
Videojogos e pintura: um jogo de correlações

André Carita

Universidade Lusófona de
Humanidades e Tecnologias
Campo Grande, 376
1749-024 Lisboa, Portugal
andrecarita@gmail.com

Paste the appropriate copyright statement here. ACM now supports three different copyright statements:

- ACM copyright: ACM holds the copyright on the work. This is the historical approach.
- License: The author(s) retain copyright, but ACM receives an exclusive publication license.
- Open Access: The author(s) wish to pay for the work to be open access. The additional fee must be paid to ACM.

This text field is large enough to hold the appropriate release statement assuming it is single spaced.

Resumo

Neste artigo iremos analisar a correlação entre os videojogos e a pintura. Serão mencionados diversos títulos que, devido às fortes influências académicas dos seus criativos, exploram esta proximidade com enorme sucesso. Analisaremos a relação subjectiva entre o realismo e a liberdade contemplativa do abstraccionismo presente em *Mirror's Edge*, as referências de *Braid*, *The Void* e *Limbo* à pintura surrealista e, por último, as referências de *Boomshine*, *Obechi* e *Rez* ao trabalho do pintor russo Wassily Kandinsky.

Author Keywords

Contemplação; estética; imersão; jogabilidade; videojogos; pintura.

ACM Classification Keywords

K.8.0 [Personal Computing]: Games.

Pintura nos videojogos

"Uma obra de arte, como a pintura, não inicia a sua vida como uma imagem. Pelo contrário, ela adquire o estatuto de imagem quando colocada num contexto de visualização e contemplação" [3, p.90]. Por seu lado, os videojogos, na sua generalidade, também não iniciam a sua vida como uma imagem mas como um conjunto de ideias. Dessas ideias surgem os esboços no papel que, posteriormente,



Figura 1: Ecrã do videojogo *Ico* (Fumito Ueda / Team Ico, 2001).



Figura 2: Ecrã do videojogo *Shadow of the Colossus* (Fumito Ueda / Team Ico, 2005).

vão assumindo contornos mais detalhados à medida que são recriados digitalmente no computador, envolvendo para isso tarefas de modelação, animação, programação, entre outras. Tal como pintar um quadro, desenvolver um videojogo resulta principalmente de um trabalho contínuo e criativo, que pretende culminar numa obra aberta a diversos processos de interacção.

Segundo Henri Matisse, a pintura "serve ao artista para ele exprimir as suas visões interiores" [12, p.71] e os videojogos têm vindo a aproximar-se dessa mesma ideia. Para uma melhor compreensão, é importante referir que a indústria dos videojogos cresceu, desenvolveu-se e amadureceu assim como as pessoas que nela trabalham. A formação de muitos dos seus criativos, marcada inclusivamente por percursos académicos ligados à arte, é cada vez mais reconhecida e respeitada. Fumito Ueda, *game designer* de *Ico* e *Shadow of the Colossus*, terminou a sua licenciatura em 1993 na Universidade de Belas Artes de Osaka e David Hellman, responsável pela parte gráfica do videojogo *Braid* de Jonathan Blow, licenciou-se em 2005 na Faculdade de Belas Artes do Instituto Maryland em Baltimore. Tanto Ueda como Hellman são apenas dois exemplos das muitas pessoas que trabalham na indústria de videojogos.

Actualmente, os videojogos são muito mais do que artefactos desenvolvidos unicamente para entreter. Evidenciam visões artísticas notáveis que estimulam os sentidos. Para Wassily Kandinsky "a criação da obra é a criação de um mundo" [12, p.175] e, assim como a pintura, os videojogos, enquanto obras, são criações que procuram despertar nos seus fruidores algo muito mais profundo do que o simples interesse de jogar. Procuram convidá-los a "entrar" no seu mundo, a participar e a fazer parte dele. O videojogo *Myst* "aproxima-se mais a uma arte tradicional do que a um *software* é algo para se ver e contemplar" [17, p.245]. Apesar das imagens que ilustram

o seu mundo tridimensional serem na sua maioria estáticas, "o que *Myst* fez foi tornar óbvio o potencial estético dos videojogos no sentido de explorar um mundo fictício" [21, p.182]. A sua jogabilidade permite uma navegação livre pelos cenários, possibilitando ao jogador, enquanto visitante, explorar visualmente todo o mundo virtual, o que por vezes envolve o retorno aos cenários por onde já passou [17, p.244-245].

Em *Myst*, a contemplação é expressamente marcada por essa ideia do retorno que está na base da análise semiótica de qualquer imagem e que, aliada à jogabilidade, permite aprofundar processos de descodificação de significados perante novos conhecimentos adquiridos a cada visionamento. Num plano meramente visual, muitos videojogos disponibilizam aos jogadores espaço para interacções ao nível da interpretação e contemplação das suas imagens e, conseqüentemente, uma maior permeabilidade e abertura a constantes ligações e correlações com a pintura. Alguns poderão apresentar na sua totalidade imagética uma homogeneidade definida por visíveis traços pitorescos, enquanto outros apenas um conjunto de inspirações ou referências da pintura, subentendidas em determinados elementos que compõem as imagens. Independentemente dos casos, essas ligações dependem sempre do conhecimento e da sensibilidade dos jogadores que lhes possibilitará identificar determinada imagem ou elementos da imagem.

