

REERROR: INTERFACES GRÁFICAS COMO TEMÁTICA EM GAMEARTE

REERROR: GRAPHICAL INTERFACES AS THEME IN GAMEART

Rodrigo Dorta Marques / UNESP

RESUMO

O presente artigo apresenta a concepção e produção de um gamearte, que tem como temática a interface gráfica de sistemas operacionais, elas que são as principais interfaces com quais operamos dispositivos técnicos e informáticos. Através da discussão do processo e de outras obras de gamearte buscamos entender como se produz a ressignificação deste espaço virtual com a linguagem do game.

PALAVRAS-CHAVE: Gamearte; interfaces gráficas; arte tecnologia.

ABSTRACT

This article presents a conception and production of a gameart, as part of a research on the processes and procedures of this type of work. Graphical interfaces of operating systems are the main interfaces with which we operate technical and computer devices, and gameart artists support in this familiarity of the users to develop art works that have the graphical interface as the main subject matter. With the help of a historical reference of gameart productions with this theme, we seek to understand how the ressignification of these virtual spaces works with the video game language.

KEYWORDS: Gameart; graphical interfaces; art technology.

Atualmente a produção dos jogos eletrônicos passa por um momento de democratização. Algo que nem sempre foi comum quando se trata de jogos digitais, isso devido aos conhecimentos técnicos necessários para a criação de um jogo eletrônico, como programação, *game design*, ilustrações e música e testadores (TAVARES, p.240, 209). Mesmo que a criação de jogos eletrônicos e gamearte não tenha se tornado algo trivial, os avanços em acessibilidade das tecnologias permitem que um maior grupo de pessoas possa criar seus próprios jogos (ANTHROPY, 2012). De grandes estúdios com produções milionárias, a pequenos times independentes e criadores individuais, buscam uma expressividade poética a partir de suas visões e repertórios particulares. Segundo a artista e pesquisadora Suzette Venturelli.

Nas escolas e nas universidades, os estudantes discutem jogos com a mesma paixão com que a geração anterior falava dos astros do cinema *hollywoodiano* e das novelas. Com o apelo da inclusão digital e as facilidades proporcionadas pelas estações gráficas, tudo indica que um número crescente de estudantes vai preferir ser criador de jogos a cineasta. (VENTURELLI, 2008, p.60)

Hoje, há uma geração que cresceu com a linguagem dos computadores, internet e jogos eletrônicos, segundo o educador Marc Prensky (2001). Essa geração de “nativos digitais”, espera do mundo formas mais dinâmicas de aprendizado, convivência e entretenimento, então encaram com naturalidade os meios digitais e linguagem dos jogos eletrônicos para a elaboração e fruição de obras artísticas. Os jogadores mais entusiastas participam ativamente de comunidades de discussão, tanto como espectadores e também como artistas e desenvolvedores, discutindo e produzindo jogos eletrônicos (UPITIS, 1998.).

Entendemos então que os jogos eletrônicos propõem experiências interativas, utilizam tecnologia de ponta e em tempo real (SCHREIER, 2018) e são populares entre a geração digital (os Nativos digitais).

Historicamente o desenvolvimento de jogos digitais consistia é dominado por um grupo de pessoas. Essas pessoas eram os especialistas em computadores (acadêmicos, programadores e engenheiros), pois para produzir um jogo eletrônico, é necessário entender tecnicamente a máquina em que ele é desenvolvido. E logo que esses jogos saíram deste meio, foram transformados em produto: a forma de vender e propagar os jogos foram dominados pelas publicadoras (são empresas que

focam em gerir os desenvolvedores, distribuir e vender jogos eletrônicos). Segundo a designer de jogos digitais Anna Anthropy:

The first digital games were created by engineers in university computer labs. They alone had access to computers, and they alone had access to the technical information required to teach those machines to play games. But now personal computers inhabit homes – and, consequently, new game creating tools have come into being for people who aren't engineers with technical knowledge. (ANTHROPY, 2012, p. 40)

Os artistas também utilizam a linguagem do jogo eletrônico, como um dos reflexos da era digital. Essa produção consiste de obras artísticas, utilizando a linguagem do jogo ou o próprio jogo digital como suporte. Segundo Suzete Venturelli (2008), a característica principal da *gamearte* é subverter os valores e temas dos jogos eletrônicos, com objetivo de desenvolver uma poética.

