

Primeiros passos de uma nova arte

Por Cícero Inácio da Silva

O artista e pesquisador Noah Wardrip-Fruin fala sobre o futuro da linguagem dos "games"

Quem conheceu no final dos anos 70 o console do Telejogo, um aparelho simples comercializado pela Philco/Ford, com dois botões e que projetava na televisão três jogos: tênis, futebol e paredão, com alguns palitinhos que subiam e desciam repetidamente, manipulados por dois jogadores, não poderia nem sequer imaginar o que hoje vem sendo produzido sob a chancela do nome "jogo eletrônico".

Com possibilidades cada vez mais complexas de processamento de imagens, os jogos eletrônicos vêm impondo sua visão de mundo, aliada aos ferozes interesses comerciais de empresas como Microsoft e Sony, sobre o próprio conceito de jogo e sua área de atuação.

Querendo angariar sempre mais seguidores e ser deslocada do lugar de produtos para "crianças e adolescentes", a indústria de jogos vem se aliando a alguns acadêmicos e emprestando, às vezes com altas cifras, seu know-how para a produção de jogos "inteligentes".

Nesse contexto, os jogos começaram a ser motivo de questionamento sobre sua importância nas relações com áreas do conhecimento como a literatura, as artes plásticas, o cinema, a filosofia e a própria política cultural, bastando lembrar aqui que o Ministério da Cultura brasileiro resolveu investir na área e dedicar uma linha de incentivo para projetos que desenvolvam narrativas e jogos eletrônicos.

A idéia que ronda os desenvolvedores, acadêmicos e o público em geral é a de que os jogos serão parte inevitável de nossa futura cultura e, portanto, evitá-los é o mesmo que ter evitado, no passado, o surgimento do rádio, da televisão e, na década passada, da internet.

Apesar das muitas visões antagônicas que existem em relação aos jogos, há um ponto em comum difícil de negar: a nova geração que está surgindo joga muito mais jogos, devido ao acesso ao computador e aos consoles, do que as gerações passadas.

Estatisticamente a indústria dos jogos eletrônicos faturou só no ano passado mais do que toda a indústria cinematográfica junta. O motivo talvez seja a facilidade com que as conexões dos jogos em rede, os chamados MMORPG ("Massive Multiplayer Online Role Playing Game"), se disseminaram em todos os lugares.

Seguindo a linha de pensamento que acredita que os jogos dessa vez vieram para ficar, Noah Wardrip-Fruin, artista, professor, pesquisador visitante na Universidade Brown e futuro professor assistente no Departamento de Artes Visuais da Universidade da Califórnia em San Diego, a partir de 2006,

resolveu organizar, em parceria com Pat Harrigan, um livro em torno do assunto, com acadêmicos reconhecidos em suas áreas.

Noah e Pat reuniram mais de 20 textos sobre jogos, narrativas e interatividade num só volume e realizaram uma tarefa curiosa: os textos foram comentados durante algum tempo em um fórum virtual. O resultado dessa discussão, restrita somente aos autores do livro, foi também editada e publicada recentemente no livro "First Person: New Media as Story, Performance and Game", pela MIT Press.

No livro, Noah e Pat apresentam sua proposta e fazem algumas apostas sobre o futuro das narrativas e sobre a relação entre a literatura, a escrita e aquilo que hoje é conhecido como interatividade, a partir do surgimento de jogos sofisticados, do ponto de vista de sua programação e linguagem.

*Em entrevista à **Trópico**, realizada na Universidade Brown, em Providence, Noah Wardrip-Fruin apresenta suas reflexões sobre as mais variadas áreas ligadas atualmente aos jogos e suas representações. "Acredito que jogos de computador somente poderão crescer como uma forma de arte quando houver muito mais diversidade do que a que temos hoje, em termos de seus modelos de produção. E seus modelos não são aquele das grandes corporações da mídia", diz ele.*

Você recentemente editou um livro sobre novas mídias, narrativas e jogos. Qual o seu interesse em jogos?

Noah Wardrip-Fruin: Parti da constatação de que, apesar de seu enorme sucesso comercial, os jogos se mantiveram muito desinteressantes do ponto de vista artístico e acadêmico. Quis desafiar um pouco esse ponto de vista, dizendo: os jogos constituem uma de nossas formas de mídia digital mais populares, mas também existem trabalhos de interesse artístico e com uma forma de escritura interessante. Isso está acontecendo e se relaciona com os jogos..

O que você acha da relação entre jogos e literatura?

