

## **ARTE, GAMEARTE E INDIE GAMES: SNAKE ENCHANTER**

Anelise Witt / PPG Arte – Universidade de Brasília

### **RESUMO**

Este artigo é um recorte da minha atual pesquisa de doutorado em artes visuais que busca neste estágio, ainda inicial, compreender melhor os elementos que constituem o universo da *gamearte* e *games* independentes que são conhecidos como *indie games*, e as possíveis intersecções entre eles. É abordada também a questão do mercado dos *games*, que, ainda aquecido absorve produções variadas. Para tecer essas relações é apresentado o *gamearte* Snake Enchanter, que faz alusão ao popular jogo de celular Snake, ou “Cobrinha” como ficou conhecido no Brasil, ao invés de interagir com o teclado do celular, o jogador precisa tocar uma melodia para encantar a serpente.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Gamearte; indie games; Snake; mercado.

### **ABSTRACT**

This article is an excerpt from my current doctoral research in visual arts, which aims a better understanding of the elements that constitute the universe of game art and independent games that is now called indie games, and the possible intersections between them. It is also important to highlight the game market issue, that is still warm and capable to absorb many kinds of games. To talk about these concepts, the game art Snake Enchanter is presented, which alludes to the popular mobile game Snake, instead of interacting with the phone keypad, the player must play a melody to enchant serpent.

### **KEYWORDS**

art and technology; game art; indie games; Snake; market.

Este estudo visa compreender melhor alguns assuntos emergentes no contexto da arte e da tecnologia, a *gamearte* e a aproximação da arte com o entretenimento. O entretenimento na arte é uma diversão diferenciada, que visa mais uma suspensão do cotidiano através de uma abordagem lúdica. O foco principal é a *gamearte* e a intersecção cada vez mais presente com os *indie games*. Primeiro gostaria de delimitar o termo arte e tecnologia, aqui este conceito é usado para denominar toda a produção artística que utiliza o computador como sistema e não apenas como ferramenta. Há outras denominações também em uso como arte computacional, arte digital, *media art*, *new media art*, arte eletrônica, arte e ciência, entre outras, entretanto utilizarei o termo arte e tecnologia. A *gamearte* insere-se no contexto da arte e tecnologia, portanto ela distingue-se dos *games* comerciais, a *gamearte* é pensada como um projeto de arte, o que a aproxima da produção de *games* independentes, os chamados *indie games*.

A *gamearte* utiliza da linguagem dos *games* para um discurso poético, o que destoa da lógica dos *games* comerciais, entretanto se aproxima, cada vez mais, da ideia dos *indie games*. *Indie games* são os *games* independentes da indústria dominante. Não é fácil precisar a origem dos *games* independentes, mas provavelmente eles existem desde o início da indústria de jogos eletrônicos, uma vez que o termo *indie* refere-se a independente, sempre houve os consumidores e produtores que preferiram desenvolver seus próprios *games* sem a necessidade de estar atrelado com a indústria. Os interesses do grande público consumidor é que determina os rumos da indústria, e a demanda para jogos cada vez mais realista só aumenta. A premissa dos desenvolvedores independentes é simplesmente produzir o que for do interesse deles mesmos, o que eles gostariam de jogar, sem a preocupação, pelo menos no início, com o consumidor. Como os jogos eletrônicos são hoje o expoente da indústria do entretenimento, as opções de jogos também ampliaram bastante, há jogos para todos os gostos e perfis de jogadores. E é nesse campo fértil que a *gamearte* e os *indie games* ganham espaço, o número de produtores e consumidores multiplicam-se e misturam-se. Em essência *gamearte* e *indie games* são distintos, contudo as áreas se aproximam e as vezes não se pode diferenciar. E é realmente necessário diferenciar?

## O gamearte Snake Enchanter

O *gamearte Snake Enchanter*, Encantador de Serpente, faz referência ao popular jogo de celular *Snake*, ou como ficou conhecido aqui no Brasil “Cobrinha”, entretanto o modo de interação do jogador é distinto, se dá através do som e não do toque no celular. Encantador de Serpente busca proporcionar ao jogador uma nova experiência ao jogar, redimensionando a ideia de um jogo já bastante conhecido do público. Para movimentar a cobrinha é necessário tocar um acorde em algum instrumento musical. A serpente virtual obedece aos acordes Mi maior, Mi menor, Ré maior e Ré menor o que torna a experiência interativa bastante inusitada tanto para os conhecedores de música quanto para leigos. No espaço expositivo há uma legenda onde consta um guia para os acordes visando facilitar interação de quem não domina a técnica musical. Divertir-se com erros e acerto faz parte da poética de Encantador de Serpente, que muito mais que somar pontos o jogo busca oferecer uma nova forma de interação que prima pela experiência lúdica de tocar um violão e encantar uma serpente.

