

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

Raquel Cades

OS GAMES COMO LINGUAGEM ARTÍSTICA

Passo Fundo

2017

Raqueli Cades

OS GAMES COMO LINGUAGEM ARTÍSTICA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais da Faculdade de Artes e Comunicação da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Artes Visuais, sob orientação da Prof. Ma. Aline do Carmo.

Passo Fundo

2017

Raqueli Cades

Os games como linguagem artística

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais da Faculdade de Artes e Comunicação da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Artes Visuais, sob orientação da Prof. Ma. Aline do Carmo.

Aprovada em ____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Ma. Aline do Carmo – UPF

Prof. _____ - _____

Prof. _____ - _____

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a minha mãe, Ivani, e ao meu pai, Valter, que viabilizaram e possibilitaram todo esse processo de formação, pois sem eles nada disso seria possível. Ao meu irmão, Renan, por estar sempre presente e demonstrar interesse às minhas criações.

Agradeço ao meu namorado, Álesson, por esclarecer todas as minhas dúvidas referentes ao tema, já que é um *gamer* nato, e ter sido paciente em me auxiliar na busca por materiais, conteúdos e referências a cerca do tema.

Agradeço a minha orientadora, Aline do Carmo, por gentilmente ter me guiado e ajudado no decorrer deste trabalho, me dando todo o suporte necessário.

Agradeço aos meus colegas, Edineia, Gabriel, Janaíne, Jéssica, José, Larissa, Marlise e Paola, por terem percorrido junto comigo este caminho. Superando as barreiras da procrastinação, auxiliando nas dificuldades e dúvidas diante dos trabalhos intermináveis, estando presentes desde as aulas mais divertidas até as mais cansativas e por muitas vezes compartilharmos os mesmos medos e desesperos diante da graduação. E também, principalmente, pelos infinitos momentos de alegria e choros de tanto riso, as exposições que realizamos, as viagens que tivemos a oportunidade de fazer juntos, os “intervalos” dançando no D.A., os muitos lanches compartilhados e a cumplicidade e amor de cada um.

Agradeço a todos os professores e professoras que contribuíram de alguma forma para o meu crescimento pessoal e para a minha formação.

A todos, um lugar em meu coração.

“Para qualquer jogador de videogame seria absurda a idéia de viver num mundo sem arte. Arte é como estar apaixonado, não se explica, apenas sabe-se, sente-se. Nas duas ultimas décadas jogadores do mundo inteiro tem absorvido, vivenciado e admirado arte, apaixonando-se por ela sem saber.”

(Arthur Bobany)

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso pretende compreender, através da pesquisa exploratória, se os *games* podem ou não ser considerados uma linguagem artística. Por meio de revisão bibliográfica buscará familiarizar o assunto com uma breve historia sobre os *consoles*, o surgimento dos *games*, as mídias digitais e a interatividade no meio das artes e *games*. Será destaque no trabalho a influência das obras do artista impressionista Paul Cézanne na criação dos gráficos do *game The Legend of Zelda: Skyward Sword* e a massinha de modelar como influência artística no *game Kirby and the Rainbow Curse*. Por fim, expõe-se o estudo e visão de autores como Arthur Bobany, Lucia Santaella e Richard Rouse, e suas considerações sobre os *games* como uma linguagem artística.

Palavras-chave: Arte. Interatividade. Videogame. The Legend of Zelda. Kirby.

RESUMEN

Este trabajo de Conclusión de Curso pretende comprender, a través de la investigación exploratoria, si los juegos pueden o no ser considerados un lenguaje artístico. Por medio de revisión bibliográfica buscará familiarizar el asunto con una breve historia sobre las consolas, el surgimiento de los juegos, los medios digitales y la interactividad en medio de las artes y juegos. En el trabajo, la influencia de las obras del artista impresionista Paul Cézanne en la creación de los gráficos del juego *The Legend of Zelda: Skyward Sword* y la masita de modelar como influencia artística en el juego *Kirby and the Rainbow Curse*. Por último, se expone el estudio y visión de autores como Arthur Bobany, Lucia Santaella y Richard Rouse, y sus consideraciones sobre los juegos como un lenguaje artístico.