Wardrip-Fruin: Eu acho que existem três relações. Uma é a relação entre os jogos e a literatura tradicional. Warren Motte escreveu um livro intitulado "Playtext", no qual ele discute vários escritores, desde os surrealistas até o Oulipo, passando por diversos outros grupos que costumavam jogar como uma forma de reflexão sobre seu processo de escrita, como uma forma de pensar sobre o processo de leitura que queriam provocar, sobre como a audiência poderia perceber e conhecer o texto.

Um outro ponto é o fato de a indústria de jogos de computador ter sido, no início, muito textual, com algo de literário em algumas estruturas, mas não em sua linguagem. Hoje nós tentamos lidar com a linguagem computacional, usando inteligência artificial baseada em procedimentos algorítmicos.

Isso pode, talvez, estar produzindo um novo tipo de literatura, que seja conectada ao setor de jogos de computador. Mas, mesmo que não queiramos

pensar sobre jogos de computador como literatura, podemos compreender melhor algumas das suas estruturas através da utilização de modelos literários, como fizeram Espen Aarseth e Janet Murray¹.

Como você vê o mercado de jogos com esta explosão de novas tecnologias e com as empresas de mídia de grande porte (como Disney, Warner etc.) entrando nessa área?

Wardrip-Fruin: Bem, nos EUA, nós tivemos nosso primeiro grande boom dos jogos no início da década de 1980, quando empresas como a Warner se envolveram, comprando empresas de jogos. Foi um momento bastante interessante, pois as pessoas estavam jogando muitos tipos de jogos... E então a indústria de jogos de computador entrou em um tipo de colapso. Algumas pessoas interpretaram esse colapso como sendo parcialmente causado pela entrada das grandes empresas da mídia.

Daí a teoria de que as grandes empresas de mídia não entendem de jogos etc. Não sei se eu acredito nisso. Acho difícil acreditar que as grandes empresas de mídia não compreendam os jogos. Mas é verdade que hoje em dia as grandes empresas de jogos incluem "gente" como a Electronic Arts, "gente" como a Microsoft, mas também "gente" como a Sony. E a Sony tem, de fato, uma presença significativa em outros tipos de mídias. Portanto, acho interessante ver como essas grandes empresas se saem.

Dito isso, acredito que hoje em dia a maior parte dos jogos de computador seja produzida no modelo de grandes corporações da mídia, em um grande estúdio, com grandes investimentos e grandes riscos na tentativa de se criar grandes sucessos de vendas. E tudo aquilo que não vira um grande sucesso de vendas é considerado como um tipo de fracasso... Isso precisa ser mudado.

Acredito que jogos de computador somente poderão crescer como uma forma de arte quando houver muito mais diversidade do que a que temos hoje, em termos de seus modelos de produção. E seus modelos não são aquele das grandes corporações da mídia.

A "invasão dos jogos" é apenas um modismo?

Wardrip-Fruin: Ainda não sabemos o que vai acontecer com os jogos de computador. Não sabemos se serão como os modelos dominantes, ou como eles vão modificar nossas expectativas, ou ainda o que faremos a respeito com as informações arquivadas nos bancos de dados. Mas, com certeza, se tomarmos aqueles que estão na faixa dos 30 anos ou menos, temos um grupo de indivíduos que têm uma expectativa quanto à presença dos jogos em sua vida diária, não como uma parte separada de suas vidas em casas de fliperama, mas com jogos jogados em um console ligado a uma TV, ou em um computador -onde eles também podem fazer sua lição de casa quando crescerem, ou em um aparelho que pode ser carregado dentro do bolso, como um Game Boy. Assumimos, assim, que os jogos não são mais uma coisa isolada, e essa talvez seja uma mudança que vamos começar a observar.

Falar de jogos é falar de realidade virtual. E falar de RV é falar em Cave (cavernas laboratoriais para experiências com realidade virtual). Você acha que com a RV estamos tentando construir uma nova caverna para nossas vidas, como apontado por Platão? Não é sintomático escolher logo a metáfora da caverna para falar da oposição "realidade" versus "virtualidade"?

Wardrip-Fruin: *(Risos)* Bom, se eu me lembro corretamente da analogia de Platão, há correntes ali e somente podemos ver as sombras. Bem, essa não é uma caverna literal, e tampouco as correntes são literais. Uma coisa que me interessa bastante sobre a realidade virtual é a hipótese de que poderíamos usá-la para reproduzir espaços normais, e para recriar espaços impossíveis. Mas acredito que jogos de computador são o que temos de mais próximo da realidade virtual popular, apesar deles não caberem em um display tridimensional, de não se tratar de um display estéreo (com várias telas e com sons especiais), as pessoas movem-se bastante através dos seus espaços.

