

Arte do Game ou Game de Arte?

Por Silvia Laurentiz

(publicado em <http://cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art>, enciclopédia itaucultural, 2009).

Esta é apenas uma das perguntas, talvez a primeira, que devemos fazer para começar a pensar sobre este assunto. Respondê-la já aponta para a subsequente: estaremos tratando da estética do game ou do game como gerador estético?

Hoje em dia, não há como negar a influência pervasiva (no sentido de penetrante) da cultura dos games. Se pensarmos na “estética do Game”, ou, em como os videogames estão transformando a arte contemporânea, seguiremos por um caminho. Entretanto, quando pensamos no “Game de Arte”, separando-o dos produtos de entretenimento e de mercado, estaremos partindo para outro. Neste segundo caso, estaremos interessados naqueles games regidos pela função poética da linguagem, onde seu objetivo final não seja apenas o de entreter, mesmo que ainda se sustente pelo caráter lúdico.

E o que se espera de um game de arte? Acreditamos que ele deva vir a quebrar regras, subverter padrões, ter um papel questionador frente a propositivas, experimentar novas sensibilidades, lançar novas hipóteses, sensações, propor outras relações, interferir, re-editar e criticar o seu próprio modelo criativo, enfim, que trate de uma reflexão estética e flagre esta sua condição, exercendo sua natureza artística. Mas então, como definir os limites entre as artes interativas, no momento em que um artista cria um jogo que não se joga, ou que não venha agir como se é esperado? Para Matteo Bittanti (2006), no artigo “Game Art, (this is not) A Manifesto, (this is) A Disclaimer”, gamearte é qualquer arte na qual games digitais desempenharam algum papel significativo na criação, produção, e/ou exibição do trabalho. E a arte resultante pode existir como um game, uma pintura, uma foto, som, animação, vídeo, performance ou instalação.

Mas, para Lúcia Leão (2005), “a denominação gamearte se refere a projetos de caráter estético que se apropriam dos games de modo crítico e questionador, propondo reflexões inusitadas. (...) Os projetos de gamearte se fundamentam em três grandes questões: a subversão crítica dos usos, sentidos e objetivos de games conhecidos; o ato de jogar (play) e uma interatividade complexa composta por várias etapas de interação (fases)” (LEÃO, 2005:1). Há ainda, conforme a autora, aqueles que “caminham em busca de uma outra ética para os jogos: a criação colaborativa”. O ato de jogar (play) é algo também explorado pela gamearte, continua Leão, e conta com a disposição do jogador de interagir com um sistema lógico, seus fundamentos e regras em um ambiente codificado. Além de aceitar as regras e desta

disposição inicial, exige também que se efetuem tarefas e se atinjam metas e objetivos. Um jogo deve evoluir em complexidade e, em geral estratégias se intercalam entre elementos desafiadores que evoluem em complexidade e instantes imprevistos. O que significa que para Leão, diferente de Bittanti, um comprometimento maior com o que venha a ser um jogo deve persistir naquilo que denominaremos gamearte.

Podemos pensar também no intercruzamento destas duas propostas, onde perceberemos experimentações poéticas mesmo (e apesar de) em games comerciais da indústria de entretenimento. Assim encontramos os Mods (modificações em games comerciais por artistas e outros interventores), os Patches (fragmentos e excertos em games pré-existentes) ; e há ainda aqueles artistas que trabalham em equipes de empresas e que elaboram uma subseção de um produto (mesmo que de entretenimento), através da excelência dos gráficos, das inovações das estratégias táticas, da experimentação na sonorização, na inovação do roteiro, etc., e que aprimoram esteticamente o game. O trabalho de Cory Arcangel, "Super Mario Clouds" (2002, in <http://www.gameoveryeah.co.uk/2007/11/super-mario-clouds.html>), é um bom exemplo de game alterado, onde o clássico game da Nintendo Entertainment System, Super Mario Brothers (1985), foi a base usada nesta nova proposta onde seu criador reprogramou o jogo colocando um novo chip no cartucho, apagando todo o conteúdo do game original, deixando apenas as nuvens. O novo game pode ser gratuitamente jogado on-line. Anne-Marie Schleiner, organizou uma mostra de games alterados em 1999, chamada "Cracking the Maze: Game Plug-Ins and Patches as Hacker Art" (<http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/>). Esta foi uma das primeiras coleções on-line de gamearte downloadable ("baixável"), na qual participaram vários trabalhos de gamearte que foram aparecer mais tarde em outras mostras de galerias e museus. Um desses games era "SOD", de Dirk Paesmans e Joan Heemskerck, que subverte a estética do game transformando a engine de Castle Wolfenstein em um mundo abstrato de aviões pretos, brancos e cinzas, quebrando a ilusão convencional de 3D.

