar em relação a esses cenários. Sem essas informações e sem a capacidade de relacioná-las com as experiências estéticas que os jogos possibilitam, essa pessoa poderia perder muitos sentidos presentes nesses jogos. Quanto aos jogos experimentais, muitas vezes existem como uma forma de comentário, crítica ou exploração justamente dessa paisagem da circulação / produção de jogos. Como trabalham nas margens do discurso dominante, eles são (generalizando) muito auto-conscientes do posicionamento que tem em relação a entretenimento / artes. Penso que é central não pensar a relevância de uma obra automaticamente como uma fórmula entre sucesso de público ou de crítica: acho mais fundamental o quanto aquele jogo cria experiências ou dialoga com pessoas e contextos que de fato importam no conjunto de escolhas do curador.

O pesquisador de jogos precisa ter isso, não somente o curador, há um diferencial tipo de interação com essa exposição traz uma relação diferente do que o profissional que não tem esse contexto.

-

Thais Arrias Weiller é designer de jogos digitais *indie* e pesquisadora da área de games. Possui mestrado em comunicação pela ECA/USP sobre Design de Jogos Digitais Independentes. Trabalhou como produtora de jogos para o estúdio Black River da Samsung e desenvolve jogos *indies* retro no estúdio JoyMasher.

TW: Os jogos são objetos culturais como nenhum outro na historia humana. Obras estéticas ou cênicas convidam a audiência a testemunhar o que está sendo apresentado, enquanto jogos requerem como essencial para seu próprio funcionamento que a audiência tenha um papel ativo, tomando parte e sendo agente no que se passa. Esse tipo de relação supera a o vínculo de um espectador, criando um inter-ator que tem uma visão muito mais próxima do conteúdo abordado no jogo.

-

TW: Essa mídias, por serem novas mídias, são exploradas abundantemente pela indústria do entretenimento pelo caráter de novidade que ajuda a vender o objeto. O papel do curador então é essencial para permitir que o visitante da exposição experiencie que esses gêneros não são constituídos apenas de blockbusters com pretensões mercadológicas mas também por uma rica variedade de diferentes artistas e desenvolvedores com visões de mundo e experienciais diferentes.

-

Ollie Clarke é desenvolvedor de jogos digitais independentes e experimentais no estúdio Modern Dream, na Inglaterra, do qual é diretor e fundador. Desenvolveu jogos de cunho artístico como *The cat that got the milk* e *The button affair*.

OC: Conforme o aumento da disponibilidade de ferramentas de produção de jogos às pessoas de todas as classes sociais, a quantidade de jogos disponíveis aumentou significativamente nos últimos cinco anos. Isso permitiu que mentes criativas de origens e com habilidades diferentes tragam à vida ideias únicas, na forma de novas experiências nunca antes vistas. O papel da curadoria tornou-se um ponto importante para a maioria

das novas experiências de jogo inovadoras e desafiadoras, pois ajuda os desenvolvedores, os jogadores e os visitantes das galerias a entenderem o potencial das experiências interativas de enriquecer suas vidas, de explorar suas realidades e até mesmo de criar novas realidades em resposta.

Sem as curadorias dedicadas, as experiências de jogo existem apenas através de forças mercadológicas que tendem a se inclinar fortemente à recriação de jogos já existentes, para não arriscar investimentos monetários. Embora o desenvolvimento do mercado tenha um papel importante para permitir que desenvolvedores de jogos aprendam habilidades de produção consistentes, os desenvolvedores dependem dos curadores para incentivarem idéias criativas singulares.

Por sua vez, os patrocinadores destes curadores serão os principais patronos das exposições. Sem o seu apoio, será difícil para que os eventos ganhem a tração que eles precisam ter nos locais certos e para promovê-los para um número suficiente de pessoas de modo a garantir a existência de um forte diálogo entre criadores e o público. (tradução nossa)

OC: As the availability of tools that enable people from all demographics to produce games have grown, there has been a significant increase in the number of games that have become available in the last five years. It has also enabled creative minds from diverse backgrounds and skillsets to bring unique ideas to life as entirely new experiences never seen before. The role of curation is to become a focal point for the most innovative and challenging new game experiences, it helps developers, players and gallery visitors to understand the potential of interactive experiences to enrich their lives, explore their reality and even create new realities in response.