Nesta primeira versão o instrumento escolhido foi o violão, para jogar com a ideia dos encantadores de serpente da Índia, que ao tocarem uma flauta<sup>i</sup> “encantam” a serpente. As cobras não são capazes de distinguir os sons da flauta, elas respondem a vibração do som, mas também não estão sendo encantadas ou hipnotizadas. Para a serpente, o homem e a flauta são estranhos, possíveis predadores, e o movimento que parece ser de hipnose é, na verdade, um método de encarar e enganar o predador. Alguns encantadores de serpentes colocam odores (de presas como urina de rato) na flauta para atrair a cobra e fazer com que ela siga o seu movimento. Na sua origem os encantadores de serpentes possuíam um certo status, pois geralmente eram homens que conheciam várias espécies de cobras e seus venenos e possíveis tratamentos. A morte por picadas de cobras na Índia era bastante comum, e na cultura hindu as cobras simbolizam os três processos da criação: criação, preservação e destruição. Para os olhos do ocidente os encantadores de serpentes são, hoje em dia, “artistas de rua”, que representam o exotismo do mundo oriental.

O *gamearte Snake Enchanter* busca unir o exotismo com a diversão e entretenimento dos *games*, buscando uma maneira de propor uma experiência lúdica e irreverente através da arte. O jogo *Snake* que ficou popular nos celulares na virada dos anos noventa para os dois mil ainda possui um certo carisma. Percebendo essa nostalgia, o jogo ganhou uma versão para *smartphone* que simulam a interface de celulares antigos para manter a mesma estética *8-bit*, que era a tecnologia que existia quando foi lançado. Foi essa popularidade do *Snake* que surgiu a ideia de *Snake Enchanter*, mas sem tentar refazer o que já existe, pensar de que maneira poderia redimensionar o jogo. O jogo da “Cobrinha” é considerado um jogo casual dentro das definições de *games*, pois geralmente é jogado quando precisamos passar o tempo como, por exemplo, estar em uma sala de espera ou fila de banco. É um jogo rápido de regras fáceis de serem assimiladas e não demanda muito tempo de aprendizado. Com *Snake Enchanter* buscamos o contrário, transformar um jogo casual em uma outra experiência, transpor o apertar o botão por uma sequência mais complexa de ações para a interação com o jogo.

A ideia não é apenas dificultar, mas proporcionar uma experiência diferenciada, ao invés de simplesmente guiar a cobrinha com o botão do celular, “encantá-la” com a música. O jogador precisa tocar os acordes para movimentá-la, a serpente digital só obedece ao som, diferente da serpente original, que precisa ser enganada para seguir a flauta. Para a primeira versão foi escolhido o violão por ser um instrumento comumente ligado a apresentações amadoras de música, como o “gênero” musical comum em barzinhos “voz e violão”, qualquer um, com conhecimentos básicos de música pode arriscar-se a tocar e ser um “músico” por alguns minutos. *Snake Enchanter* brinca com essa ideia, de ser um músico por alguns instantes. A vontade de ser músico, ter uma banda foi bastante explorada pelo *game Guitar Hero*, que simula uma guitarra de verdade e ensina o jogador a tocar a música que escolher, o objetivo do jogo é ir melhorando e divertir-se com essa experiência de ser guitarrista. *Snake Enchanter* atua nesse entremeio entre ser um músico e artista de rua, mas busca mais divertir com os erros e acertos do jogador, abrindo um outro mundo possível dentro de um jogo já bastante conhecido, segundo Cauquelin:

Costuma-se, com efeito, considerar o domínio das obras de arte como um domínio à parte, imune às leis da realidade cotidiana e às suas duras necessidades. Fantasia e leveza, ou horrores e tragédias extremas; adentramos um universo em que reina a imaginação. A ficção, portanto, estende suas volutas numa via paralela àquela que trilhamos diariamente e nos abastece com ‘outros mundos’. (p. 80)

Para outras versões do Encantador de Serpentes pensamos em utilizar o teclado ao invés do violão visando facilitar a interação para os que possuem mais dificuldade em assimilar as notas musicais no violão. No teclado a ação é mais simplificada. Também há a possibilidade de utilizar a flauta, para reforçar a poética de encantar uma serpente.