A jogabilidade, enquanto elemento único do videojogo, poderá também ser determinante para o reforço de possíveis processos de significação associados a essas ligações e correlações, podendo ocorrer de diferentes formas. Em muitos casos, a jogabilidade cria e assegura um maior dinamismo, definindo o processo de variação imagética que ocorre no ecrã, assim como a visualização e a contemplação que ocorrem consoante o ritmo marcado pelas instruções dos jogadores.



Figura 3: Ecrã do videojogo *Myst* (Cyan, 1993).



Figura 4: Ecrã do videojogo *The Path* (Tale of Tales, 2009).

Para Brett Martin "os videojogos poderiam beneficiar por não terem a função de entreter" pois "sem este requisito poderiam efectivamente tornar-se arte". O autor acrescenta que "ainda assim poderiam entreter, mas o entretenimento não seria a sua principal função" [18, p.207]. A sua reflexão parte de um pressuposto errado, pois, segundo as palavras de Nic Kelman, talvez a grande mudança não seja tanto ao nível da transformação da arte em puro entretenimento mas sim na forma como todos os aspectos de um videojogo deverão ser experienciados pelos próprios jogadores. O autor conclui que talvez a grande mudança deva ocorrer na forma como devemos pensar sobre a arte [15, p.310].

Os videojogos não são como as pinturas tradicionais, embora muitos pretendam usufruir de uma permeabilidade criativa cada vez maior que permita envolver a jogabilidade em mundos e ambientes virtuais esteticamente distintos. Adicionalmente, poderão estabelecer-se, por semelhança ou associação, ligações com a pintura, não perdendo os videojogos a sua identidade. Em poucos anos, muitos títulos deram já passos determinantes nesse sentido, não se centrando única e exclusivamente no entretenimento ou na expressão artística, mas numa totalidade definida fundamentalmente pela interacção entre ambos.

Realismo e abstraccionismo: da limitação à liberdade criativa

A jogabilidade não deve ser vista como o elemento mais importante dos videojogos mas sim como o que realmente os distingue de outros média ou de outros artefactos artísticos como o cinema ou a pintura [10]. Se, por um lado, é através da jogabilidade que o jogador consegue imergir e fazer parte da experiência virtual, por outro, são os gráficos que verdadeiramente apelam aos seus sentidos. O interessante é verificar que, enquanto grande parte da

indústria continua a evoluir no sentido de apresentar gráficos cada vez mais "fotorrealistas", é a generalidade dos títulos independentes e/ou de baixo orçamento que consegue uma maior proximidade com a pintura, como *Rez*, *Braid* ou *Limbo*. Quando *Rez* foi originalmente lançado em 2001 passou algo despercebido. Não teve a aceitação nem o sucesso pretendido, ao contrário da sua versão mais recente (*Rez HD*) lançada em 2008 para as consolas actuais. O que mudou? Muitos críticos e analistas da área levantaram a remota hipótese de *Rez* ter sido um título à frente do seu tempo, lançado numa altura em que os jogadores procuravam outro tipo de experiências, mais realistas, mais concretas e visualmente mais detalhadas.

Hoje, e devido à quantidade enorme de títulos com gráficos extremamente detalhados, estes videojogos acabam por ter um maior impacto pela diferença que assumem e, consequentemente, uma melhor aceitação por parte dos jogadores. "Faz parte do trabalho de um *game designer* atrair os jogadores para os mundos virtuais que criam, sendo que um mundo virtual abstracto e consistente poderá ser melhor do que um mais realista mas com graves falhas visuais" [19, p.59]. Por vezes, "a evasão do realismo poderá ser a chave do sucesso de grandes obras de arte no panorama dos videojogos" [24, p.58]. David Hellman refere no seu portfólio que usufruiu de uma enorme liberdade para desenvolver os gráficos de *Braid*, pois quando Jonathan Blow o contratou pediu-lhe para trazer a sua própria sensibilidade e orientação artística para o projecto¹. Nesse sentido, e tendo em conta o resultado final do trabalho de Hellman, é possível afirmar que, e segundo Kandinsky, da mesma forma que "a pintura abstracta é mais vasta, mais livre e mais rica de conteúdo que a concreta" [12, p.165], também a

¹ *The Art of Braid Index*.
<http://www.davidhellman.net/blog/the-art-of-braid-index>.



Figura 5: *Okami* (Clover Studio, 2006).



Figura 6: *Street Fighter IV* (Capcom, 2008).



Figura 7: *The Dishwasher: Dead Samurai* (Ska Studios, 2009).

liberdade que é dada aos criadores de videogames resulta numa expressividade artística exponencialmente maior e mais explícita quando os videogames procuram afastar-se do conceito de realismo. A ligação evidente que *Braid* tem com a pintura foi já alvo de inúmeras críticas positivas por parte da generalidade dos jogadores, críticos e jornalistas de diversos *sites* e revistas da especialidade, o que demonstra que existe não só um espaço crescente no mercado para este tipo de videogames, como também um enorme potencial criativo que ainda necessita de ser explorado.

Uma relação subjectiva

Segundo Beckmann, "para compreender o invisível é necessário penetrar profundamente no visível" [12, p.209], o que significa que em relação às imagens interactivas dos videogames, é muitas vezes necessário explorar referências e inspirações que sustentem possíveis correlações com a pintura. Se *Rez* é um dos títulos com uma ligação mais explícita à pintura de Wassily Kandinsky, quer pela homogeneidade que apresenta no abstraccionismo da sua totalidade imagética, quer também pela intencionalidade demonstrada nas palavras do seu criador Tetsuya Mizuguchi, que confessou ser grande admirador das obras do pintor russo [4, p.183], outros, como *Okami*, *Street Fighter IV* ou *The Dishwasher: Dead Samurai*, apresentam totalidades imagéticas repletas de adornos explícitos da pintura oriental.