Não podemos esquecer que a edição de videogames populares é um fenômeno cultural que surgiu nos meados dos anos noventa, quando a iD Software passou a distribuir DOOM (1993) on-line como Shareware. Neste momento a iD Software põe uma parte potente do software nas mãos de seus consumidores que eram então capazes de criar seus próprios espaços tridimensionais. E, em Janeiro de 1994, quando Brendon Wyber coloca uma unidade do Editor do Doom em circulação, a idéia de customizar games torna-se extremamente popular não apenas entre os usuários, mas também entre os produtores, até o ponto de começarem a desenvolver mundos virtuais on-line tais como The Sims Online ou Second Life, onde as entradas criativas dos usuários representam uma parte importante da experiência do game.(BITTANTI, Gamescene, 2006:303). Como exemplo brasileiro, podemos citar os mods feitos por Roger Tavares e Felipe Neves, e que podem ser encontrados no blog gamecultura (<http://www.gamecultura.com.br/>). Em 'Realidades Alternativas' encontramos 3 modificações do Counter Strike; e em 'Dominação', podemos 'baixar' e experimentar um wargame arte que critica a globalização e o consumo desmedido.

Mas há posições ainda mais abrangentes. Autores que trabalham na indissolubilidade entre gamearte e arte interativa. Andrew Hieronymi (criador da instalação 'MOVE', que esteve no File Rio 2007) afirma que Gamearte é um ponto de intersecção e interação que está situado entre arte interativa, mídia interativa e os videogames. No Brasil, Suzete Venturelli fala em seu site sobre gamearte: “Gameart é uma pesquisa que vem realizando no Laboratório de Pesquisa em Arte e Realidade Virtual da Universidade de Brasília, onde procura na linguagem dos jogos eletrônicos desenvolver uma poética artística interativa e de compartilhamento de espaços virtuais em instalações e na rede mundial de computadores. Contemplando idéias contemporâneas de intervenção no contexto político, social e urbano o Gameart está apoiado em fundamentos teóricos originados das áreas da ciência da computação, da arte e da comunicação. A poética é marcada pela reflexão onde o lúdico simula situações ou testa a ruptura e desconstrução de modelos” (VENTURELLI, 2008, in <http://www.suzeteventurelli.ida.unb.br/gamearte.htm>). Suzete Venturelli e Mario Maciel têm muitas contribuições como resultado prático desta pesquisa, podemos citar entre seus projetos: 'Hubbub' (2001-2002) de Suzete Venturelli; 'Brasília Virtual', 'Corpo 2D', 'Corpo 3D', 'F69' (2002-2003) de Suzete Venturelli e Mario Maciel; 'Jogo de Índio' de Suzete Venturelli e Mario Maciel (primeiro jogo artístico brasileiro para ser jogado com celular, 2005); 'Fricção-interação' (2007-2008), de Suzete Venturelli; e 'Autômato Celular', elaborado por Suzete Venturelli e Mario Maciel, com Processing Móbile (2004-2005).