O *gamearte* também irá integrar a exposição de Arte Computacional da edição deste ano, 2015, do UVM – Understanding Visual Music<sup>ii</sup>, no Centro Cultural Banco do Brasil em Brasília, DF.



Imagem do jogo *Snake* no celular Nokia, 1997

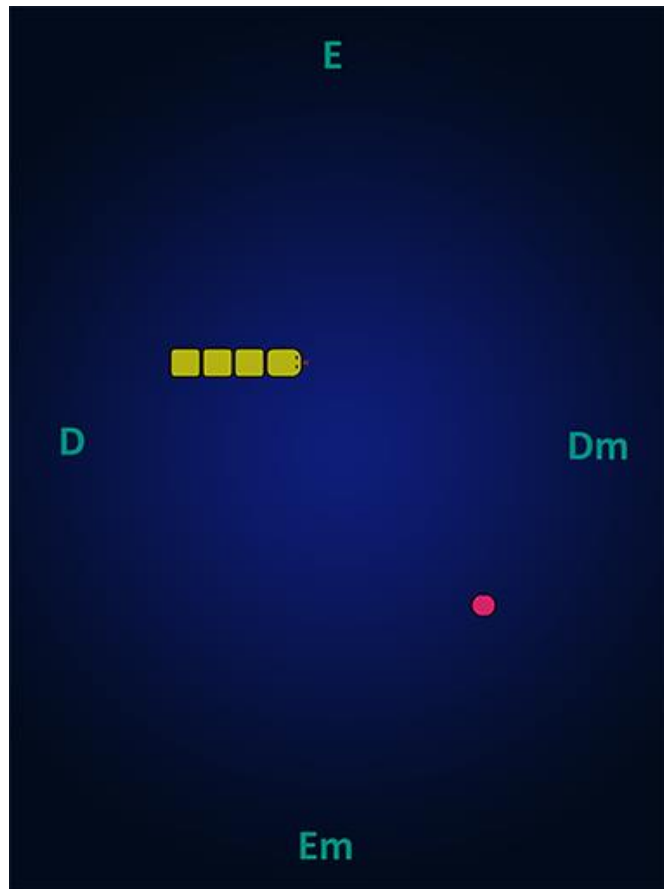


Imagem de *Snake Enchanter*, 2015

A interface visual de *Snake Enchanter* é bem distinta do jogo original, a característica *8-bit* foi mantida, mas com tratamento mais lúdico, e com as indicações dos acordes na tela para guiar o jogador. Não apenas a interface gráfica é distinta, mas a interface do jogo, a interatividade se dá pelo som, e não pelo toque no celular. O jogo foi desenvolvido em parceria com o programador e músico José Pedro de Santana Neto<sup>iii</sup> junto ao MídiaLab/UnB. O interesse pelos jogos e pela arte é a motivação inicial para a criação do *gamearte*, e a percepção que os jogos eletrônicos são hoje uma linguagem com potencial imenso para as mais diversas criações.





Primeiro teste com o gamearte *Snake Enchanter* no MídiaLab/UnB, 2015



Imagem da “cobrinha” de Snake Enchanter

Todos esses aspectos que constroem a poética de *Snake Enchanter* são pensados para surpreender o espectador, entretanto é preciso que o jogador/ visitante esteja disposto a experimentar, estar aberto a um acoplamento sensível (AGAMBEN, 2013). Para Agamben (2013), as possibilidades de acoplamento com o mundo são múltiplas, através das percepções do sentido e também de percepções advindas de combinações de sentidos. A arte possui o potencial de agir como desinibidor que para Agamben é o que possibilita esse acoplamento, que retira o sujeito de seu universo autorreferente, causando uma interrupção.

O ser, o mundo, o aberto não são, no entanto, qualquer coisa de estranhos ao ambiente e à vida animal: eles não são outra coisa senão a interrupção e a captura da relação do vivente com seu desinibidor. (...) O homem suspende a sua animalidade e, desta maneira, abre uma zona “livre e vazia” na qual a vida é capturada e abandonada em uma zona de exceção. (AGAMBEN, 2013, p.130)