Without dedicated curation, game experiences only exist through market forces which tend to heavily veer towards the recreation of existing games to de-risk monetary investments. Whilst market development has an important role in allowing game developers to learn robust production skills developers depend on curators to encourage unique creative ideas.

In turn, sponsors of these curators will be key patrons of the exhibitions. Without their support it will be difficult for events to gain the traction they need to be at the right venues and promote them to enough people to ensure there is a strong dialogue between creatives and attendees.

-

OC: O desenvolvimento de jogos digitais está experimentando atualmente uma explosão criativa que se manifestará pelas próximas décadas. A curadoria facilitou um diálogo não-financeiro entre os criadores e o público; em seu tempo, esse diálogo irá reforçar essa interação, levando ao potencial para experiências mais profundas. Essas experiências nos ajudarão a responder questões que atualmente temos - ou que teremos - sobre o mundo em nossa volta, sobre nossas sociedades e sobre como nós escolheremos reagir às rápidas forças motrizes da tecnologia sobre elas. A curadoria nos permite focar nas questões mais interessantes e relevantes de uma só vez.

Atualmente, seções especialmente patrocinadas em grandes mostras como The Leftfield Collection no EGX, FILE Games no FILE festival no Brasil e ALT.CTRL na GDC São Francisco acolheram ideias verdadeiramente únicas. Algumas dessas ideias como o Line Wobbler da ALT.CTRL inspiraram pessoas em galerias do mundo inteiro. Galerias de Arte, Design e Ciência estabelecidas têm enorme potencial de levar o movimento adiante com suas habilidades especializadas de curadoria e instalações especializadas para exibir experiências de jogo inspiradoras. Algumas galerias começaram essa conversa com os desenvolvedores como o V&A em Londres, o BFI também em Londres e, novamente, o FILE festival no Brasil.

Ao mesmo tempo, plataformas de mídias sociais como Twitter e Facebook oferecem grandes oportunidades para curadores promoverem eventos interessantes, divulgarem novas ideias e se envolver diretamente com o público. Websites especializados ainda possuem um papel a desempenhar, no entanto, mudanças na maneira em que a internet é acessada através das mídias sociais, diminuíram sua relevância nos últimos anos. Essa tendência não parece mudar nos próximos anos. (tradução nossa)

OC: Game development is currently experiencing a creative explosion that will be felt for decades to come. Curation has facilitated a non financial dialogue between creators and the public, in time, this dialogue will enhance this interaction to the potential for more profound experiences. These experiences will help us to answer questions we currently have - or will have - about the world around us, our societies and how we will choose to respond the rapid driving forces of technology on them. Curation will allow us to focus on the most interesting and relevant questions at any one time.

Currently specially sponsored sections at major shows such as The Leftfield Collection at EGX, FILE Games at FILE festival in Brazil and ALT.CTRL at GDC San Francisco have hosted truly unique ideas. Some of these ideas such as Line Wobbler from ALT.CTRL have gone on to inspire people at galleries all over the world. Established galleries of Art, Design and Science have huge potential to take the movement further with their specialised curation skills and specialised facilities to showcase truly inspiring game experiences. Some galleries have begun this conversation with developers such as the V&A in London, the BFI again in London and again, FILE festival in Brazil.

At the same time Social media platforms such as Twitter and Facebook provide great opportunities for curators to promote exciting events, spread the word about new ideas and engage directly with the public. Specialised websites still have a role to play however changes in the way the internet is accessed through social media has lessened their relevance in recent years. This trend sees no sign of changing in the coming Years.