O game 'Cozinheiro das Almas', do grupo Poéticas Digitais (ECA/USP), liderado por Gilberto Prado, vencedor do prêmio Sérgio Motta em 2005, é outro exemplo de trabalho que extrapola os limites tênues entre arte e entretenimento. A proposta do grupo era manter a estrutura tradicional dos games, mas alargando ainda mais alguns limites da arte e cultura. Trata-se de um game sobre textos de Oswald de Andrade só que num contexto ficcional, e com uma estratégia nova para o desenvolvimento de sua narrativa. A proposta é uma navegação temporal, mais do que simplesmente percorrer espaços, os jogadores são lançados em verdadeiros túneis do tempo que recontam fragmentos de nossa história. Como consta no site do trabalho: “A partir do livro “O Perfeito Cozinheiro das Almas deste Mundo”, diário da garçonnière mantida por Oswald de Andrade entre 1918 e 1919, o Grupo de Pesquisa em Poéticas Digitais (ECA-USP) iniciou o desenvolvimento de um videogame no qual o personagem principal se perde na São Paulo de 1918 e visita interativamente vários ambientes nos quais vai aos poucos descobrindo a trama. Tudo se passa em um só dia e o personagem é arremessado de lugar para lugar independentemente de sua vontade. Dessa forma, é um roteiro de ambiente virtual duplamente labiríntico: são labirintos espaciais (os vários ambientes) e temporais (pois as tramas são lineares mas o jogador pode aportar nelas em qualquer fase de seu desenvolvimento)” (http://www.cap.eca.usp.br/poeticas/?page_id=28).

Andrei Thomaz é um jovem artista que tem se dedicado à pesquisa de estruturas labirínticas, especialmente em jogos. Elabora trabalhos em diferentes plataformas, PC, celulares, ambientes interativos. Tem participado de vários festivais e seus games tem caráter

experimental onde rediscute a própria linguagem dos games, sua estrutura representacional e seus dispositivos lógicos. Como exemplo, podemos citar 'Cubos de Cor' (in http://www.andreithomaz.com/arte/tabela_pt.htm).

Além disso, problematizando um pouco mais, com o cruzamento ou hibridização das linguagens (falamos neste momento de linguagens e não de convergência de mídias no sentido da integração de padrões tecnológicos numa mesma plataforma, o que, sem dúvida, levantaria também questões importantes) muitos autores relacionam os games com o cinema e a TV (Gosciola, 2003), o que resultaria numa mescla entre cinema interativo e videogame, e TV interativa e videogame. Não podemos esquecer que a indústria cinematográfica tem acompanhado este filão dos games de forma intensa e massificada. E é uma relação de mão dupla. Há tanto o lançamento de um novo filme e seu videogame, quanto o inverso, há vários filmes sendo produzidos sobre os videogames e suas personagens. Temos assim: O filme do Mario Bros, do Double Dragon, Street Fighter, Mortal Kombat, Tomb Raider, Resident Evil, Doom, etc. Do mesmo modo que foi lançado, quase simultaneamente ao filme, o jogo do King-Kong, do Indiana Jones, Matrix, Star Wars, etc... No caso brasileiro, saiu, extra oficialmente, a versão do Filme "Tropa de Elite" no Counter Strike (in <http://britescade.wordpress.com/2008/01/18/game-tropa-de-elite-ja-esta-disponivel-para-download/>).

Afinal, o que é um videogame?

Para Odair Braz Junior (2003), falar especificamente de videogames talvez merecesse recorrer a outras definições além da de jogo. Enquanto que um jogo seria um passatempo com regras definidas e feitas para entreter quem o disputa, um videogame pode brincar e interagir com o jogador, e não é simplesmente "uma pedra de dominó que é colocada passivamente sobre a mesa". Num game temos então a possibilidade de interação entre homem e máquina; podemos aprender com o ambiente que nos cerca; o jogador se identifica emocionalmente com as personagens; há histórias e roteiros que nos envolvem; fatos e surpresas que incitam o jogador a se superar em cada nova fase... Outra característica que aponta Braz Junior diz respeito à duração. "... com a complexidade e alta capacidade dos novos consoles e computadores, os jogos consomem uma grande quantidade de horas na vida de seus usuários. Há alguns títulos com mais de cem horas de jogo..." (BRÁS JUNIOR, em gamebrasilis, 2003:introdução).

Para Jesus de Paula Assis (2007) é o Gameplay, conjunto de táticas da experiência de jogar o game, "que separa a linguagem do videogame, que o distingue de todos os outros meios de expressão. Videogames são interativos como qualquer coisa na vida real, que reage somente

depois de nossa intervenção; também são expressivos, podendo ter história e roteiro, como filmes; têm interface como qualquer programa ou qualquer painel de um aparelho; mas só eles têm essa característica que faz com que o balanço entre as possibilidades de interação, o desenvolvimento da tensão e a experiência exploratória se torne algo imersivo”. Em outras palavras, é a mecânica do game que o distinguiria das demais linguagens, para este autor.