A maior parte desses espaços virtuais opera, tanto quanto possível, contudo, com as leis da física da nossa realidade, em estruturas como os nossos edifícios. Jogos como "Counter Strike" são muito mais populares que jogos onde você tenha um atirador abstrato que pode se mover através de espaços impossíveis, como os feitos por um cara chamado The Yak, onde você voa em um veículo abstrato através de espaços abstratos, feitos de formas e cores. Pode ser que quando as pessoas que hoje têm 30 anos cheguem aos 50 elas queiram justamente esses espaços impossíveis. Ou pode ser que elas queiram mais e mais realismo, que queiram The Sims.

O aspecto representacional dos jogos é um dos pontos mais importantes a serem discutidos teoricamente, já que implica o que alguém pode fazer em um jogo: matar, explodir, ser um terrorista etc. Além disso, nos jogos, precisamos de um motivo ou objetivo para continuar jogando, que em geral são matar, comprar ou explodir. Você acha que é possível produzir um jogo no qual não exista um objetivo? Nesse caso, que tipo de jogo seria?

Wardrip-Fruin: Primeiro, preciso dizer que em alguns jogos, como "Tetris", você não precisa explodir nada e é impossível ganhar. Não há o objetivo de vencer, o objetivo é simplesmente não perder pelo maior tempo possível.

Acredito que existirão, e talvez já existam, experiências de mídia digital que possuam várias características em comum com esse tipo jogos, com diferentes tipos de metas e diferentes tipos de ações que o jogador pode tomar. Mas eu diria, também, que se não houver esse objetivo provavelmente não deveríamos mais chamá-los de jogos. Talvez eles possam ser chamados de um outro tipo de entretenimento digital, como acontece no projeto "dogs, cats and babies", de Andrew Stern e Adam Frank, no qual você tem pequenos atalhos que vivem no seu computador e você pode explorar a maneira de se relacionar com o personagem.

Andrew Stern participa do nosso livro e colabora com Michael Mateas em um projeto chamado "Façade". Nesse projeto você vai tomar uns coquetéis com

duas pessoas que você apresentou uma à outra e que hoje em dia estão casadas -e o casamento delas se desmorona durante a sua visita. Mas a maneira como ele se desmorona varia, dependendo da forma como você interage. O casamento acaba, não importa o que você faça, e não há como ganhar. Não há pontuação, e você não tem como marcar mais ou menos pontos, mas as pessoas jogam.

Antes de o projeto ser lançado para o público em geral, joguei várias vezes, e diversas pessoas que eu conheço que receberam cópias também jogaram, e depois jogaram de novo, e depois mais uma vez. Não porque elas queiram se sair melhor, mas simplesmente porque elas querem compreender o espaço de histórias possíveis. De certa forma, é um tipo de ficção pós-moderna, onde você pensa que a história pode acontecer desta ou daquela maneira e no qual existem muito mais possibilidades e ali você faz o papel do "acaso".

Alguns acadêmicos estão produzindo uma série de textos explicando os recursos e as vantagens do uso de jogos nas áreas educacional e pedagógica, apontando que a utilização do jogo é mais fácil e que se aproxima mais da realidade dos alunos do que os livros. Na contramão dessa tendência, argumenta-se que este aluno será um indivíduo que apenas reage a algumas ações específicas e que, na verdade, ele não vai refletir a respeito de sua própria situação, ou sequer elaborar algum ponto de vista novo sobre ela. Em outras palavras, parodiando Lyotard, seria o mundo perfeito para o capitalismo. Teríamos apenas ação e reação. O que você acha disso?

Wardrip-Fruin: Bem, eu acho que um ponto sobre o qual temos que refletir é sobre de onde vem a tecnologia gráfica para os jogos. Grande parte do financiamento é de fontes militares, cujo intuito é criar simuladores de vôo e de batalhas.

A razão pela qual os militares investem tanto dinheiro no desenvolvimento de programas como simuladores de vôo não é por pensarem que os livros são ruins, mas sim porque talvez existam coisas que possam ser aprendidas a partir da simulação, mas que não possam ser aprendidas a partir de um livro, ou que sejam muito difíceis de se aprender através de um livro. Assim, para eles, esses simuladores de vôo não constituem uma alternativa a dar um livro sobre vôo para alguém, mas sim uma alternativa a colocar alguém na cabine de um avião -uma alternativa a uma ação no mundo real.