Todos estes exemplos denotam uma maior facilidade na criação de ligações com a pintura. Contudo, noutros títulos, essas correlações poderão ser mais difíceis de identificar, pois exigem uma leitura mais subjectiva por parte do jogador, determinada por um maior grau de actividade nos processos de significação [7, p.63]. As deformações nas pinturas de Francis Bacon nas criaturas de *Silent Hill 2*, as ilustrações das "prisões

imaginárias" (*Carceri d'invenzione*, 1745-61) de Giovanni Battista Piranesi no castelo de *Ico* bem como o *artwork* da própria capa do jogo inspirado nos quadros *Melancholia de uma Bela Tarde* (1913) ou *Piazza d'Itália* e a *Melancholia Outonal* (1915) de Giorgio De Chirico, a figura metamorfoseada do quadro *Ubu Imperator* (1923) de Max Ernst no último *Colossi* que o jogador enfrenta em *Shadow of The Colossus* ou o *Castelo dos Pirinéus* (1959) de René Magritte em *Myst IV: Revelations*, são apenas alguns exemplos.



Figura 8: Lado a lado *Silent Hill 2* (Konami, 2001) e uma das pinturas de Francis Bacon.

Mirror's Edge é um exemplo peculiar e interessante visto que a pintura abstracta encontra-se mais dispersa no realismo que define as suas imagens, podendo ser menos perceptível para a maioria dos jogadores. Como um todo, as suas imagens aproximam-se mais da iconicidade da fotografia, enquanto como partes acabam por se demarcar do realismo e aproximar-se mais da pintura abstracta geométrica do Neoplasticismo e do Suprematismo explorada nas composições de Piet Mondrian, Kazimir Malevich e Theo van Doesburg.

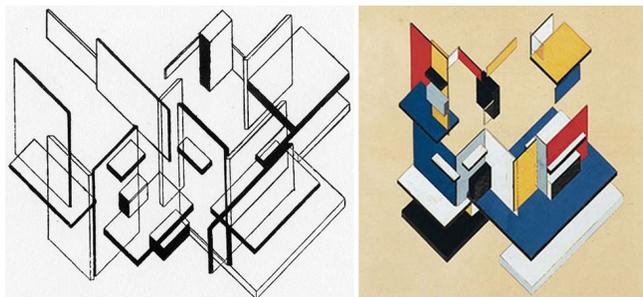


Figura 9: Esboços das estruturas arquitectónicas produzidos por Theo van Doesburg.

A cidade de *Mirror's Edge* é limpa e branca como uma tela, permitindo às cores primárias, como meio autónomo, adquirirem uma maior força visual colocando-se, assim, em evidência. A arte expressa-se através de relações que, tanto em *Mirror's Edge* como nas composições de Piet Mondrian, se baseiam nas cores primárias puras (azul, vermelho e amarelo), formas, forças e dinâmicas. Partindo das palavras de Kazimir Malevich, essas relações não são mais do que "uma revolta das massas pictóricas para se tornarem independentes do objecto, para se libertarem de formas que nada designam (...), para se fazerem predominar as formas puramente pictóricas sobre as formas racionais" [12, p.188]. Apesar do realismo de *Mirror's Edge*, a sua ligação com a pintura abstracta tornou-se mais explícita quando os seus produtores lançaram, meses mais tarde, o *Pure Time Trial Map Pack*, um conteúdo adicional descarregável para o jogo com o objectivo de desafiar o jogador a imergir em cenários tridimensionais flutuantes, definidos por uma geometria de formas minimalistas e cores expressivas, semelhantes aos esboços das estruturas arquitectónicas produzidos por Theo van Doesburg. Este conteúdo descarregável reforça a ligação de *Mirror's Edge* ao Suprematismo.

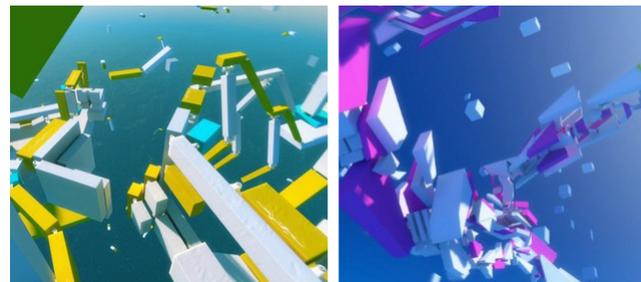


Figura 10: Ecrãs do conteúdo adicional descarregável *Pure Time Trial Map Pack* do videojogo *Mirror's Edge* (EA Digital Illusions CE, 2008 / 2009).

Segundo Malevich, através "de um novo realismo colorido como criação abstracta" no qual "as coisas e objectos do mundo real desaparecem para a natureza da arte" [12, p.187-188]. Nas palavras de Piet Mondrian, "o aparecimento da 'coisa' impede a emoção da beleza, por isso a coisa tem que ser retirada da representação nos quadros" [5]. Como tal, é "a força de dissolução no mundo 'sem-objecto', no branco, que vai animar o movimento de criação de novas unidades suprematistas. (...) é a força libertada, força da criação a partir do nada, que fará nascer o que se pode chamar 'não-formas', porque (...) não são formas de objectos ou de seres" [9, p.24]. *Pure Time Trial Map Pack* é, nesse sentido, o resultado final da criação pura de um conjunto de virtualidades de formas, luzes, cores e forças, que não só transformou a 'não-coisa' em 'coisa-em-si', como tornou a experiência de exploração num permanente ode aos sentidos, perante a libertação da emoção na beleza das diversas composições. Se compararmos algumas das imagens destes videojogos às respectivas referências da pintura enunciadas, poderá parecer uma ligação explícita, contudo, essa só decorre depois de um processo de significação por parte do jogador. Como enaltece Juan Gris, "a força de sugestão



Figura 11: Ecrã do trailer promocional de *Halo 3* (Bungie, 2007).



