



ARTE E ENTRETENIMENTO OU ARTE COMO ENTRETENIMENTO?

Anelise Witt. UFSM

RESUMO: Este artigo busca instigar o questionamento se a arte poderia ser também entretenimento sem causar perda de valor artístico. Para fomentar a discussão dois acontecimentos recentes são utilizados como referência: a exposição de *gamearte* na Bienal de Veneza de 2011, e a aquisição de *games* pelo Museu de Arte Moderna de Nova York. Para sustentar o pensamento propõe-se entender a arte como um sistema que está em constante interação, seja com a tecnologia, *games* e entretenimento.

Palavras-chave: Arte. Entretenimento. Gamearte. Sistema.

ABSTRACT: *This article proposes a thinking if art could also be entertainment without being less artistic. To enlarge this discussion we brought two recent events, the game exhibition in the Venice Biennale in 2011 and the games acquisition by the Museum of Modern Art of New York. This thinking is sustained by the understanding art in a systemic way where art could be in constantly in interaction with technology, gaming and entertainment.*

Key words: *Art. Entertainment. Art and gaming. Systemic*

Ao proclamar o fim da arte, Danto (2006) não se referia ao fim da arte em si, pois esta ainda existe e nem demonstra sinais de esgotamento. Era o fim de um ciclo da arte, de uma narrativa que não dizia mais respeito à arte que estava sendo produzida. Libertar a arte de seus suportes tradicionais e de seus parâmetros estabelecidos, “para alguns, isto significou a morte da arte; para outros, iniciou começos incomensuráveis.” (RUSH, 2006, p.211). Assim como a arte pop e arte conceitual, e vários outros movimentos, contribuíram para essa mudança nos paradigmas da arte, as novas mídias e a tecnologia também se somaram à arte contemporânea, enfatizando sua mais forte característica, a diversidade de produções, o que também pode lhe conferir caráter sistêmico.

Se pensarmos a arte como sistema, e por sistema entendemos um conjunto de elementos em interação, poderíamos pensar a *gamearte* como um sistema. A *gamearte* poderia ser brevemente descrita como um *game* pensado como objetos de arte. No campo da arte e tecnologia, os *games*, segundo Suzete Venturelli (2008), são chamados de *gameartes* e buscam outra experiência, distinta de seus

equivalentes comerciais. Os *gameartes* estão interessados na poeticidade e não em vitória ou derrota. Um sistema em que arte e *games* interagem.

Os *games*, em sua origem, foram criados para servirem ao entretenimento, porém tornaram-se alvos de diversos estudos sobre o impacto que poderiam ter em seus jogadores devido à sua popularização nas últimas décadas. Foi constatado que os *games* auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico e também na rapidez para tomar decisões, pois são habilidades exigidas na maioria deles. Embora os *games* não almejassem interferências cognitivas em seus jogadores, este “aprendizado” é um ganho secundário desse processo. É através dessa constatação que o gênero de *serious game* começou a ganhar espaço, utilizando a linguagem dos *games* para direcionar as habilidades que se deseja aprimorar.

O *game*, hoje, tem uma inserção em inúmeras esferas da sociedade, e também na arte, e esta união suscita alguns questionamentos: a arte estaria estetizando o entretenimento, ou o entretenimento influenciando a arte? Acredito que os dois lados são possíveis, entretanto penso que a arte ao aproximar-se do entretenimento, não causaria um demérito artístico. Poderia-se pensar a produção em *gamearte* como uma referência da relação sistêmica da arte com o entretenimento. Vivemos em um momento em que quase tudo está permeado pelo entretenimento, mas quando este está relacionado com a arte há outro tipo de entretenimento, um entretenimento de caráter crítico, que questiona o seu próprio meio e a fronteira que separa a arte do entretenimento ou se essa fronteira ainda existe.