-

Peter Buchardt é game designer com formação em computação e mestrado em Mídias Digitais Interativas pela IT Copenhagen, trabalhou no desenvolvimento do jogo *LIMBO* no estúdio independente dinamarquês Playdead, e atualmente trabalha no Studio Gobo, em Brighton, Reino Unido, desenvolvendo atualmente jogos de maior apelo comercial.

PB: Eu trabalhei em LIMBO, na Playdead, em Copenhagen. Nós terminamos o jogo lá por 2010, e eu não tenho muita certeza do que aconteceu, mas parece que o jogo incitou uma discussão na internet sobre jogos vs. arte. Sobre “o que é um jogo?” e “arte pode

ser um jogo?” e “um jogo pode ser arte?” e muitas outras questões desse tipo. Embora eu pessoalmente ache que este tipo de discussão pode ser tediosa, repetitiva e desnecessária, eu posso entender como outras pessoas sentem a necessidade de estabelecer algum tipo de acordo sobre esses tópicos.

Eu sinto que exposições de jogos digitais podem ajudar a prover um bom espaço para essas discussões. Podem ajudar o público a entender algo eles não teriam o mesmo acesso se não houvesse a exposição E aqui eu não estou apenas falando a respeito da discussão artes VS jogos digitais. Pode ser qualquer coisa. Existem várias questões e tópicos que os jogos parecem conseguir comunicar melhor que outras mídias e, na minha opinião, seria ótimo se as exposições de jogos digitais pudessem exibir tais casos. Isso ajudaria o público a ver o que jogos (também) podem ser. Os jogos ganham muita exposição por ser uma mídia popular.

Para mim, olhar às pinturas, esculturas e outras artes clássicas em um museu, me conta histórias, me ajuda a entender história, me ensina sobre estilos de arte, sobre produção, métodos, sobre pessoas, países, diferenças e sobre milhares de outras coisas. Sinto que exposições de jogos digitais podem fornecer exatamente a mesma coisa. Esperançosamente, daqui a alguns anos, nos perguntaremos porque nós diferenciamos exposições de arte e de jogos digitais. (tradução nossa)

PB: I worked on LIMBO, at Playdead, in Copenhagen. We finished the game back in 2010, and I'm not completely sure what happened, but the game seemed to spark a discussion on the internet about games vs. art. Like what is a game and can art be a game and a game be art and all other sort of questions like that. Even though I personally think those types of discussions can be tedious, repetitive and unnecessary, I can see why other people feel the need to establish some sort of agreement on these topics.

I feel like digital games exhibitions can help provide a good space for those discussions. It can help the public understand something they didn't have the same accessibility without the exhibition. And here I'm not just talking about the art vs. games discussion. It could be anything. There's a quite a few issues and topics, that games seems be able to communicate better than any other media, and in my opinion it would be great if digital

games exhibitions could help show those cases. This would help the public see what games can be (also). We get plenty of exposure towards games as a popular media.

For me going to a museum and looking at paintings, sculptures and other classic art tells me stories, helps me understand history, teaches me about art styles, production methods, people, countries, differences and a thousand other things. I feel like digital games exhibitions can do exactly the same thing. Hopefully in years from now, we'll wonder why we even had to differentiate between art exhibitions and digital games exhibitions.

-

PB: A não ser que exista um curador completamente imparcial em suas opiniões pessoais e outras influências, esta pessoa [o curador] poderia decidir focar em qualquer ideologia para levar artes e entretenimento para às massas. Ou talvez não somente às massas. O objetivo declarado poderia ser levar artes e entretenimento ao espaço ou aos mamíferos... O ponto é que a maioria das pessoas é incapaz de ser 100% imparcial, e sendo parcial, elas representam seu próprio gosto e opinião em determinado grau e, deste modo, curadores possuem o papel de expor qualquer conteúdo que faça sentido para ele mesmo.