Figura 12: Quadro *O Viajante Sobre o Mar de Névoa* de Caspar David Friedrich (1818).

de toda a pintura é considerável" [12, p.119], daí que, ao explorar a relação entre videojogos e pintura, muitos jogadores possam referir estes ou outros títulos diferentes. Para Steven E. Jones a cena no *trailer* promocional de *Halo 3* que revela o protagonista Master Chief como um herói épico e solitário, com naves a sobrevoar um enorme precipício e uma tempestade em plano de fundo, assemelha-se à figura romântica no quadro *O Viajante Sobre o Mar de Névoa* (1818) do pintor alemão Caspar David Friedrich [13, p.71]. Neste contexto, o mais importante é procurar demonstrar que a relação que os videojogos têm com a pintura é subjectiva, assim como toda a arte o é. A imaginação, a visão artística e o trabalho dos seus criadores necessitam do reconhecimento dos próprios jogadores que os jogam, um reconhecimento baseado na cultura, experiência e sensibilidade artística que dispõem.

Sonho e pesadelo: ligação à pintura surrealista

A ligação com a pintura é, em alguns videojogos, apoiada pelos conceitos do sonho e do pesadelo imbuídos na estética que apresentam, dando, por vezes, origem a "imagens de irracionalidade concreta" [2, p.32-45]. Essa ligação é assegurada pelo Surrealismo, um movimento artístico e literário que surgiu na década 20 do século XX em Paris impulsionado pelo poeta e crítico André Breton. "O Surrealismo procurava a comunicação com o irracional e o ilógico, desorientando e reorientando deliberadamente o consciente através do inconsciente" [2, p.9]. Procurava, sobretudo, libertar-se do racionalismo e explorar a matéria do inconsciente na criatividade artística. Partindo das palavras de André Breton no primeiro manifesto de 1924, ainda vivemos sob o domínio da lógica. Mas ela fica de vez em quando presa numa gaiola, donde cada vez será mais difícil libertá-la [12, p.226].

Para Breton, é de facto inconcebível que se tenha até hoje consagrado tão pouca atenção a este extenso campo da actividade psíquica, quando, desde o nascimento até à morte do ser humano, a soma dos momentos de sonho não é temporalmente menor que a das horas conscientes. O que acontece é que a memória só costuma lembrar muito raramente as circunstâncias do sonho e despoja-o de todas as suas verdadeiras consequências [12, p.226]. O Surrealismo procura o que está para lá da realidade em que vivemos. é pois a arte de reproduzir o exponencial imaginário das experiências que o ser humano "vive" enquanto sonha e enquanto o inconsciente se torna o principal responsável pela criação e animação dessas mesmas experiências. Nesse sentido, o psicanalista Sigmund Freud, tendo-se dedicado à análise e crítica do sonho, tornou-se numa referência incontornável, na medida em que " forneceu aos Surrealistas a matéria do sonho e a pista da sua importância na investigação de trabalhos da imaginação" [2, p.33]. Com as suas pesquisas e escritas, reunidas em obras como *A Interpretação dos Sonhos* (original publicado em 1899), Freud forneceu " um contexto e um vocabulário com os quais podia prosseguir uma investigação sobre a fala automática, a escrita e a formação de imagens. O seu trabalho sobre os sonhos e o desenvolvimento psicosexual do indivíduo, apoiaram a busca surrealista de uma arte ligada ao inconsciente" [2, p.31]. Breton refere que foi graças às descobertas de Freud que se tornou possível esboçar um movimento " amparado ao qual o investigador humano poderá prosseguir nas suas pesquisas, sem ter que continuar a cingir-se exclusivamente à realidade" [12, p.226]. Neste movimento, as criações estão totalmente livres da imposição de limites por parte da lógica, a fronteira entre o real e o imaginário torna-se demasiadamente ténue, podendo resultar em manipulações, transformações, mutações ou metamorfoses plenas, " de forma a

desacreditar e desestabilizar a normalidade percebida" [2, p.41]. Muitos pintores criaram imagens sem qualquer nexos ou explicação racional. Salvador Dalí explorou representações realistas de diversas metamorfoses, Max Ernst a variedade de objectos em contextos bizarros e inexplicáveis e René Magritte a ambiguidade interpretativa na forma como a imagem poderá colocar em dúvida a própria percepção visual. O seu famoso quadro *A Traição das Imagens* com o cachimbo e a legenda "*Ceci nest pas une pipe.*" ("*Isto não é um cachimbo.*") é disso um exemplo. Embora possa causar uma certa desorientação no leitor, Magritte não mente. O que se vê no quadro não é, de facto, um cachimbo mas sim a sua representação [2, p.41]. Muitos quadros destes e de outros pintores passam "a representar o espaço do sonho ou do maravilhoso, um espaço onde tudo o que se vê é potencialmente qualquer outra coisa" [2, p.39]. Os quadros são ambíguos assim como são todos os sonhos. Auferem de uma condição exclusiva na qual a incompreensão impera e com a qual permite a exclusão total dos limites do racionalismo e a consequente libertação dos processos interpretativos nas mais diversas cenas de alucinação.