Precisamos pensar sobre o objetivo dos jogos na educação. E o objetivo dos jogos na educação provavelmente não deverá ser tentar ensinar coisas que possam ser aprendidas por meio de livros, mas sim ensinar coisas que não possam ser ensinadas por meio de livros.

E, para ensinar coisas desse tipo, talvez possamos simular atividades que podemos realizar no mundo real, ou que não podemos fazer de forma nenhuma. As pessoas tentam fazer isso. Por exemplo, usando jogos como Sim City para ensinar às crianças sobre as cidades.

Mas aí nos deparamos com um outro problema: Sim City não vem do nada, ele é baseado em uma pesquisa de um cara do MIT chamado Jay Forrester, que deu duro

para tentar entender o planejamento urbano através da simulação. Mas as cidades dele são distorcidas. Por exemplo, as cidades, no Brasil, não têm esses subúrbios...

E temos favelas no Brasil...

Wardrip-Fruin: Sim, e se você tiver crianças tentando aprender como compreender as cidades, e tentando aprender como entender as cidades através de uma simulação, essa simulação sempre vai ser de autoria de alguém, e sempre vai conter algumas hipóteses da ideologia dessa pessoa. Assim, parte do que tentamos fazer na educação é ajudar os alunos a desenvolverem uma visão crítica do que eles lêem nos livros.

Não apenas aprender a informação, mas também aprender a pensar sobre o que não está ali, sobre o que o autor quis dizer. E o que nós agora precisamos considerar sobre crianças aprendendo através de simulações é como desenvolver uma visão crítica do que elas aprendem da simulação, como elas podem entender as regras que fazem a simulação operar e ver quais são os limites e os pontos cegos dessas regras.

Como as crianças podem desenvolver isso é a parte mais difícil. Se não desenvolverem isso, então elas estão meramente reagindo, fazendo aquela simulação de uma forma que não nos agrada. E a resposta talvez seja a mesma que temos para a literatura tradicional. A população, ou parte da população, atinge uma visão crítica do que lê, e então aprende a escrever, e aprende sobre o processo da escrita, e também sobre como o processo de escrita surgiu. Talvez as crianças tenham que aprender sobre o processo de autoria da simulação, antes de serem capazes de compreender as relações, os limites e o campo ideológico dos jogos -e é preciso que sejamos críticos a esse respeito.

O que você acha das imagens nos jogos, em termos estéticos? Em 90% dos jogos vemos mais e mais uma reprodução exata do que chamamos "realidade". No Renascimento houve uma tentativa parecida e, agora, depois de Walter Benjamin, de Susan Sontag, depois de todos os críticos da metáfora e da representação, estamos mais uma vez criando a mesma reprodução da realidade. Por que você acha que estamos repetindo isso, se o computador é capaz de criar imagens sem qualquer relação ou necessidade de capturar essa chamada "realidade"?

Wardrip-Fruin: Um teórico de jogos chamado Eric Zimmerman criou uma série de termos interessantes, mas um dos meus favoritos é "inveja do cinema". Ele diz que muito do que é feito na indústria de jogos é produto da "inveja do Cinema", em parte porque a cultura geral é influenciada pelo cinema, e o cinema é levado a sério como uma forma de arte, mas em grande parte simplesmente porque os desenvolvedores gostam de filmes.

Existem jogos ocasionais como "Viewtiful Joe", com um estilo de desenho animado, onde o aspecto das imagens realmente tenta refletir o conteúdo do jogo de uma maneira não cinematográfica. Mas, atualmente, quase todo o trabalho que busca refletir o conteúdo do jogo é visualmente inspirado no cinema. Assim, jogos como "Max Payne" tentam se parecer com um filme "noir" e o estúdio de jogos de Peter Molyneux está trabalhando em um jogo chamado "The Movies", cujo objetivo do jogo é produzir trailers e trechos para filmes.

São jogos que não tentam inventar uma nova forma de se enxergar as coisas que somente seja possível com o computador.

Dito isso, por outro lado, acho que precisamos pensar nos filmes que têm sido influenciados pelos jogos de computador. E talvez haja um novo formato estético emergindo daí também.

Você acredita ser possível no futuro a emergência de um “crítico de jogos”, no sentido acadêmico e analítico do termo?

Wardrip-Fruin: Eu acho que é interessante olharmos para a disciplina de jogos da chamada “Escola Escandinava” que inclui pensadores como Markku Eskelinen, Espen Aarseth, profundamente engajados com a crítica literária contemporânea. Todas essas pessoas estão muito cientes da crítica contemporânea, da história da crítica literária e, mesmo assim, o trabalho que estão produzindo é visto por muitos acadêmicos como extremamente ingênuo, já que ele é, freqüentemente, bastante formalista, tentando discorrer sobre as características formais do jogo, ou sobre como eles entendem a passagem do tempo em um jogo, e coisas do gênero.