O objeto de pesquisa abordado neste artigo é produção de jogos eletrônicos alternativos e *gamearte*, que surgem a partir de grupos de entusiastas ou de maneira independente, a margem da grande indústria de *games*. Não focaremos no jogo eletrônico de grandes escala, a chamada produção AAA (CRUZ, 2016), aquela que fatura milhões por ano.

Essas informações sobre essa nova geração contribuem para melhor compreendermos o espaço que essas obras digitais, que utilizam a linguagem do jogo digital, ocupam na arte. Mesmo que esses trabalhos existam em rede e ambientes não tradicionais para a arte, segundo o artista e pesquisador, Prof. Dr. Fabio FON (2007), “É uma produção que acontece paralelamente ao circuito de arte tradicional”, para os nativos digitais, apresenta uma arte mais acessível e pessoal, tanto como público ou como artistas.

Como uma proposta de uma pesquisa-ação, propomos entender essa produção de *gamearte* com a participação em processos criativos, desenvolvendo nosso próprio *gamearte* Para o desenvolvimento da nossa *gamearte*, optamos pela participação em *gamejams*, tais como a global game jam 2018, Ludum Dare, A. MAZE “*Out of the frame!*” entre outras, que propiciam um ciclo de desenvolvimento de games comprimido em apenas alguns dias, no lugar de um ciclo de desenvolvimento mais tradicional (que costuma durar anos), aproveitando a oportunidade para colaborar

com os outros participantes do evento e melhor compreender o processo criativo da criação de jogos eletrônicos e *gamearte*.

Gamejams são eventos de desenvolvimento de jogos que propõem o desenvolvimento de um game em um curto período de tempo (normalmente de 48 a 78 horas), com uma temática definida pelos organizadores. Ainda há discussões sobre a definição de *gamejam*, pois elas variam em temas, regras e formatos (KULTIMA, 2015).

As *gamejams* ganharam grande popularidade entre os desenvolvedores de games, devido ao seu impacto em aprendizado, resultados e capacidade de envolver a comunidade. Tradicionalmente, focam em jogos digitais, mas existem *gamejams* com diversas propostas como, por exemplo, jogos de tabuleiro e localização de games, este último sendo a prática de tradução, adaptação e contextualização cultural para o país destino da tradução (COLETTI; MOTTA, 2013).

Dentro do cenário da arte contemporânea, no campo da arte-tecnologia, podemos encontrar eventos similares às *gamejams* como parte de eventos científicos, encontros, exposições e em festivais, como acontece no FILE, ARS, ARTECH e SIGGRAPH, que oferecem workshops, grupos de trabalho e vivências artísticas de curta duração. As principais diferenças destes eventos com as *gamejams*, é o foco no desenvolvimento de jogos, analógicos e digitais, e também a prática comum de imersão total no evento, ocupando e trabalhando em um espaço comunitário ao longo de toda a duração do evento (tradicionalmente 48 horas).

Neste artigo apresentamos a criação de um projeto durante um destes eventos, aprofundando em sua temática e valores, que foram definidos a partir de um trabalho coletivo da equipe. Em conjunto com uma reflexão, baseada em um repertório teórico da *gamearte* no contexto da arte-tecnologia.