Braid, The Void e Limbo

Estes três videojogos em particular procuram apoiar-se, fundamentalmente, nos conceitos de sonho ou pesadelo, como muitas das pinturas que definem o Surrealismo, dando assim a oportunidade de "descrever um mundo interiormente imaginado de ruptura e possibilidade irracional" [2, p.34].

Braid revela uma forte ligação com a pintura, tendo surpreendido, sobretudo, pela beleza gráfica dos mundos de fantasia que apresenta. Jonathan Blow e David Hellman assumiram riscos e experimentaram coisas novas, demonstrando que um videojogo de plataformas poderá evidenciar um potencial artístico enorme [1, p.261].

Embora a sua totalidade imagética seja definida por uma homogeneidade de traços pitorescos que a aproxima dos quadros impressionistas de Van Gogh, *Braid* assume claramente o contexto surrealista e, por vezes, inexplicável do sonho. "Em perfeito equilíbrio entre figurações e abstracções nasce um espaço proliferante de objectos de variadas formas e natureza, cujo aspecto é exaltado a partir da paleta vistosa, enquanto a tela se impregna de tintas brilhantes, vivas, divertidas. Movimento e êxtase, energia cromática e formas fantásticas: são estes os vocábulos que compõem o universo da surrealidade, atingido directamente pela potência evocativa dos sonhos" [22, p.91]. é um todo de reminiscências visuais do impressionismo e conceptuais do surrealismo. Para David Hellman "um dos primeiros objectivos consistiu em tornar o aspecto visual do jogo semelhante a uma pintura viva, irregular e ambígua" ao mesmo tempo que assegurava "que a sua arte não iria sobrepor-se à jogabilidade" [24, p.54]. à semelhança das tentativas de Dalí em simular as condições do sonho, *Braid* procura investigar o sonhar: "o que é de repente encontrar-se a si mesmo no meio de um mundo governado pelas regras sem nexos do sonho" [2, p.36]. Como a pintura surrealista, *Braid* apresenta um potencial onírico inegável. Procura distanciar-se da realidade, entrar e permanecer nos sonhos e esgotar a compreensão dos seus diversos mundos, onde cada um deles é explorado consoante novas regras. O desafio é pois contextualizado pela influência do sonho e do inconsciente. Tim, o protagonista controlado pelo jogador, não é nenhum super-herói mas sim um homem normal, casual, igual a muitos outros. Partindo das palavras de Max Ernst, "todo o homem 'normal' (...) possui enterrado no subconsciente um manancial inesgotável de imagens e é apenas uma questão de coragem ou uma atitude de libertação (...) trazer à luz, a partir dessas viagens de descoberta ao inconsciente, objectos ('imagens') não



Figura 13: Ecrã do videojogo *Braid* (Jonathan Blow / Number Nine Inc., 2008).



Figura 14: Ecrã do videojogo *The Void* (Ice-Pick Lodge, 2008).



Figura 15: Ecrã do videojogo *Limbo* (Playdead, 2010).

adulterados (...), cuja associação se pode designar de conhecimento irracional ou de objectividade poética" [12, p.231-232]. O jogo inicia-se numa rua escura, enquanto Tim caminha para sua casa, um lugar acolhedor que lhe permite entrar nos mundos do sonho e começar a aventura. O fato escuro e a gravata vermelha que usa (provavelmente a imagem formal do seu dia-a-dia) assegura uma certa noção de realidade, denotando nos mundos dos sonhos uma semelhança aos quadros de Magritte que, juntamente com outros ícones (chaves, peças de *puzzles*, entre outros), assume um carácter simbólico na forma como expressa "a riqueza do mundo interior da imaginação" [2, p.228]. "O estilo pictórico de Hellman destaca a surrealidade de um mundo com claras referências ao de clássicos como *Super Mario Bros.*", um mundo que "tanto é um lugar bonito e ambíguo como bucólico e sinistro" [24, p.54]. Essa variação assenta pois na flexibilidade imaginativa que caracteriza muitos dos sonhos. André Breton define o Surrealismo como uma "auto-emoção psíquica pura, através da qual se procura exprimir oralmente, por escrito ou de qualquer outra maneira o verdadeiro funcionamento da imaginação" [12, p.228], e *Braid* demonstra que esse funcionamento da imaginação é constantemente aberto ao poder da sugestão. Ao invés de afirmar, sugere possíveis cenários de sonho do protagonista Tim em busca da princesa. Sugere, até ao seu final, possíveis transformações no que respeita ao enredo e aos próprios protagonistas, ocorrendo inversões representativas que conduzem, invariavelmente, a inesgotáveis processos de interpretação. O videojogo *The Void*, como o nome indica, explora um vazio indefinido, um local incerto entre a vida e a morte. Os seus produtores imaginaram, criaram e animaram um mundo virtual que permite aos jogadores, numa perspectiva *first-person*, imergir e navegar na ambiguidade e no surrealismo das suas imagéticas, em muito

semelhantes à estranheza dos quadros de Alfred Kubin. Embora Kubin refira que "os sonhos são (...) uma verdadeira mina de descobertas" apesar de "pura e simplesmente impenetráveis" [12, p.224], *The Void* assume-se como uma clara tentativa de "simular as condições do sonho" [2, p.36] e de o tornar penetrável. Assim como os quadros de Kubin, *The Void* "valoriza plasticamente o sonho" no qual "o mundo interior e o mundo exterior se tocam na fronteira entre o sonho e a realidade", tornando o homem, neste caso o jogador, num 'ser cósmico' "que forma uma unidade com o todo indivisível da criação" [12, p.221]. As condições do sonho são, neste caso concreto, asseguradas pela presença de "vultos numerosos", "fenómenos imaginários" ou "vastas paisagens" [12, p.225], reforçadas pela desorientação, incompreensão e lentidão de movimentos no interior da virtualidade.

