

LEVANTAMENTO ACERCA DA PRODUÇÃO DE GAMEARTE NO BRASIL

Gabriel Eduardo Rosa¹, Antonio Carlos Vargas Sant'Anna²

¹ Acadêmico Curso de Bacharelado em Artes Visuais CEART - bolsista PROBIC/UDESC

² Orientador, Departamento de Artes Visuais CEART - acvargass@gmail.com

Palavras-chave: Gamearte. Brasil. Arte Contemporânea

O intuito desta pesquisa foi realizar um levantamento da produção em Gamearte no Brasil. Apesar do meio digital que envolve esta prática, registros concisos e gerais desta espécie, acerca desta linguagem artística, ainda não foram feitos. Além disso, grandes dificuldades impedem o livre acesso e exercício desta prática, dentre elas a falta de equipamentos nas instituições de ensino relacionados a Arte, de formação especializada e de mercado de trabalho. Estas dificuldades, entretanto, pouco a pouco têm sido superadas. Com o crescimento da indústria de games no Brasil, as instituições de ensino passaram a ter de responder a demanda com a criação de cursos tanto de nível técnico como superior (Ex.: SENAI, PUC-SP, Universidade Anhembí Morumbi, etc.). E, apesar desta crescente estruturação da formação em produção de jogos digitais, a formação de artistas para a prática nesta área é ainda muito tímida. Sendo assim, pode-se ainda apenas apontar alguns pioneiros na produção de Gamearte.

Metodologicamente, consistiu-se em acessar páginas dos artistas (quando estes possuíam uma), verificar notícias, obras ou eventos relacionadas ao tema, e consultar breves levantamentos já feitos em dissertações e teses. Dessa maneira, se tratou apenas de um levantamento a nível de connoisseur, sem a preocupação posterior e mais detalhada da categorização estilística própria de um historiador da Arte. O objetivo de um connoisseur resume-se em saber quando foi feita, onde e por quem. É, mesmo assim, um trabalho extremamente importante, dado que muitos historiadores partiram de levantamentos bem detalhados já feitos por um connoisseur. Então, problemas como a distinção entre Arte interativa e Gamearte não foram abordados aqui, e o princípio norteador para a escolha do material foi que este já tivesse a sugestão de se incluir nesta linguagem. Muito menos fora levada em conta a distinção qualitativa própria de um exame estético e crítico, a ponto de que pressupomos que toda obra que estivesse no cenário da Arte Contemporânea e que fosse considerada, socialmente, obra de arte, entrou no nosso material (ou então produções que contribuíram para os games nesse cenário). Levamos também em conta, para conferir o caráter de game à obra, que o artista e/ou o público deixasse explícito que de alguma forma aquela obra tivesse alguma relação com games. Obras de artistas midiáticos classificadas como somente obras de arte interativas, por exemplo, não foram consideradas games. Notou-se, a partir do levantamento, que todos os artistas estão envolvidos com a formação acadêmica, e que a grande maioria são Professores universitários. Dentre estes são: Gilberto dos Santos Prado, Professor titular do Departamento de Artes Plásticas da ECA - USP, coordenador do Grupo Poéticas Digitais e artista midiático consagrado dentro do cenário brasileiro de Arte

Contemporânea. Em conjunto do Grupo Poéticas Digitais, produziu o Gamearte *Cozinheiro das Almas* (2006). Francisco Carlos de Carvalho Marinho, Professor adjunto na UFMG, pesquisador e artista, produziu, principalmente em conjunto do grupo de pesquisa ao qual faz parte (Imaginari0), um leque mais extenso de Gameartes, estes são: *Tiroletras* (2009) produzido por ele, o grupo Imaginari0 e o grupo ALADIM (ambos da UFMG); *Bolas didáticas* (2009), pelo grupo ALADIM e coordenador por Marinho; *Jogo da Galinha* (2009), o qual foi projetado por Daniel Pinheiro Lima sob a orientação de Jalver Bethônico e Francisco Marinho; *Palavrador* (2009), *Maquinário sonoro de Klee* (2014), ambos produzidos pelo Marinho em conjunto do grupo Imaginari0; e sua participação de produção de Game na construção do *Espaço Interativo de Ciências da Vida* (2013). Suzete Venturelli, Professora na UnB e artista midiática é, pode-se dizer, a artista que possui uma produção mais extensa e profunda nesta área. Dentre as mais importantes e divulgadas estão *PA* (2009), *Corpo 3d* (2001), *Anima 2d* (2001), *BsB* (2002), *Hubbub* (2002), *F69* (2003), com Mario Maciel e grupo MidiaLab, *Jogo de Índio* (2005), com o grupo MidiaLab, *Erotic Space* (2006), com o MidiaLab, e *Paulista Invaders* (2013), com Francisco de Paulo Baretto, Bruno Braga e André Bassani Freitas. Rachel Zuanon Dias, artista, dançarina, pesquisadora e Professora na Universidade Anhembi Morumbi, a qual quase não entrou no material, a não ser pela breve sugestão que deu ao usar seus computadores vestíveis para interagir com games, produziu as obras *Computador Vestível Afetivo Co-evolutivo #1* (2006), *[OBJETO RELACIONAL BIOCIBERNÉTICO] Computador Vestível Afetivo Co-evolutivo #2* (2007), com Geraldo Lima, e os dois últimos da série que foram classificados mais explicitamente como tendo relações com Games (inclusive no título da obra): *[BIOBODYGAME] Computador Vestível Afetivo Co-evolutivo #3* (2008) e *[NEUROBODYGAME] Computador Vestível Afetivo Co-evolutivo #4* (2010), ambos com Geraldo Lima. Frank Nely Peres Alves, apesar de não atuar como Professor universitário, como os já citados, possui formação acadêmica. Realizou Mestrado na UnB sob a linha de pesquisa Arte e Tecnologia (no Departamento de Artes Visuais) com a dissertação *Gamearte*. Suas produções são *Chinelinbug* (2007) e *Game.H.Arte* (2007-2009). E Marcos Fernandez Cuzziol, gerente do núcleo de Inovação do Instituto Itaú Cultural, Doutor em Artes Visuais na ECA - USP, sob a orientação de Gilberto Prado. Além de ter sido um dos pioneiros do game na indústria brasileira, com *Incidente em Varginha* (1998), *Super Mini Racing* (2001), *Micro Scooter Challenge* (2001), *Super Mini Racing Ice Rally* (2006) e *Iracema Aventura* (2006), e apesar de possuir praticamente só produção teórica sobre games como obras de arte (seus games não fazem parte do cenário da Arte Contemporânea brasileira), destaca-se mais pelo seu trabalho no Itaú Cultural, onde parece dar e ter dado ênfase a área de games, ajudando a organizar palestras, eventos e exposições, como *Homo Ludens – Do faz-de-conta à vertigem* (2005) e *Game o quê* (2002), enriquecendo e encorajando a prática de Gamearte no Brasil.