Já autores da chamada linha da Georgia Tech, como Janet Murray, Ian Bogost, Michael Mateas, Jay Bolter, que têm um interesse significativamente menor no formalismo, produzem um outro discurso crítico com background literário.

Vejo trabalhos de muito valor em ambos os grupos, e creio que nenhum dos grupos esteja pronto para produzir jogos, ou mesmo simplesmente conversar a respeito do assunto em termos literários atuais. Acredito que ambos concordem que precisamos desenvolver alguma nova perspectiva para compreender que os jogos são processuais e interativos.

Se não compreendermos isso, se simplesmente aplicarmos os estudos literários, vamos interpretar mal o fato de que existe um computador criando parte dessa experiência. E, como toda universidade tem uma cadeira de cinema, não tenho dúvida de que também não haverá uma universidade sem uma cadeira de jogos.

Você joga jogos? Qual é o seu favorito?

Wardrip-Fruin: (*Risos*) Sim, eu jogo e acho que jogar é como ler. Toma muito tempo, quer dizer, se você nunca diminui o tempo de jogo, você sempre precisa fazer mais do que já fez. Minhas primeiras experiências com jogos foram com coisas como “Infocom Games”, “Zork” e, mais anteriore, “Hunt the Wumpus”.

Depois, quando eu estava no colegial, eu joguei muito “Tetris”, nós tínhamos um Nintendo. Agora, eu diria que cheguei a um ponto em que meus jogos favoritos são experimentais. Eu realmente aprecio jogos interativos como “Façade” e também gosto de jogar grandes sucessos como “Fable”. Mas, em algum nível, não é a mesma coisa. As pessoas que produzem “Fable” têm uma obrigação para com seus financiadores de criar algo com apelo para uma audiência realmente grande. E alguma coisa que tem esse apelo, ao contrário dos feitos para audiências mais restritas, não me atrai tanto.

Tradução de Priscila Adachi

link-se:

Telejogo - <http://www.classicgaming.com.br/cgi-bin/vgh/03.asp?IDConsole=120>

Warren Motte - <http://www.colorado.edu/FRIT/profiles/motte.html>

Oulipo - Cent mille milliards de poèmes - <http://x42.com/active/queneau.html>

Raymond Queneau - <http://www.queneau.net>

Espen Aarseth - <http://www.hf.uib.no/hi/espen/>

Janet Murray - <http://www.lcc.gatech.edu/~murray/>

Electronic Arts - <http://www.ea.com/>

The Sims - http://thesims.ea.com/index_flash.php

Tetris - <http://www.neave.com/games/tetris/>

Dogs, cats and babies - http://www.quvu.net/interactivestory.net/papers/stern_emotionartifacts1999.html

Façade - <http://www.quvu.net/interactivestory.net/>

SimCity - <http://simcity.ea.com/>

Viewtiful Joe - <http://www.capcom.com/vj/>

Max Payne - <http://www.rockstargames.com/maxpayne/>

The Movies - <http://www.lionhead.com/themovies/index.html>

Markku Eskelinen - <http://www.dichtung-digital.com/2004/3-Eskelinen.htm>

Hunt the Wumpus - <http://www.wurb.com/if/game/442>

Infocom games - <http://infocom.elsewhere.org/>

Zork - <http://www.csd.uwo.ca/Infocom/zork1.html> Gonzalo Frasca

Jesper Juul - <http://www.jesperjuul.net/>

Homepage do UOL Ian Bogost - <http://www.lcc.gatech.edu/~bogost/>

Michael Mateas - <http://www-2.cs.cmu.edu/~michaelm/>

Henry Jenkins - <http://web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/>

Peter Molyneux - <http://pc.gamespy.com/pc/the-movies/513182p1.html?fromint=1>

The Yak - <http://www.llamasoft.co.uk/jeff.php>

1 - Espen Aarseth é o editor da revista "Gamestudies" e um dos criadores da teoria do cibertexto. Janet Murray é autora de "Hamlet no Holodeck", um estudo pioneiro sobre as relações da literatura on line com os games.

Cícero Inácio da Silva é pesquisador visitante na Brown University (2005) com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes/MEC) e professor assistente do Departamento de Ciência da Computação da PUC/SP.

Fonte: publicado em <http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2596,2.shl>