Bom, infelizmente, minha observação final aqui será apenas que deve ser uma escolha do próprio curador. Que histórias ele deseja contar, que jogos, que artes, etc., ele quer que outras pessoas conheçam. Pode ser que sejam os melhores jogos, os jogos mais bonitos, os jogos mais politicamente corretos ou quem sabe, os jogos exibindo a maior quantidade de nudez. O importante, ao meu ver, é que os curadores como um todo criam curiosidade e discussões ao destacarem trabalhos da indústria dos jogos digitais e de desenvolvedores indies.

PB: Unless you have a curator completely unbiased by personal opinion and other subjective influences, that person could decide to focus on whatever the ideological reason to get arts and entertainment to the masses. Or maybe not even masses. The declared goal could be getting arts and entertainment to space, or mammals... The point is most people are unable to be 100% unbiased, and by being biased, they represented

their own taste and opinion to some degree, and therefore curators has the role of exposing whoever to the content that makes sense for the curators themselves.

Well sadly my end point here is just going to be that it should be up to the individual curator. What stories they want to tell, what games, what art and so forth they want other people to know. It might be the best games, the most beautiful games, the most political correct games, or maybe the games with most nudity in them. The important thing as I see it is that curators as a whole creates curiosity and debate by highlighting select works of the game industry and indie developers.

-

Auriea Harvey é artista visual, escultora e desenvolvedora de jogos independentes experimentais no estúdio belga Tale of Tales. Auriea Harvey é professora de Desenho e Mídias Digitais no centro acadêmico Parsons School, em Paris.

AH: Para ressaltar a um público desinteressado, que os jogos digitais são projetados por seres humanos, que eles não cresceram em árvores ou que não são concebidos por um comitê em um laboratório, como frequentemente visto nos dias de hoje. Às vezes, eles são feitos por seres humanos que realmente se preocupam com o conteúdo do jogo digital. Para salientar que nem tudo é o que podemos esperar - alguns jogos são feitos para adultos, apreciado por adultos. Para, talvez, ainda salientar que videogames são dignos de preservação como artefatos culturais.

Além disso, a exposição torna-se um ponto de contato para jogos que podem ser negligenciados pela meritocracia capitalista.

AH: To point out to a disinterested public that video games are designed by humans, not grown on trees or often these days not designed by committee in a lab. Sometimes they are made by humans who actually care about the content of the videogame. To point out that not everything is what one may expect –some videogames are made for adults, enjoyed by adults. To perhaps even point out that videogames are worthy of preservation as cultural artefacts.

Also the exhibition becomes a point of contact for games which may be overlooked by the capitalist meritocracy.

-

AH: Eu esperaria que os curadores olhassem para fora desses limites também. Eu diria que o curador deve saber a quem perguntar. Que eles, se não estiverem profundamente envolvidos no mundo dos jogos digitais e do cinema, procurassem maneiras de sondar as cenas em busca de opiniões... Simplesmente conversar com os criadores e ver o que eles recomendam. Eu esperaria que o curador desenvolvesse algum tipo de perícia desses artefatos digitais, mas eu não tenho certeza do que isso significaria neste caso. Como curadores de arte contemporânea agem? Seria bom imitá-los? ...Eu não sei. Eu esperaria que elas [exposições de jogos digitais] não fossem tão ligados a tendências e míopes como muitas mostras de arte que tenho visto. Eu percebo apenas agora que não tenho a mínima ideia do que um curador faz.

A H: I would hope that curators would look outside of those thresholds as well. I'd say that the curator should know who to ask. That they, if not deeply involved with the worlds of digital games, would find ways to poll the scene for voices... Simply speak to the creators and see what they recommend. I'd hope that the curator would develop some kind of connoisseurship of these digital artefacts, but I am not even sure what that might mean in this instance. How do Contemporary arts curators operate? Is it good to emulate that? ...I don't know. I would hope it wouldn't be as trend-bound and myopic as many contemporary art shows I've seen. I realise only now that I have no idea what a curator does.