O videojogo *Limbo*, apesar de evidenciar de forma clara reminiscências do expressionismo cinematográfico alemão da década [19]20 [20, p.17], assume igualmente uma ligação ao - designado por alguns autores - *Surrealismo Pop* [16]. Embora tenha surgido por volta da década de 60 do século XX, só a partir da década de 80 é que assumiu maior relevo, alargando-se a muitas outras áreas como a dos *comics*, do cinema, da publicidade ou do design [2, p.66-74]. Trata-se de um movimento artístico *underground* que acrescenta referências da cultura popular ao universo onírico do Surrealismo, tornando-o mais acessível às grandes massas. O realizador Tim Burton evidencia nos seus filmes de animação, como *A Nightmare Before Christmas* ou *Corpse Bride*, uma estética recorrente e muito característica deste movimento artístico, proporcionando um ambiente de contrastes extremos (como o escuro, o sinistro, o macabro, a luz, a cor e o humor) misturados entre si [11, p.18-21]. *Limbo* reforça o estado de indefinição e de incerteza de um possível

pesadelo de uma criança que se prolonga até ao seu final, sendo essa incerteza mais importante do que a história propriamente dita. O seu aspecto visual monocromático define um ambiente *noir* desconfortável, denso, frio, silencioso e inquietante, evidenciando contrastes entre a luz e a escuridão e entre a vida e a morte. *Limbo* explora ao mesmo tempo a calma e o medo tanto através da animação como da sua ausência. Tal como acontece em muitos dos filmes de Burton, *Limbo* "aborda a dualidade entre a infância e a idade adulta, viajando entre as fantasias, as liberdades e as possibilidades desenfreadas e imaginativas da juventude e o saber, o cansaço da vida e as atitudes sorumbáticas que vêm com a idade" [11, p.21], operando, igualmente, em múltiplas camadas.

Limbo assume-se como uma experiência paradoxal na medida em que transforma uma espécie de conto para crianças em espectáculos desconcertantes de *horror show* para adultos, perante a violência gráfica de diversas sequências jogáveis. Como refere Walter Hess, "é pois de admirar que o horror que as coisas aqui na terra nos infundem se apodere igualmente de nós, quando mergulhamos em certos episódios do sonho" [12, p.230-231]. As estilizações da personagem, do cenário, das armadilhas, das aranhas e das moscas gigantes, assumem contornos surreais e o pesadelo vai-se tornando mais assustador à medida que se vai penetrando na sua sinistra atmosfera. O sonho e o pesadelo, enquanto conceitos ligados à pintura surrealista, foram importantes na forma como criaram, nestes três videojogos em particular, mundos virtuais simultaneamente familiares e estranhos. Familiares no sentido em que permitem aos jogadores um reconhecimento dos elementos que os compõem e estranhos devido aos contextos bizarros e oníricos que os sustentam [2, p.34-35]. Estes videojogos assumiram, como muitas das pinturas surrealistas, um potencial criativo livre de qualquer

imposição ou limite do racionalismo, pois através da exploração de referentes da própria natureza do sonho ou do pesadelo, demonstraram uma clara "capacidade de expressar o mundo interior da imaginação" [2, p.37].

Jogar Kandinsky

Em *mono*, *Geometry Wars: Retro Evolved*, *Boomshine*, *Obechi* ou *Rez*, a ligação com a pintura é, em grande parte, reforçada pela jogabilidade que transforma os ecrãs de jogo em pintura dinâmicas, vivas e inconstantes.

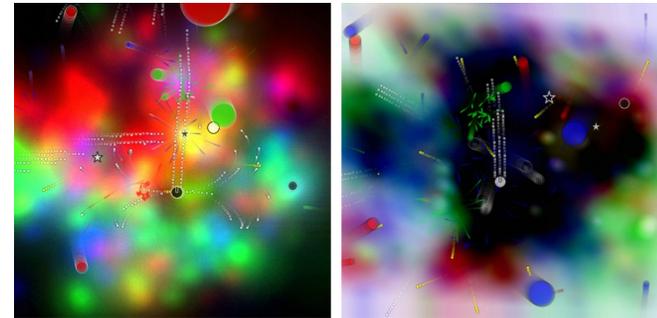


Figura 16: Ecrãs do videojogo *mono* (Binary Zoo, 2005).

Nestes títulos, existe uma dicotomia interessante na relação entre pintura e jogabilidade, visto que é através das instruções dos jogadores que o ecrã se vai preenchendo com formas, luzes e cores, sendo, muitas vezes, o que verdadeiramente motiva e estimula o jogador a jogar. Em *mono*, o objectivo consiste em pintar todo o ecrã e o jogador acaba por querer descobrir a pintura que resulta da totalidade imagética que ele próprio vai criando enquanto joga. Pintar é, portanto, reforçado enquanto mecânica da jogabilidade e o resultado da experiência interactiva. Consoante a progressão, os ecrãs destes videojogos assumem uma variação enorme na sua imagética. Embora pensada e programada pelos seus

criadores, essa variação visual é dependente, em certa medida, das acções do próprio jogador ao longo de toda a jogabilidade. Por vezes, o abstraccionismo das suas totalidades imagéticas denotam, muitas vezes, uma maior proximidade à pintura abstracta e a obras de alguns pintores em particular. Muitas das variações que ocorrem no ecrã de *Geometry Wars: Retro Evolved* assemelham-se a determinadas obras do artista chileno Roberto Matta entre as quais *Los Desastres del Misticismo* (1942).