Palabras clave: Arte. Interactividad. Video juego. *The Legend of Zelda*. Kirby.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>Brown Box</i>	11
Figura 2 – <i>Odyssey</i>	111
Figura 3 – Jogando <i>Odyssey</i>	111
Figura 4 – <i>Atari 2600</i>	12
Figura 5 – <i>Famicom</i>	122
Figura 6 – <i>NES</i>	122
Figura 7 – <i>PlayStation 2</i>	133
Figura 8 – Jogo <i>SpaceWar</i>	14
Figura 9 – Jogo <i>Pac-Man</i>	15
Figura 10 – Jogabilidade <i>Donkey Kong</i>	16
Figura 11 – Jogabilidade <i>Sonic Mania</i>	17
Figura 12 – Tubo verde perfurando a Terra.....	17
Figura 13 – Tubo de Tóquio até o Rio.....	17
Figura 14 – Tubo verde no meio do Maracanã.....	18
Figura 15 – Shinzo Abe com chapéu do Mario.....	18
Figura 16 – <i>The Legend of Zelda</i> , 1986.....	18
Figura 17 – <i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i> , 1993.....	19
Figura 18 – <i>The Legend of Zelda: The Wind Waker</i> , 2003.....	19
Figura 19 – <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i> , 2017.....	20
Figura 20 – Pintura rupestre na caverna de Altamira.....	26
Figura 21 – Introdução do jogo <i>The Legend of Zelda: Skyward Sword</i>	26
Figura 22 – Vista de <i>Skyloft</i>	27
Figura 23 – Autorretrato com a casquette.....	28
Figura 24 – Cenário.....	29
Figura 25 – Cenário.....	29
Figura 26 – A Montanha de Santa Vitória.....	30
Figura 27 – <i>Kirby and the Rainbow Curse</i>	31
Figura 28 – Jogabilidade <i>Kirby and the Rainbow Curse</i>	32
Figura 29 – Mesa da galeria.....	33
Figura 30 – Prateleira da galeria.....	33
Figura 31 – Bichos de Lygia Clark.....	35

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 UMA BREVE HISTÓRIA DOS CONSOLES.....	11
3 OS JOGOS DE VIDEOGAME	14
4 ARTE, MÍDIAS DIGITAIS E INTERATIVIDADE	21
5 A INFLUÊNCIA DE ESTILOS ARTÍSTICOS NOS GAMES.....	24
5.1 A influência do Impressionismo em The Legend of Zelda: Skyward Sword	26
5.2 A influência de materiais artísticos em Kirby and the Rainbow Curse	31
6 OS GAMES COMO LINGUAGEM ARTÍSTICA	34
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40

1 INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso surgiu a partir de um olhar mais sensível e atencioso à arte e ao *design* dos *games*, sem dar-se conta de que aqueles *games* em que é possível interagir – assim como houve interação em obras visuais, como nos “Bichos” da artista mineira Lygia Clark – podem ser considerados também, uma forma de arte.

O interesse pelo assunto vem do contato freqüente com *videogame* e de uma infância marcada por tardes e mais tardes de *Super Nintendo*, com o jogo *Super Mario Bros*. No qual o personagem Mario – um encanador que usa boné – é controlado pelo jogador, que enfrenta diversos inimigos para tentar salvar *Peach*, a princesa que foi raptada por *Bowser*, inimigo que deseja se casar com ela para se tornar Rei. Mas, o que acontece, é que ele – o jogador – morre dezenas de vezes, passando por diversas fases onde derrota alguns inimigos disfarçados de *Bowser*, para descobrir que, na verdade, a princesa está em outro castelo, dando sequência a saga.

Há na contemporaneidade, um elevado nível de informações sobre *games*, e isso fez com que o interesse pessoal pelo tema crescesse. Interesse que vem desde os aspectos visuais e artísticos do *design* dos jogos, como pelas estratégias de cada jogo e suas interações com o usuário.

Em Nova York, no *Museum of Modern Art* (MoMA), há um andar inteiro dedicado aos jogos de *videogames*, tendo lá uma exposição permanente sobre o tema, o que causou críticas a favor e contra a iniciativa, deixando então a dúvida, os jogos de *videogame* podem ou não ser considerados uma forma de arte?