Processo de desenvolvimento de ReError

Durante o festival FILE 2017, de 18 a 20 de julho de 2017, aconteceu o workshop “Faça seu jogo!” (Fig.1), ministrado por Thais Weiller, Danilo Dias (Joymasher) e Gabriel Camelo (Birdo), veteranos da indústria de games no Brasil. Este workshop seguiu uma estrutura de três encontros, sendo um período de aula expositiva e dois períodos de *gamejam*. Convidei dois integrantes do grupo de pesquisa do qual

participo (cAt - UNESP), com o intuito de desenvolver um trabalho artístico. O grupo consistiu com minha participação, e do Prof. Dr. Fabio FON e a pesquisadora mestre Soraya Braz. A divisão de tarefas ocorreu de forma livre, com todos integrantes participando de todos os componentes do desenvolvimento.



Figura 1: Foto de divulgação do Workshop: Faça seu jogo!

Gabriel Camelo expôs e comandou a parte técnica, nos explicando conceitos de programação orientada a objetos, enquanto Thais Weiller compartilhou sua experiência como *game designer* e produtora de games. Danilo Dias, artista do estúdio, demonstrou seu fluxo de trabalho e técnicas. Apesar de não ser “oficialmente” uma *gamejam*, trabalhamos seguindo um tema definido pelos ministrantes, em um período de tempo pré-definido (18 horas), com a proposta de criar um game, portanto uma estrutura tradicional de *gamejam*. Na prática produzimos um GDD (Game Design Document), que é um documento base, que serve como um projeto de desenvolvimento de um game. O GDD é para o desenvolvimento de pesquisa, o que um projeto de pesquisa é para uma pesquisa acadêmica. Ele serve como um guia, delimitando o escopo, mecânicas, funções entre outras informações sobre o game a ser desenvolvido. A fim de síntese, as próximas menções a este documento no decorrer do artigo, nos referimos a ele como GDD.

Devido o foco no ensino da programação orientada a objetos para games, muitas equipes não conseguiram produzir um protótipo até o fim dos encontros, incluindo nossa equipe. No entanto, tal aprendizagem foi essencial na construção de futuros

projetos. Este é um aspecto de *gamejams* que não é sempre exposto: muitas vezes, deixar de terminar um projeto pode ser uma experiência tão construtiva quanto finalizar um protótipo. Normalmente, nestes ambientes, há uma troca de conhecimento não só entre a equipe, mas também com os outros participantes e organizadores, que geralmente são compostos de especialidades variadas. A utilização do software proposto (*P5.js*, é um software derivado do *Processing*, muito popular entre os artistas multimídia).

Forma apresentados a nós uma nova maneira de trabalhar, e uma nova linguagem de programação e conhecimentos de lógica de programação para games. Mesmo em um ambiente de aprendizado, como o foco na produção de um game, os desafios técnicos nos impediram de desenvolver um jogo durante o evento. Porém desenvolvemos o GDD do projeto durante o evento, nossa equipe desenvolveu um protótipo posteriormente.

ReError (Fig. 2) é um gamearte que lida com a idéia de sistemas computacionais e as interfaces que são relacionadas com esse tipo de aparato técnico. O jogador tem a tarefa de iniciar um sistema operacional ficcional, em uma linguagem desconhecida, resolvendo desafios de lógica. De acordo com nosso GDD: O jogador tem 1 minuto para iniciar o sistema operacional. Mas terá que descobrir como, através de pistas e *bugs* dados pelo “sistema”. Deve usar teclas do teclado que forem indicadas pela tela. Ou adivinhar qual ou quais são as teclas. Na fase “space invader” não será indicado e sim por convenção. Caso o jogador falhe em algum desafio, o sistema reinicia e ele é convidado a tentar novamente (Fig. 3).

Pensando em evocar um resgate de memória muscular e no senso comum da operação de sistemas computacionais, principalmente em sistemas e programas obtusos.