Andrew Rollings (2003) acredita que o game design não é puramente uma arte porque não é principalmente um meio de expressão estética. A meta de um game, continua ele, é entreter pelo jogo, e projetar um game exige ambos, criatividade e planejamento cuidadosos. O que no seu ponto de vista colocaria o designer de games na interseção entre o artista e o cientista. E mais: “Interactive entertainment is an art form, but like film, television, and theater, it is a collaborative art form, with no single person entitled to call himself artist. In fact, most designers don't think themselves as artists at all. Designing games is a craft, like cinematography or costume design in Hollywood. A game contains both artistic and functional elements: It must be aesthetically pleasing, but it also must work well and be enjoyable to play. The greatest games combine these attributes brilliantly, achieving a quality for which the only word is elegance. Elegance is the sign of craftsmanship of the highest order” (ROLLINGS, 2003:5).

Mas falar de videogame é o mesmo que falar de jogos eletrônicos, ou apenas games? E ainda, o que chamamos de gamearte depende de console, dispositivo ou software? Assim, podemos considerar pertencentes da mesma categoria um programa desenvolvido e distribuído em rede (ou não) para computador (tanto faz se PC ou MAC, e se feito por esta ou aquela linguagem); um programa para celular ou dispositivos móveis (acoplados a sistemas de realidade aumentada); e jogos para Playstation, Wii ou Xbox? De Pong, passando pelos novos jogos scratchware, aos mais sofisticados produtos 3D do mercado? Ou seja, a tecnologia participaria fundamentalmente das diretrizes desta área? Estaríamos assim, definindo gamearte como uma convergência de mídias – agora no sentido de integração de padrões tecnológicos numa mesma plataforma.

Em 2004 a Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, em parceria com a Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos – ABragames e a Associação Cultural Educação e Cinema – Educine, lançou o Programa "Jogos BR". Esta ação foi uma forma de fomento para esta área e já consta com duas edições realizadas com 16 demos jogáveis e 2 jogos completos produzidos. Nestes jogos podemos encontrar temas da cultura brasileira, história, lendas indígenas ('Ayri – uma lenda Amazônica', de Sylker Teles da Silva/Outline Interactive), personagens brasileiros como Santos Dumont ('Conspiração Dumont', de Guilherme Mattos Coutinho), 'Zumbi – o rei dos palmares' (de Nicholas Lima Souza), a Iracema ('Iracema Aventura', de Odair Gaspar – Perceptum Software Ltda), a capoeira ('Capoeira Experience', de Andre Ivankio Hauer Ploszaj – Okio Serviço de Comunicação Multimídia Ltda), o

sertão e a caatinga ('Nevrose: Sangue e Loucura sob o sol do sertão', de Rodrigo Queiroz de Oliveira – Gamion Realidade Virtual & Games), etc...

O FILE, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (in <http://www.file.org.br/>), sempre apresentou games nas suas mostras, e nesta versão de 2008 estavam presentes os games produzidos pelo Programa Jogos BR, além de muitos outros. A categoria FILE Games trouxe mais de 40 jogos experimentais e artísticos, conforme Tarsila Yuki, coordenadora do File Game 2008, “numa sociedade cercada pelos meios e mídias interativas, os games são atualmente aceitos como um elemento social importante, tanto para o entretenimento como para a educação” (catálogo do evento). Entre as características experimentais dos games expostos, Yuki destaca: 1. Realidades lógicas e virtuais apresentam novas formas de expressão baseadas em regras e conceitos presentes na física, que são fenômenos apenas possíveis de se representar no virtual; 2. A imersão em mundos microscópicos representados por gráficos de alta qualidade nos remete a uma evolução celular das espécies. Há clara referência a ciências biológicas e outras ciências, como a física, onde a gravidade é inclusive desafiada; 3. Lógicas inusitadas compõem diálogos surrealistas às composições e objetos em cena; 4. Há o diálogo entre games e jogos não-eletrônicos, onde aspectos de jogabilidade acontecem dentro e fora do ambiente virtual (no sentido de se estar fora do computador); 5. Os jogos eletrônicos da categoria 'FILE Games' são também instalações interativas, e ao mesmo tempo em que dialogam com os jogos físicos, conferindo movimento ao corpo (ou seja, traduzem a interação com movimentos corporais), incluem a possibilidade de se interagir com o meio eletrônico. Além disso, ampliam a interação do corpo com o jogo e a interação social entre indivíduos. Importante perceber que a exposição apresenta as categorias games instalações, Jogos BR, e Games. Alguns games de brasileiros que constaram da mostra FILE 2008: 'Futebolando', de Fabrício Fava; 'First Person Movements' e 'O Tabuleiro dos Jogos que se bifurcam' de Andrei Thomaz; 'Desmanche' de Mariana Rillo, 'Tantalus Quest', de Fabiano Onça.