É essa interrupção que para Agamben proporciona o acoplamento, suspendendo o homem do seu cotidiano, e, assim, viabilizando outras experiências. Do mesmo modo que para Cauquelin há “mundos possíveis escondidos em algum lugar dentro, em paralelo ou por detrás das obras” (p.85). É através da arte como desinibidora que é possível acoplar-se aos mundos possíveis escondidos em cada obra. O desafio e a diversão fazem parte do trabalho, que oferece ao público uma outra interatividade, arriscar-se no violão para encantar a serpente virtual. A boa receptividade de *Snake Enchanter* se deve, em parte, a capacidade do mercado de *games* de absorver, ou reabsorver, as mais diversas produções. Há espaço para os jogos antigos em novas plataformas, bem como distintos cruzamentos entre linguagens de jogo. De *Candy Crush* à *Grand Theft Auto*, de *Snake* à *League of Legends*, de *Paciência* à *Need for Speed*; há uma massa de jogadores dispostos a experimentar outras formas de interatividade e a diversidade de opções de jogo ainda está aumentado. No espaço expositivo é possível perceber a reação por parte do público quando reconhece o jogo e depois estranha novamente quando constata que a interação não se dá da mesma maneira, entretanto o desafio do violão é aceito pela maioria, pois jogar é sempre um desafio.

### **Games, Gamearte e Indie Games**

O que rege a indústria dos *games* é a inovação tecnológica, tanto na representação gráfica quanto na capacidade de processamento dos consoles. A *gamearte* e os *indie games* não seguem a mesma tendência dos *games* comerciais, eles buscam uma nova experiência em jogar, uma experiência estética distinta. Quando comecei minha pesquisa acadêmica sobre *games* no mestrado ainda, a definição de *gamearte* parecia bastante clara, eram *games* com propostas artísticas, que eram pensados como objetos de arte. Passados alguns poucos anos já não tenho mais a mesma certeza na definição. As novidades no ramo dos *games* é muito intensa, há cada vez mais programadores, artistas e estúdios independentes produzindo jogos que não estão entre as gigantes da indústria de *games* como a Ubisoft, EA, Blizzard. Os consumidores também produzem, empresas menores conseguem emplacar *games* mesmo sem tanto requinte tecnológico. Esses jogos mais poéticos, com uma estética diferenciada, como uma nova experiência de jogo são chamados de *indie games*,



que são os *games* independentes da indústria dominante, e que vem ganhando muitos admiradores e acabam por borrar ou até mesmo desfazer a categoria *gamearte* e *indie game*.

O mercado dos *games* ainda está bastante aquecido, e absorve rapidamente as inovações, tanto do ponto de vista tecnológico quanto estético formal. As definições de gêneros de *games* servem ao mesmo propósito que os gêneros do cinema, que foi “etiquetado” pelos estúdios para facilitar a comercialização dos filmes. Categorizar os *games* ajuda o consumo, favorece o mercado, guia o consumidor para o gênero que este mais se interessa. Os *indie games* não são exatamente uma categoria ou gênero, configuram-se mais como estilo, o que também lhe confere uma reserva de mercado.

O termo *indie* não se refere apenas aos jogos independentes, e sim a uma postura que acabou por se tornar um estilo, mas que abrange outras áreas da cultura como a música. O *indie* geralmente é associado e comparado a contracultura, que é a cultura que não segue as normas dominantes, muitas manifestações artísticas surgiram desse movimento, como, por exemplo, a videoarte. Mas o *indie* é qualquer postura ou atitude independente, seja da cultura dominante ou *mainstream*, ou de grandes corporações. Os filmes ditos *indies* não seguem as tendências *hollywoodianas*, geralmente com investimentos menores e públicos mais específicos. No universo dos *games* o *indie* começou com os consumidores que também gostariam de produzir jogos, mas que não precisasse estar ligado a grandes empresas, fazer jogos que eles mesmos quisessem jogar. A parcela dos *games* hoje na indústria do entretenimento é imensa, e conseqüentemente os *indie games* também cresceram, cada vez mais há espaço de produção e consumo para os *games* independentes. A linguagem dos *games* fascina programadores, consumidores e artistas. O GameLab da UCLA é um laboratório de pesquisa em *game* onde o objetivo dos jogos é o conceito, o desafio em desenvolver novos modos de expressão através dos *games*. Para eles essa é a ideia da *gamearte* (ou *game art* como chamado no GameLab), que é, de certo modo também a ideia dos *indie games*.