Figura 2: Captura de tela. Protótipo *ReError*. 2017

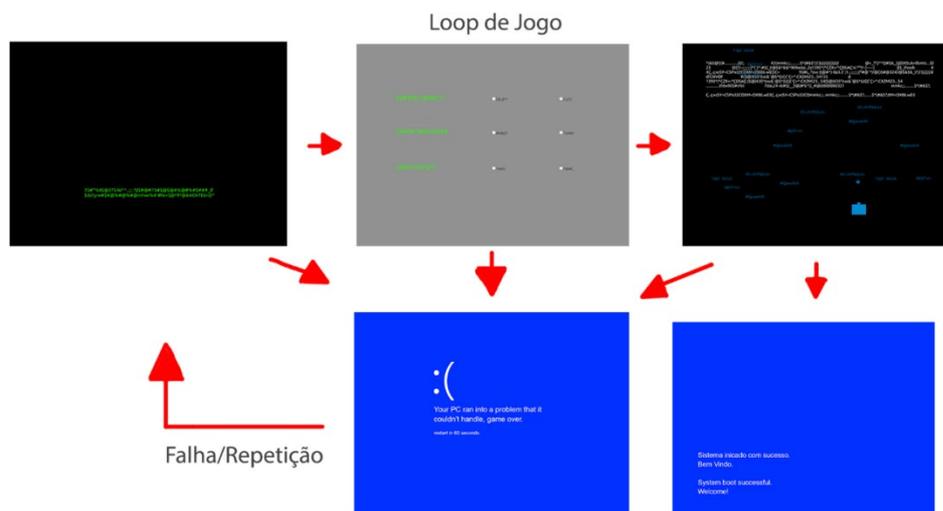


Figura 3: Esquema de jogo.

Durante o jogo, todo o texto utilizado em nosso sistema imaginário é aleatório, não fazendo nenhum sentido lógico, que o jogador não consegue entender. Essa decisão busca trazer uma sensação de estranhamento para o jogador, como se estivesse tentando ler uma linguagem que ele não compreende. Essa sensação só é rompida com pequenas dicas escondidas no texto. Como na primeira etapa, que a solução está descrita no texto, porém não é claro a primeira vista.

Sistemas operacionais em gamearte

No contexto da arte simular o funcionamento de um sistema operacional, de uma interface gráfica, para criar uma ligação emocional do jogador com o jogo, se apresenta como uma das possibilidades poéticas para os artistas digitais. Podemos argumentar que um dos motivos é que muitos desses artistas passam uma parte considerável do processo de desenvolvimento, criando e produzindo enquanto

operam um desses sistemas. Alguns trabalhos tornam a interface, a sua temática principal, e o valor afetivo que ela pode construir no público.

Como exemplo, trabalhos como do coletivo artístico *JODI* em *OSS* (2002) (Fig. 4) e do artista Pippin Barr em *It is as if you were doing work* (2017) (Fig. 5) e *Everything is going to be ok* da artista Nathalie Lawhead.

Em *OSS*, o coletivo *JODI* propõe uma apropriação do sistema e interface do computador pessoal do espectador, transformando a interface gráfica do usuário. O trabalho funciona como um “vírus” que se apossa de seu computador, e automaticamente inicia a construir padrões gráficos, utilizando elementos do sistema e área de trabalho do computador, como janelas e menus dos programas (FON, 2007). Lembrando o funcionamento dos *ransomware*, um tipo de vírus de computador que toma o controle da máquina, geralmente utilizado para extorquir um resgate em dinheiro da vítima.



Figura 4: OSS, JODI, 1998.

Na obra *It is as if you were doing work* o artista Pippin Barr descreve sua obra em seu *website*. Segundo o artista, a obra explora a premissa de um futuro próximo, em que os robôs já executam todo o trabalho necessário para o bem estar da humanidade, criando então um tempo ocioso para os trabalhadores do mundo. A fim de resolver esse “vazio” deixado pela ausência do trabalho na vida das pessoas, o gamearte convida o jogador a participar de uma simulação de trabalho, mesmo o trabalho já não sendo mais necessário devido a automação. Questionando nossa

idéia de trabalho e produtividade, o jogador é desafiado a cumprir tarefas, como preencher e enviar emails, fechar janelas que surgem, e clicar em caixas de diálogo, simulando de forma satírica um estereótipo de um trabalho contemporâneo. Utiliza-se do senso comum de uma “interface de trabalho”, criando um falso sistema operacional que remete a sistemas reais, familiar aos usuários de computadores, esteticamente procurando simular um computador qualquer de escritório.