A Cultura Brasileira

Há uma equivocada idéia de que se o game estiver tratando de temas da cultura brasileira, ele já é, em si, considerado arte. Não se devem confundir estas duas coisas, embora, convenhamos, por que tenho que salvar princesas de dragões do alto de seus castelos, se nada tenho a ver com estas estórias? Mas é fato que há um grande incentivo, inclusive institucional, de se criar uma cultura do game baseada em temas brasileiros, e não poderíamos deixar este fato fora deste mapeamento.

Podemos lembrar, por exemplo, do game 'Amazônia', lançado em agosto de 1983, criado por Renato Degiovani pela produtora TILT online. Foi um dos primeiros jogos publicados em revista

técnica (os jogos naquela época não eram vendidos separadamente, e eram encontrados em revistas). 'Amazônia' é um jogo de aventura em texto, e a história de desenrolava a partir de comandos digitados pelo jogador. Este jogo ainda está sendo comercializado via Internet, em 2008. O principal objetivo é escapar da selva amazônica após um acidente aéreo. As ações são executadas a partir de frases, compostas com verbo mais objeto. Atualmente, na compra do e-book integrado ao jogo encontramos também informações adicionais, como a história da sua criação, desde a primeira versão para micros da família Sinclair ZX 81 no início dos anos 80, até as mais recentes versões para o PC - podemos inclusive experimentar, num emulador ZX81, como era a versão pioneira deste jogo (in <http://www.tilt.net/amazonia/game.htm>). (catálogo gamebrasilis). 'Curupira' é um game de ação, foi criado pela produtora Nixtron Interactive, lançado em julho de 1997, usa criaturas do folclore brasileiro para criar um jogo de ação 2D (catálogo gamebrasilis). 'Guimo' foi produzido pela Southlogic Studios e lançado em julho de 1997. O jogador assume o papel de uma espécie de lagarto que deve salvar o mundo. Os personagens são agentes reativos, e possuem um certo nível de 'inteligência' em suas ações, não tem uma posição fixa, atacam o jogador de forma esporádica, fogem, etc... (catálogo gamebrasilis). 'Incidente em Varginha', da Perceptum Informática (shooter), lançado em setembro de 1998 (projeto e roteiro de Marcos Cuzziol e Odair Gaspar). Aproveitando a lenda do alienígena da cidade de Varginha, este foi o primeiro shooter nacional (catálogo gamebrasilis). É um jogo em primeira pessoa e o jogador precisa desvendar o mistério através de missões em locais típicos do Brasil (praça da Sé. Baía da Guanabara, São Tomé das Letras). (catálogo gamebrasilis). 'Caxy Gambá encontra o Monstruário' é um game de aventura criado pela produtora "44 Bico Largo Multimídia", lançado em setembro de 2000. Roteiro, Direção e Design de Ale MacHaddo. Um dado interessante é que o jogo traz a participação de Zé do Caixão e trechos dos filmes clássicos de terror (catálogo gamebrasilis). 'Tainá' – uma aventura na Amazônia. Aventura produzida pela VAT e lançado em janeiro de 2001. (catálogo gamebrasilis).