A aproximação dessas duas “categorias” talvez seja decorrência do próprio desenvolvimento da tecnologia, do ponto de vista do acesso para um número maior de interessados, e da absorção cada vez maior dos *games* pela sociedade. Os *indie games* costumam diferenciar-se pela estética, não seguem, de modo geral, a tendência de gráficos 3D cada vez mais reais. A visualidade *8-bit*, que também é chamada de *pixel art*, é um estilo bastante caro aos desenvolvedores *indie*, pois remete ao início da era dos *videogames*. O *game The Thrill of Combat* da *Messhof* fala do tema do tráfico de órgãos humanos, visualmente o jogo é em *8-bit*, mas a jogabilidade e a experiência de jogo diferem bastante dos jogos feitos em *8-bit* quando essa era a única tecnologia disponível, esse é o ponto da diferença. São jogos atuais que flertam com tecnologias mais antigas, mas desenvolvem o jogo de maneira distinta, *Snake Enchanter* utiliza do visual *pixel art*, mas a tecnologia do som como interface é sem dúvida mais recente.



*The Thrill of Combat – Messhof, 2009*

Embora não se pretenda aprofundar a questão neste artigo, um outro sintoma do impacto dos *games* na sociedade é a *gameificação*, que é a aplicação da lógica dos *games*, o *game thinking* em ações não-*games*. *Gameficar* uma ação é atribuir pon-

tos e metas para alcançar um objetivo desejado, e divertir-se nesse processo. Há muitos resultados positivos em diversas áreas que utilizam da *gameificação*, estudar, emagrecer, economizar podem se tornar atividades mais divertidas e recompensatórias. A empresa de reciclagem Recyclebank incentiva seus membros a reciclarem seus lixos por meio de desafios, a comunidade que bate a meta acumula pontos para trocarem por produtos ecológicos. O controle é feito por sensores nas lixeiras coletoras. Mas será que não estamos nos tornando “mimados”? Só realizamos tarefas quando somos recompensados? Por enquanto a gameificação tem atuado como uma ferramenta auxiliar em tarefas mais difíceis, e com bons resultados, entretanto, também é preciso refletir criticamente sobre essa “nova” “tendência”.

### **Considerações finais**

Para artistas ou desenvolvedores independentes o que realmente faz a diferença é a possibilidade de criar jogos que gostariam de jogar, esse é o impulso inicial. Há uma geração de artistas e *designers* que cresceram em um meio em que os *videogames* faziam parte do cotidiano, e vivenciaram a evolução dessa linguagem, e hoje chegamos em um estágio em que os jogos eletrônicos estão “a todo o vapor” na indústria, mídia e na sociedade. A possibilidade de criação que a linguagem dos *games* permite é que seduz e inspira tantos jogadores, agindo como desinibidor, possibilitando acoplamentos dos mais diversos e abrindo infinitos mundos. *Snake Enchanter* propõe uma nova experiência ao jogador, desafia-o a “encantar” uma serpente ao mesmo tempo em que capta a atenção do jogador para suspendê-lo para além de seu cotidiano. *Gamearte* ou *indie game*, ou apenas *game*, a norma que perpassa todos é divertir-se.

---

### **Notas**

<sup>i</sup> O instrumento utilizado pelos Encantadores de Serpente é o Pungi, que instrumento de sopro bastante similar a flauta.

<sup>ii</sup> Understanding Visual Music –é um simpósio internacional com foco em processos de pesquisa e criação entre arte, ciência e tecnologia com resultados criativos em imagens interativas e música.

<sup>iii</sup> Programador estagiário do Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional – MídiaLab/UnB.

## Referências

- AGAMBEN, Giorgio. *O aberto: o homem e o animal*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.
- BATES, Bob. *Game Design: Second Edition*. Boston: PTR, 2004.
- CAUQUELIN, Anne. *No Ângulo dos Mundos Possíveis*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- HUIZINGA, John. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- KOVATO, Antti. *The Improvements for Indie Game Development*. Thesis – Degree Programme in Business Information Technology, Karelia University, Finland, 2013.
- RUSH, Michael. *Novas Mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- ROCHA, Cleomar. *Pontes, janelas e peles*. Goiânia, Funape, 2014.
- The Thrill of Combat. Available in < <http://www.messhof.com/>> Acessado em 20/05/2015
- UCLA Game Lab. Available in < <http://games.ucla.edu/about/>> Acessado em 20/05/2015.

## Anelise Witt

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília na linha de Pesquisa em Arte e Tecnologia. Integrante do Grupo de Pesquisa em Arte Computacional/ UnB e do MídiaLab/ UnB. Mestre em Artes Visuais pelo PPGART/UFMSM (2013), na linha de pesquisa Arte e Tecnologia. Possui graduação em Artes Visuais Bacharelado/ UFMSM (2009).