Durante a mostra de 2011 da Bienal de Veneza, que sem dúvida é um dos eventos de arte de maior prestígio mundial, houve também uma exposição dedicada à arte e *games*, a *Neoludica: Art is a Game 2011-1966*. Em 2012 o Museu de Arte Moderna de Nova York anunciou a aquisição de catorze *games* para seu acervo de obras, o que causou bastante repercussão. Estes são apenas dois exemplos de instituições artísticas de renome internacional que estão começando a ficar atentos para a produção artística em *games*. O Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, o FILE, que existe desde 2000, já insere na sua mostra anual trabalhos

em *gamearte*, realizando até exposições específicas para *games* como o FILE Games.

Para Lev Manovich (2001) não seria mais necessário se deter em categorizar as produções artísticas:

A ideia de que a prática artística poderia ser separadamente organizada em um pequeno conjunto de linguagens distintas ainda continua sendo a estrutura de escolas de arte, museus, órgãos de fomentos e instituições culturais – mesmo que essa ideia não reflita mais a realidade da cultura atual.¹

Com a licença do academicismo, mas a ideia de cultura hoje é o “tudo junto e misturado” que se aproxima do conceito de pós-moderno, onde haveria espaço para todos. A arte também poderia ter esse caráter sistêmico por estar em conexão com outras áreas. Manovich completa seu pensamento ao escrever que:

Os artistas desenvolveram novas técnicas de codificar a informação enquanto o público leitor, observador e ouvinte, desenvolveram suas próprias técnicas cognitivas próprias para extrair a informação. A história da arte não é apenas sobre inovações estilísticas ou a luta para representar a realidade, o destino da humanidade, as relações entre o ser humano e a sociedade e etc. – é também a história de novas interfaces de informação desenvolvidas por artistas e novas informações de comportamento desenvolvidas por parte do público.²

Desse modo, sempre há a tentativa de uma nova abordagem dos artistas, uma nova interface informacional como Manovich comenta. Os *games* poderiam ser pensados dentro dessa óptica. O entretenimento é um elemento indissociável do *game* e, conseqüentemente, também é da *gamearte*, o que não diminui sua importância ou relevância na arte contemporânea. Os *games* servem para entreter, divertir, passar o tempo, e a *gamearte* origina-se deles, por isso o cuidado em tentar diferenciar. A *gamearte* não é uma arte que dialoga com o entretenimento da mesma maneira que outras artes assim o fazem. A *gamearte* nasce do meio que é um entretenimento, que foi idealizado e criado para a diversão. Poderia, talvez, ser essa a razão que faz a *gamearte* bater na porta da arte contemporânea e solicitar sua entrada.

Os conceitos e as teses são hoje alcançados pelo mesmo destino que há muito tempo já atingiu a arte: eles só podem legitimar a si mesmos com ressalvas acerca da própria declaração. Naturalmente, muitos ganham o pão com a mudança daquele discurso que o sustenta. (BELTING, 2003, p.26)

O pensamento de Belting vem ao encontro do princípio da história da arte e da tecnologia e, todavia, este princípio ainda não chegou ao fim. Os próprios artistas, no começo, escreviam e declaravam seus trabalhos como arte, pois no começo da arte e tecnologia esta corria à margem da produção artística. Obviamente que esta atitude remonta a tempos anteriores. Nas vanguardas históricas, os manifestos detinham, de certo modo, o mesmo intuito. Esta citação de Belting não revela nada de novo, qual o motivo do seu destaque? A ação em si não é surpreendente, a arte precisa se declarar para se legitimar. O contexto é que é distinto. A *gamearte* insere-se no contexto da arte e tecnologia e também no contexto dos *games*. Embora a *gamearte* tenha sua existência ligada, na maioria das vezes, a instituições de ensino ou a estúdios independentes, ela tem sido incorporada cada vez mais nas exposições de arte e tecnologia. No ano de 2012, a declaração do MoMA de adquirir *games* para seu acervo permanente de obras é sem dúvida um grande passo para a “mudança daquele discurso que os sustenta”, como escreveu Belting.

Ações desta natureza já são esperadas há algum tempo pelo teórico Oliver Grau, que frequentemente demonstra preocupação com o acervo da arte e da tecnologia (ou da *media art*, termo que ele defende). No Encontro Internacional de Arte e Tecnologia de 2011, o #10ART, este foi justamente o tema exposto por Oliver Grau, o distanciamento entre a produção em arte e tecnologia e os museus e sua circulação em “guetos” acadêmicos.