Além do FILE, outro pólo importante para a cultura do game é o Instituto Itaú Cultural. Na exposição "Imateriais 99", os visitantes eram convidados a percorrer inicialmente um espaço sensorial (de hipersensibilização), depois eles sentavam diante de computadores e percorriam os ambientes virtuais compartilhados entre até 25 multiusuários da rede. Havia 25 estações onde podíamos nos encontrar com os demais participantes do espaço virtual, conversar e explorá-lo conjuntamente. Alguns videogames de ação eram citados no ambiente virtual de 'Imateriais', como: Prince of pérsia, Wolfenstein, Doom, Half-life, (ver catálogo). A idealização do projeto foi de Celso Favaretto, Jesus de Paula Assis, Ricardo Anderáos, Ricardo Ribenboim e Roberto Moreira; programação de Marcos Cuzziol e Odair Gaspar (Perceptum Informática). Outra exposição importante realizada pelo Instituto itaúcultural foi a "Game o quê?", em 2003 (<http://www.itaucultural.org.br/gameoque/>), que mostrava ao público duas alternativas desenvolvidas pelo Itaulab, o laboratório de mídias interativas do Itaú Cultural: a retomada do projeto 'Imateriais', e o 'Paulista 1919'.

Conforme informações colhidas no próprio site: “O Itaulab, núcleo de pesquisa e desenvolvimento de novas mídias do Instituto Itaú Cultural, começou a desenvolver em março de 2002 o "Paulista 1919", um ambiente de realidade virtual. A data escolhida foi 1919, pois nessa época já havia prédios que são reconhecíveis nos dias de hoje. O mundo da famosa avenida de São Paulo, que explora as capacidades da recriação virtual com realismo gráfico, começou a ser modelado aos poucos. Primeiro foram construídos os elementos mais simples, como a rua, luminárias, árvores e postes. Depois, os mais complexos, como casas e construções: o instituto Pasteur, o Grupo Escolar Rodrigues Alves”(<http://www.itaucultural.org.br/gameoque/>). Além disso, a exposição “Game o quê?” apresentou 12 games que, conforme seu organizador - Guilherme Kujawski-, fizeram história e foram peças fundamentais na evolução dos games. São eles: Spacewar! (distribuíram um DEMO de 14kb); Pong (jogo online); Space Invaders (distribuíram um DEMO de 39kb); Pitfall; Sonic; Myst; Comanche; Tomb Raider (distribuíram um DEMO de 14mb); 2002 Fifa World Cup (distribuíram um DEMO de 15mb); The Sims; Black & White; Enter The Matrix. Sobre a evolução da linguagem eles classificaram estes games quanto ao gráfico, som, e comportamento.

Gamearte, um Manifesto?

Nic Kelman no artigo “Yes, But is it a Game?”, (in Gamers: Writers Artists and Programmers on the Pleasures of Pixels, ed. Shanna Compton, Brooklyn: Soft Skull Press, 2004), apresenta ao final um “Vídeo Game Arts Manifesto”, onde reivindica uma nova categoria para o desenvolvimento de jogos que não meramente entretenimento. Ele apela para envolvimento sentimental nos jogos desafiando a todos os desenvolvedores a nos ‘fazer chorar’. Ironiza no final do manifesto dizendo que assim, no dia em que um game ‘fizer chorar’, será o dia que poderemos chamá-lo de gamearte. Os pontos que distanciam os videogames do simples entretenimento são apontados por ele: 1. a interatividade e o potencial de se conectar com sua audiência é possivelmente mais profunda do que qualquer forma de arte já estabelecida; 2. elementos da estória e a interação tornam-se um elo emocional muito forte no envolvimento dos games; 3. clama por visuais únicos e originais que independam de estilos já estabelecidos, como, graffitis, animes e HQs. 4. solicita maturidade nos temas, já que games não são apenas para crianças; 5 os custos de um game artístico deveriam ser aceitos da mesma maneira que os custos de um filme.

Estas reivindicações nos parecem justas, mas, o prazer da imersão e interação (tão discutido por Janet Murray) não justificariam também o status de arte? O desenvolvimento de novas interfaces e consoles, das relações corporais, seriam as chaves para responderem muitas destas perguntas? Os desafios lançados pelas ações colaborativas, da vazão do individual ao coletivo, e as interações sociais não ampliariam esta discussão? A complexidade da tecnologia,

da inteligência artificial aos padrões emergentes, também não deveria constar desta discussão?