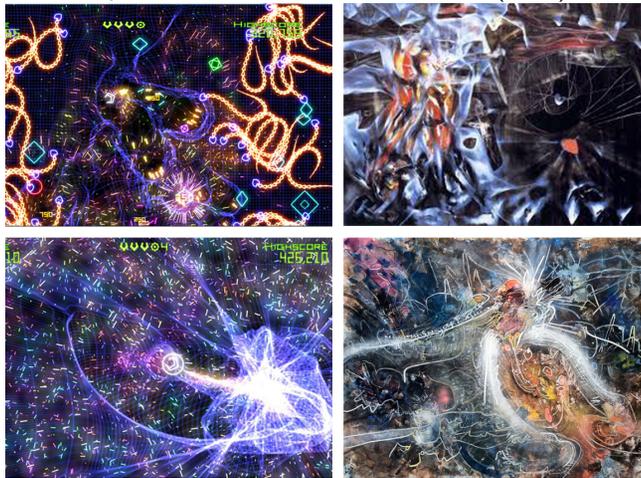


Figura 17: Lado a lado os ecrãs de *Geometry Wars: Retro Evolved* (Bizarre Creations, 2005) e as obras de Roberto Matta.

Nos casos de *Boomshine*, *Obechi* e *Rez*, a variação imagética que ocorre ao longo das diferentes experiências, aproxima-se claramente do trabalho de Wassily Kandinsky. Em *Boomshine*, um clique no botão do rato desencadeia no ecrã uma sequência de animações de círculos, criando dessa forma uma ligação explícita ao quadro intitulado *Alguns Círculos* (1926). *Obechi*, com uma estética muito semelhante a *Boomshine* (ambos criados por Danny

Miller), faz com que cada jogada se transforme em círculos dentro de um círculo, em tudo semelhante à homónima obra de Kandinsky (1923).

Jogar estes videojogos torna-se numa experiência interactiva estimulante, na medida em que assentam numa imagética de cores, luzes e formas em perfeita simbiose com os sons e as músicas que a apoiam e a completam enquanto um todo significativo.

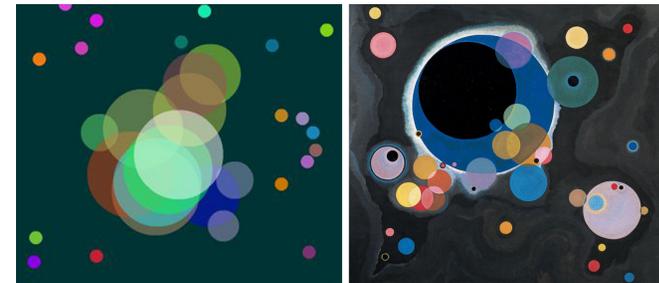


Figura 18: Lado a lado o ecrã do videojogo *Boomshine* (Danny Miller, 2007) e a obra *Alguns Círculos* de Wassily Kandinsky (1926).

Com *Rez*, o seu criador Tetsuya Mizuguchi criou uma viagem imersiva por uma imagética do virtual, com o intuito de proporcionar ao jogador uma liberdade contemplativa dos seus elementos. Para compreender melhor a influência de Kandinsky em *Rez*, torna-se interessante atender primeiramente a uma reflexão do próprio pintor. "A cor é um meio para exercer uma influência directa sobre a alma. A cor é a tecla; o olho, o martelo. A alma, o instrumento das mil cordas. O artista é a mão que, ao tocar nesta ou naquela tecla, obtém da alma a vibração justa. (...) A alma humana, tocada no seu ponto mais sensível, responde" [14, p.60]. Mizuguchi transformou o próprio jogador no artista que ao carregar nos botões enquanto joga vai obtendo inúmeras vibrações

(reforçadas pela vibração do próprio comando). é ele o principal responsável pela progressão e imersão na obra e é com ele que a obra se vai modificando dinamicamente. Numa metáfora às evidentes interações da rede (*net*) como o principal inimigo a abater, Mizuguchi proclama a sua totalidade criativa numa forma artística e independente de jogar, tal como pintar uma tela.

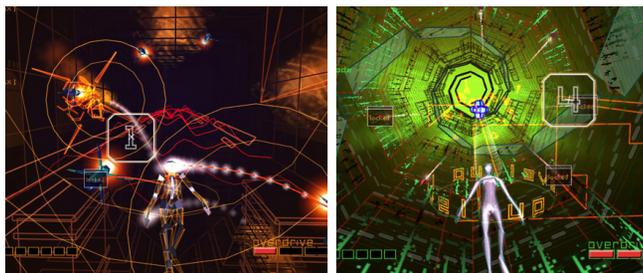


Figura 19: Ecrãs do videojogo *Rez HD* (Tetsuya Mizuguchi / Q Entertainment, 2008).).