Esta atitude no MoMA, especialmente da curadora Paola Antonelli, sinaliza para a mudança do “discurso” do sistema da arte. Se uma instituição cultural da relevância do MoMA está interessada em adquirir *games*, então eles são arte? Esta foi a pergunta que circulou na internet quando o museu anunciou a notícia da aquisição de catorze *games*, e que possuem uma lista de outros quarenta jogos em vista para aquisição.

Em uma entrevista para o *Wall Street Journal* (2012), a curadora Paola Antonelli, responsável pela aquisição do museu, comenta que não imaginava a repercussão de sua atitude. O anúncio se deu via *twitter* e, desde então, não parou de circular e, junto à notícia, a pergunta, se *videogame* pode ser arte. Ao ser questionada sobre a seleção dos jogos adquiridos, a maioria remonta as origens dos

games com tecnologias consideradas obsoletas, Antonelli responde que os *videogames* possuem um potencial imenso de criação, e que a escolha se dá pelo melhor uso da tecnologia, não a melhor tecnologia.

É nesta última afirmação da curadora que se encontra a grande questão. Por que um *gamearte* como *Flow* que só visa passar o tempo no ambiente criado seria considerado arte, sendo este, inclusive, disponível da internet. O mesmo acontece com *Passage* que também figura na lista de aquisições. Estes dois *games* não utilizam a “melhor” tecnologia, não é a tecnologia que atrai o jogador, e sim a experiência que se tem ao jogar. É o uso que se faz da tecnologia que é o foco de interesse, e não ela própria. Esta experiência de suspensão do cotidiano, de jogar, entreter-se e deleitar-se, são elementos capitais à vida, que podem estar presente tanto na arte como nos *games*, ou no jogo entre ambos.



Figura 1: Gamearte Flow da That Game Company, 2007.



Figura 2: Gamearte Passage, de Jason Rohrer, 2008.

A Bienal de Veneza ter dedicado uma exposição aos *gameartes* em 2011, e o MoMA também anunciar a aquisição de *games* em 2012 para seu acervo e em seguida expondo-os em uma mostra no museu no início do ano de 2013, alavancou a discussão acerca do status de arte que os *games* poderiam alcançar. Essa é uma discussão ainda emergente, embora a aproximação da arte com o entretenimento não seja exclusiva dos *gameartes*.

O entretenimento, por vezes, se aproxima da arte, e em arte e tecnologia a aproximação é mais frequente. O porquê de tal assiduidade não é uma verdade, mas algumas suposições, como a própria linguagem da arte e tecnologia que proporciona esta interpretação, talvez acentuada com os *gameartes*. Na arte contemporânea artistas como Jeff Koons, Vik Muniz e Damien Hirst flertam com o entretenimento, com a irreverência, e, por que não dizer, com a diversão.

Damien Hirst, com sua caveira cravejada de diamantes (*For the Love of god*), e Jason Rohrer, com o *gamearte Passage*, falam da morte. Cada artista possui o livre arbítrio para escolher a linguagem que lhe convém. Ambos são artistas reconhecidos, embora Rohrer não tenha alcançado cifras milionárias com seu trabalho, como o fez Hirst. Estes dois artistas representam genuinamente o espírito da arte contemporânea, que vai de um extremo ao outro. Em um dos lados, um artista midiático, famoso, milionário; de outro, um artista e programador independente que distribui gratuitamente seu trabalho na internet. Não se pretende fazer nenhum juízo de valor sobre suas obras, apenas pontuar a amplitude da produção que existe na arte hoje e, que, apesar deste distanciamento, os dois trabalhos guardam semelhanças.



Figura 3: For the Love of God de Damien Hirst

Em meio a convergências e divergências, a arte contemporânea segue moldando seu tempo, abraçando cada vez mais um maior número de linguagens. O tema da morte não é atual; pelo contrário, é antiquíssimo. Há séculos que artistas falam da morte, e não só eles, pensadores, escritores, filósofos, enfim, o tema da morte diz respeito a todos. O que muda é o modo como é manifestado, ora em uma caveira coberta de diamantes avaliada em mais de doze milhões de dólares, ora em um *game* em *8-bit* baixado da internet. Sem dúvida não há como negar o grau de complexidade da arte hoje.