Um outro dado relevante seria o grande número de instituições de ensino interessadas pelos games. Hoje, já temos curso superior em "Games", além de várias disciplinas em diferentes cursos voltadas para os games, como: design gráfico, ilustração, animação 3D, jogos digitais, etc. Vários grupos de pesquisa e desenvolvimento em games, comunidades virtuais, sites, blogs, fóruns, laboratórios, enfim, discutem atualmente os games. Além do grande número de pesquisadores e interessados independentes que acabam aparecendo em festivais, mostras e exposições. Tudo isso está dinamicamente patrocinando esta nova modalidade artística.

Bibliografia consultada:

ASSIS, Jesus de Paula (2007). Artes do Videogame, Alameda editorial, São Paulo.

BITTANTI, Matteo e QUARANTA, Domenico - editores (2006). Gamescenes

Art in the Age of Videogames, Johan & Levi editore Milano.

GALLOWAY, Alexander R. (2006). Game – Essays on Algorithmic Culture

Electronic Mediations, vol 8, University of Minnesota Press, London.

GOSCIOLA, Vicente (2003). Roteiro para as Novas Mídias - Do Game À Tv Interativa, Senac, São Paulo.

JUUL, Jesper (2004). "Introduction to Game Time". In First Person: New Media as Story, Performance, and Game, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 131-142. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004. (<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>). Acessado em set.2008.

JUUL, Jesper (2000). "What computer games can and can't do". Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, August 2000. In (<http://www.jesperjuul.net/text/wcgacd.html>). Acessado em set. 2008.

JUUL, Jesper (1998). "A Clash between Game and Narrative". Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, November 1998. In (http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html). Acessado em set. 2008.

KELMAN, Nic (2004). "Yes, But is it a Game? ". In Gamers: Writers Artists and Programmers on the Pleasures of Pixels, ed. Shanna Compton, Brooklyn: Soft Skull Press.

LEÃO, Lúcia (2005). "Da ciberarte à gamearte ou -da cibercultura à gamecultura-". Gamecultura, SescPompeia, http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/game_cultura/texto_lucialeao.doc. PDF (271KB) in <http://www.lucialeao.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf>. Acessado em set. 2008.

MATEAS, Michael e STERN, Andrew (2008). "Writing Façade: A Case Study in Procedural Authorship", in First Person, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/coderead>. Acessado em set. 2008.

MURRAY, Janet (1998). Hamlet on the Holodeck. Cambridge, MA: MIT Press.

PEARCE, Celia (2006). "Games AS art: The Aesthetics of Play", Visible Language Journal, in http://findarticles.com/p/articles/mi_qa3982?tag=artBody;col1 e in <http://www.intermass.com/files/pearce.pdf>. Acessado em set. 2008.

PRADO, Gilberto e ASSIS, Jesus de Paula. Imateriais 99 e Desertesejo: dois experimentos brasileiros recentes em ambientes virtuais multiusuário in http://www.cap.eca.usp.br/poeticas/wp-content/uploads/2008/07/imateriais99_desertesejo.doc. Acessado em set. 2008.

ROLLINGS, Andrew e ADAMS, Ernest (2003). On Game Design, New Riders, California.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric (2006). The Game Design Reader, The MIT Press, Massachusetts.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric (2004). Rules of Play – Game Design Fundamentals, The MIT Press, Massachusetts.

VENTURELLI, Suzete (2008). Gameart – Laboratório de pesquisa em arte e realidade virtual, programa de pós-graduação em arte, Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Departamento de Artes Visuais. In (<http://www.suzeteventurelli.ida.unb.br/gamearte.htm>). Acessado em set. 2008.

Outras Fontes

FILE 2008 (catálogo da exposição, agosto/setembro de 2008)

GAMEBRASILIS (Catálogo de jogos eletrônicos brasileiros, Faculdade Senac de Comunicação e Artes (2003).

Cotidiano/Arte: A Técnica (catálogo, itaú cultural, agosto a outubro de 1999).

Trippi, Laura. 1999. "Cracking the Maze: Deep Patch." Art & Game Issue. Switch Magazine. (<http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/>). Acessado em set. 2008