Rez apoia-se "numa noção já adquirida por muitas estéticas contemporâneas: a obra de arte é uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem num só significante" [6, p.48]. A variedade de experiências encontra-se dependente da capacidade imaginativa de cada jogador, uma vez que a contextualização de um possível espaço, tempo, história, personagem e acção é e será sempre uma incógnita. Este é o poder da abstracção e o enorme potencial de *Rez* [8, 23], uma vez que "na dialéctica entre *obra* e *abertura*, a persistência da obra é garantia das possibilidades comunicativas e ao mesmo tempo das possibilidades de fruição estética. Os dois valores implicam-se e estão intimamente ligados" [6, p.200]. Cabe ao jogador "educar não apenas os seus olhos, mas também a sua alma, no sentido de a tornar capaz de pesar a cor nas suas subtis

oscilações, de desenvolver todos os seus meios, para que, no dia do nascimento da obra, ela receba, não só as impressões exteriores (e talvez suscitar as interiores), mas também que seja capaz de agir como força determinante" [14, p.99-100].

Conclusão

No seu ensaio *Do Espiritual na Arte* (originalmente publicado em 1912), Wassily Kandinsky deixou-nos o seguinte pensamento: "constatamos que cada arte possui as suas próprias forças, que não se podem substituir pelas de outra. Chegamos então à união das forças de todas as artes. Desta união nascerá um dia aquela que podemos desde já sentir como a verdadeira arte monumental" [14, p.51]. Talvez ainda seja cedo para os videojogos assumirem o estatuto de arte. O Cinema e a Fotografia necessitaram de aproximadamente um século para que a sua dimensão pudesse alcançar definitivamente esse estatuto. Contudo, é importante notar que um século já passou desde a observação de Kandinsky e que os videojogos, enquanto artefactos contemporâneos, são os que mais têm evoluído nesse sentido.

O presente artigo teve como principal finalidade reforçar a abertura do videojogo enquanto obra permeável a uma notória multiplicidade de ligações com a pintura. Partindo de exemplos concretos, evidenciámos claras correlações criativas face a influências ou complementaridades, bem como acréscimos interpretativos por parte do jogador na compreensão total da obra.

Nesse sentido, procuramos com este artigo, explorar processos de desconstrução de diversos significantes presentes nos videojogos mais recentes de modo a podermos entender os seus significados como um todo funcional, interactivo e imersivo. Esperamos assim poder contribuir com uma perspectiva mais abrangente em relação a temas de debate não só emergentes como

necessários para o desenvolvimento e amadurecimento de uma indústria repleta de profissionais das mais variadas áreas do conhecimento.

Referências

- [1] Adams, E. Will computer games ever be a legitimate art form? In *Videogames and Art*, A. Clarke and G. Mitchell, Eds. Intellect Bristol, Chicago, 2007, 255–264.
- [2] Bradley, F. *Surrealismo*. Editorial Presença, Lisboa, 2000.
- [3] Burnett, R. *How Images Think*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004.
- [4] Byron, S., Steve, C., and McCarthy, D. *Game On! From Pong to Oblivion The 50 Greatest Video Games of All Time*. Headline Publishing Group, London, 2006.
- [5] Deicher, S. *Mondrian*. Taschen GmbH, Köln, 2006.
- [6] Eco, U. *Obra Aberta*. Difel, Lisboa, 2009.
- [7] Fiske, J. *Introdução ao Estudo da Comunicação*. Edições ASA, Porto, 2002.
- [8] Fox, M. *The Video Games Guide: From Pong to Playstation 3, Over Forty Years of Computer and Video Games*. Boxtree, London, 2006.
- [9] Gil, J. *A Arte Como Linguagem*. Relógio D'Água, Lisboa, 2010.
- [10] Hayward, D. Videogame aesthetics: The future! http://www.gamasutra.com/view/feature/130840/videogame_aesthetics_the_future.php?print=1, 2005.
- [11] He, J. An auteur for all ages. In *Tim Burton*, R. Magliozzi and o. He, Jenny, Eds. The Museum of Modern Art, New York, 2009, 16–23.
- [12] Hess, W. *Documentos Para a Compreensão da Pintura Moderna*. Livros do Brasil, Lisboa, 2001.
- [13] Jones, S. E. *The Meaning of Video Games Gaming and Textual Strategies*. Routledge, New York, 2008.
- [14] Kandinsky, W. *Do Espiritual na Arte*. Publicações Dom Quixote, Alfragide, 2010.
- [15] Kelman, N. *Video Game Art*. Assouline Publishing, New York, 2005.
- [16] López Navarro, M. J. El surrealismo pop - analisis sobre la historia del surrealismo pop y low art. http://www.septimovicio.com/tendencias/el_surrealismo_pop_26032008, 2008.
- [17] Manovich, L. *The Language of New Media*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2001.
- [18] Martin, B. Should videogames be viewed as art? In *Videogames and Art*, A. Clarke and G. Mitchell, Eds. Intellect Bristol, Chicago, 2007, 201–210.
- [19] McCarthy, D., Curran, S., and Byron, S. *The Complete Guide to Game Development, Art Design*. The Ilex Press, Cambridge, 2005.
- [20] Muñoz, P. Limbo - el proceso. *STAR-T Magazine*, 1 (2010), 16–18.
- [21] Tavinor, G. *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell, Oxford, 2009.
- [22] Uzzani, G. *Surrealismo - Visual Encyclopedia of Art*. SCALA, Florence, 2009.
- [23] Wark, M. *Gamer Theory*. Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts; London, 2007.
- [24] Wiltshire, A. State of the art. *Computer Arts Projects - The Art of Videogames: Inspiration and Expert Advice to Break into the Industry*, 121 (2009), 53–58.