O papel do artista, do crítico e do público já foi mais facilitado em outros momentos da história da arte, quando era possível, e até mesmo mais seguro delimitar a arte, dizer o que ela seria ou não. Afirmar que hoje isto é impossível também não parece muito prudente, mas sem dúvida o cenário atual dificulta este processo. Os critérios estéticos da arte moderna já estão datados, contudo ainda persistem, e a coexistência de produções artísticas diversas é a tônica da arte contemporânea. Diamantes e *bits*, caveira e computadores e, por que não, arte e entretenimento?

John Dewey defende que a arte deve ser apreciada como uma experiência, independente da linguagem: “A experiência é de um material carregado de suspense

e avança para sua consumação por uma série interligada de incidentes variáveis” (2010, p.121). Este ponto de vista converge em várias ideias apresentadas ao longo deste artigo, de que a arte, especialmente a contemporânea, exige um esforço continuado por parte dos profissionais da área e do público para compreendê-la e muito mais para arriscar-se como artista.

NOTAS

¹ Tradução livre, original: The assumption that artistic practice can be neatly organized into a small set of distinct mediums has continued to structure the organization of museums, art schools, funding agencies and other cultural institutions -- even though this assumption no longer reflected the actual functioning of culture.

² Tradução livre, original: Artists developed new techniques of encoding information while listeners, readers and viewers developed their own cognitive techniques of extracting this information. The history of art is not only about the stylistic innovation, the struggle to represent reality, human fate, the relationship between society and the individual, etc. – it is also *the history of new information interfaces developed by artists, and the new information behaviors developed by users.*

REFERÊNCIAS

BATES, Bob. **Game Design: Second Edition**. Boston: PTR, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

BELTING, Hans. **O Fim da história da arte**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

CARVALHO, Ana Albani. **Alguns pontos sobre a noção de ironia na arte contemporânea**. Revista Pomares, nº2, 1º ed, Porto Alegre: Zouk, 2012.

CAUQUELIN, Anne. **No ângulo dos mundos possíveis**. São Paulo: Martins, 2011.

COUCHOT, Edmond. **A Tecnologia na Arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DANTO, Arthur. **Após o Fim da Arte**. São Paulo: EdUSP, 2006.

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

GIANNETTI, Cláudia: **Estética Digital – Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/ Arte, 2006.

HUIZINGA, John. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

MACIEL, Mario e VENTURELLI, Suzete. **Imagem Interativa**. Brasília: EdUnb, 2008.

RUSH, Michael. **Novas Mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. **O pluralismo pós-utópico da arte**. ARS (São Paulo), vol. 7, n. 14. São Paulo, 2009.

SOGABE, Milton. **Instalações interativas mediadas pela tecnologia digital: análise e produção**. In Anais do 20º Encontro da Anpap, UERJ, Rio de Janeiro, 2011.

DIGITAIS

BAUMGÄRTEL, Tilman. **On a Number of Aspects of Artistic Computer Game**. Disponível em < http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/computer_games/> Acessado em 15 de abril de 2011.

KÜCKLICH, Julian. **Perspective of a Computer Game Philology**. *Game Studies: International Journal of Computer Game research*. Volume 3, issue 1, may 2003. Disponível em < <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/> > Acessado em 15 de abril de 2011

LAURENTIZ, Sílvia. **Game Art**. Enciclopédia Itaú Cultural, 2009. Disponível em <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art>> Acessado em 8 de abril de 2011.

MANOVICH, Lev. **Post Media Aesthetics**. Disponível em < <http://www.manovich.net/articles.php> > Acessado em 25 de maio de 2013.

Anelise Witt

Mestre em Artes Visuais, na linha de pesquisa Arte e Tecnologia, através do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Integrante do Laboratório de pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais (LABart), Membro do grupo Arte e Tecnologia/CNPq.