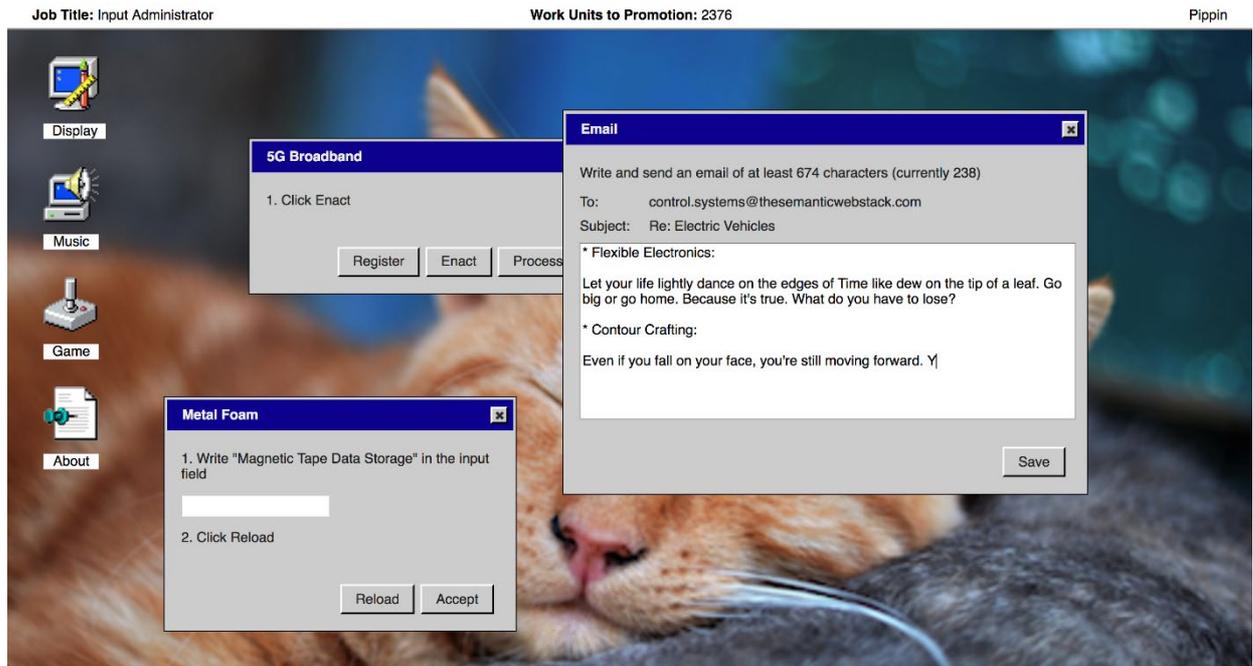


Figura 5: *It is as if you were doing work*. Pippin Barr. 2017.

A artista e desenvolvedora de jogos eletrônicos Nathalie Lawhead acredita que estamos apenas iniciando a investigação e exploração sobre o potencial narrativo, estético, expressivo e emergente na produção digital de arte e em jogos. Em *Everything is going to be OK*. (Fig. 6), Lawhead descreve seu trabalho “labirintos de vinhetas em um desktop, poesia, jogos estranhos e espaços digitais quebrados”. Em sua página na plataforma “Itch.io”, que é uma plataforma online para jogos independentes, a artista declara:

I call it an interactive zine because it's broken, painful, beautifully terrible, and profound on a very personal level. Nothing about this is fiction, although the themes are abstract enough so that anyone can approach it and find it relatable. It is a very personal "game", and I view it as something other than a game. Through-ought development I had been struggling with the "game" label, and toxicity that calling something like this "game" brings in, which I documented extensively [here](#) (or on [my blog](#)). There is also a [good interview here](#) about these issues... As a result, I feel like calling work like this a game might do it more harm than good. (LAWHEAD, 2018)

O trabalho apresenta em formato de ícones, as partes que constroem sua narrativa, e através da navegação da interface, desorganizada e caótica, apresenta pequenas cenas interativas expõem pequenas histórias que compõe o todo. Utilizando o simulacro de um sistema operacional e programas imaginários para desenvolver um trabalho emotivo e intimista sobre a própria experiência da artista com depressão e outras aflições psicológicas.

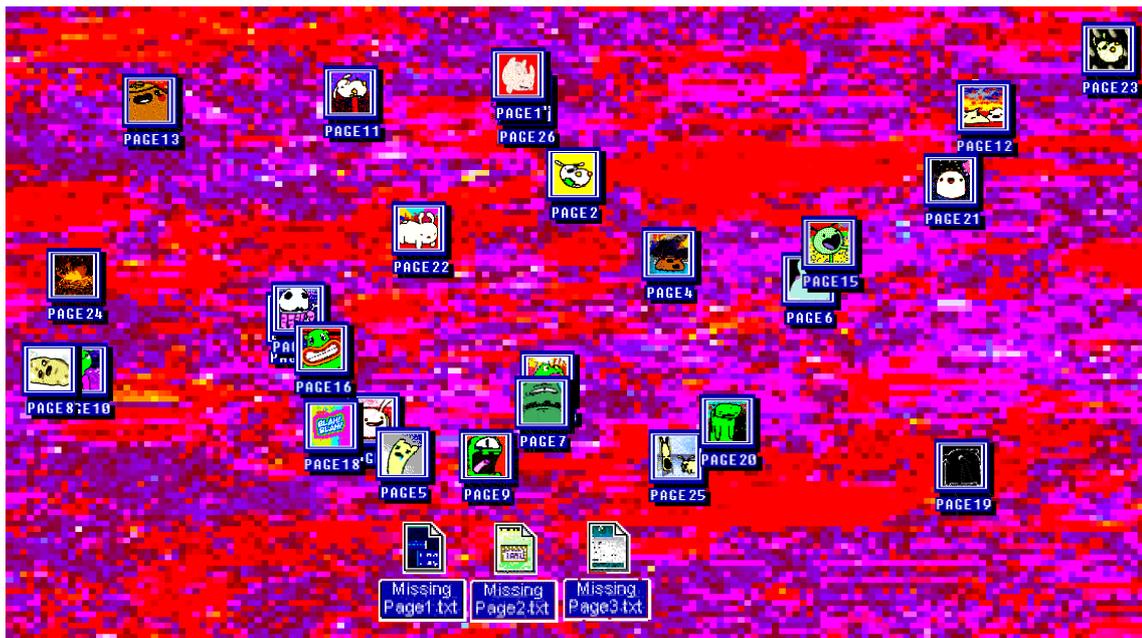


Figura 6: Captura de tela. *Everything is going to be OK*. Nathalie Lawhead.

Notamos também, uma preocupação de Lawhead com a terminologia e definição do trabalho como game, optando não por chamar de *gameart*, *gamearte* ou *game* (jogo), mas sim de *zine* interativa: De acordo com a artista, a escolha parte de suas experiências com esse tipo de jogo pessoal (ou *zine*) como um game comercial (eventos, plataformas e público tradicional). *Zine* é uma publicação pessoal, não oficial, em formato de revista, muito popular nos movimentos que não são legitimados pelos meios tradicionais, como os jogos alternativos. O jogo faz parte da seleção de trabalhos do FILE 2018, curiosamente, na categoria de “Media Art”.

Considerações Finais

Os criadores aqui apresentados apóiam nessa relação para desenvolver a ressignificação desses espaços digitais para explorar questões como: relação de trabalho e lazer, o sistema operacional como suporte de um diário pessoal e também como um suporte estético. Na nossa produção, ainda em desenvolvimento, propomos uma relação de mistério, quando um ruído (linguagem desconhecida, não

conhecimento de suas regras e parâmetros) impede a colaboração entre humano e interface, impedindo acesso ao sistema tecnológico.

Buscamos aqui entender o processo de pensamento que levou a produção destas obras. Entendendo que em nossas rotinas diárias, somos usuários de diversos sistemas e a integração desses revela uma relação íntima, desses espaços virtuais como extensão da personalidade do usuário. Para os Nativos Digitais, utilizar estes elementos das interfaces gráficas, em conjunto com a linguagem dos jogos digitais para expressar sensações como de pertencimento, nostalgia e personalidade é um passo natural. Ressignificam interfaces e esses espaços digitais com uma memória afetiva e criam novas relações a partir de seus repertórios.

Observando a produção dos artistas expostas aqui, podemos melhor entender o valor emocional e pessoal que a temática do sistema operacional pode significar para esses criadores. O desenvolvimento do protótipo *ReError* serve como uma etapa para o entendimento do processo de criação de jogos pessoais, não visando o mercado tradicional nem aos cânones do game design iterativo (aquele que apenas itera os conceitos de outros jogos populares). Através da imersão em ambientes de desenvolvimento de jogos eletrônicos podemos perceber como cada projeto reflete a perspectiva e referencial de cada integrante, mesmo partindo de esforços em grupo.

Referências

- ANTHROPY, Anna. Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form. New York:Seven Stories Press; 2012. 198 p.
- BARR, Pippin. It is as if you were doing work. *Website do artista*. Disponível em: <<http://www.pippinbarr.com/games/2017/07/03/it-is-as-if-you-were-doing-work.html>> Acesso em <31/03/2018>
- COLETTI, Bruna Luizi. MOTTA, Lennon. A Localização de Games no Brasil – Um ponto de vista prático. In-Traduções, ISSN 2176-7904, Florianópolis, v. 5, n. esp.– Games e Tradução, p. 1-12, out 2013.
- CRUZ, Carolina de Almeida. *Indie games e a produção de jogos no Brasil*. 2016. 91p. Monografia (Graduação em Comunicação Social e Jornalismo) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora.
- FILE: FAÇA SEU JOGO. Disponível em: <<https://file.org.br/workshop/workshop-file-sao-paulo-2017-22/?lang=pt>> Acesso em <31/03/2018>
- KULTIMA, Annakaisa. Defining Game Jam. In: FDG. 2015.
- LAWHEAD, Nathalie. Blog. Disponível em: < <http://www.nathalielawhead.com>> Acesso em <01/04/2018>.
- MACIEL, Mario; VENTURELLI, Suzete. *Imagem Interativa*. Brasília: Editora UnB, 2008, 192p.
- PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, v9, n5, MCB University Press. 2001.
- SCHREIER, Jason. Sangue, Suor e Pixels. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018. p.9-16.

TAVARES, Roger. Fundamentos de game design para educadores e não especialistas. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Org.) *Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 239- 248.

UPITIS, Rena. From Hackers to Luddites, Game Players to Game Creators: Profiles of Adolescent Students Using Technology. *Journal of Curriculum Studies*, v. 30, n. 3, 1998. p. 293-318.

Rodrigo Dorta Marques

Rodrigo Dorta Marques é Bacharel em Artes Visuais pela UFPEL – Universidade Federal de Pelotas (2015) e mestrando em Artes (Processos e Procedimentos Artísticos) pela UNESP, onde integra o grupo de pesquisa cAt (ciência/ARTE/tecnologia), produzindo pesquisa e obras em arte tecnologia. Desenvolve pesquisa sobre games no sistema da arte, games experimentais independentes e trabalha como artista 3D.