Diante disto, o objetivo deste trabalho é buscar introduzir, familiarizar e organizar o assunto, tornando possível a pesquisa e o entendimento da importância do conteúdo sobre *games* para as Artes Visuais. Compreendendo as possibilidades a cerca dessa provável nova, mas não tão recente, forma de arte.

A metodologia utilizada para a realização deste Trabalho de Conclusão de Curso é bibliográfica, por meio de livros, artigos científicos, sites, filmes e imagens. Com base nos objetivos é uma pesquisa exploratória, onde se buscou familiarizar com o assunto.

Traremos uma breve história dos *consoles*, popularmente chamados de *videogames*, onde se torna possível que o leitor situe historicamente desde seu surgimento e início de comercialização, as gerações e quais *consoles* as compõem até os dias atuais. Como ocorreu o surgimento dos jogos de *videogame*, também chamados apenas de *games*, quais foram as primeiras criações e seus desenvolvedores, o crescimento em escala vertiginosa marcando

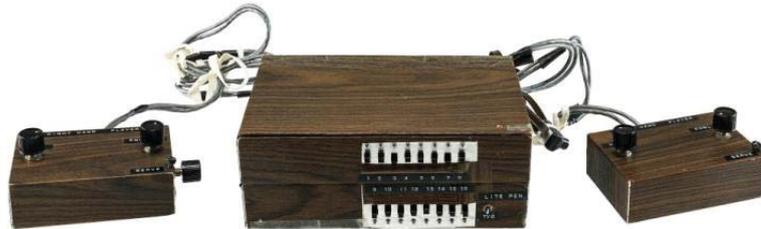
presença na sociedade contemporânea através do entretenimento, a criação de personagens que marcaram a indústria e cultura dos *games*, o sucesso que fazem e as evoluções pelas quais passaram, de acordo com o desenvolvimento e aprimoramento da tecnologia. Veremos também a arte, as mídias digitais e a interação, diante do conceito de que a arte está e permanecerá em constante mutação, abrindo espaço para novas tecnologias e novas linguagens. Entenderemos quem é a equipe que cria um game, a influencia do Impressionismo em *The Legend of Zelda: Skyward Sword* e as motivações que levaram a isso, o visual autentico de *Kirby and the Rainbow Curse* e a influência de materiais artísticos na sua criação. E por fim, um estudo sobre como os *games* podem ser considerados uma forma de arte, embasado nas visões e pensamentos de autores como Arthur Bobany, Lucia Santaella e Richard Rouse.

2 UMA BREVE HISTÓRIA DOS CONSOLES

O *console* é um aparelho eletrônico que executa jogos eletrônicos, popularmente é chamado de *videogame*. Consiste basicamente em uma caixa de formato retangular, que, quando conectada a uma televisão, reproduz imagens interativas. (REVISTAGAMES, 2009). Destacaremos aqui os principais de cada geração.

Ralph Baer, em 1968, após ter se formado em engenharia eletrônica, teve a idéia de criar um aparelho que fosse capaz de rodar jogos eletrônicos por meio da televisão. Ele desenvolveu e patenteou o aparelho *Brown Box* (figura 2), que rodava diferentes tipos de jogos, tornando-o “pai” dos *videogames*.

Figura 1 – *Brown Box*.



Fonte: THE NATIONAL MUSEUM OF AMERICAN HISTORY, [20--].

E, a partir deste momento, a comercialização de *videogames* começou. Quando em 1972, nos Estados Unidos, a empresa Magnavox lançou o primeiro console doméstico, *Odyssey* (figura 3), fazendo parte da primeira geração de *consoles*, que consistia em traços que subiam e desciam para rebater um quadrado (figura 4). O console foi fabricado pela Philco e pela Ford, ficando conhecido como *Telejogo*, o qual começou a ser vendido no Brasil apenas no final da década de 1970. (LOPES, 2010).

Figura 2 – *Odyssey*.



Fonte: AMOS, 2011.

Figura 3 – Jogando *Odyssey*.



Fonte: D'ARGENIO, 2017.

Em 1978 surge o *Atari 2600* (figura 5), integrante da segunda geração de consoles, projetado por Nolan Bushnell, sendo considerado um símbolo cultural dos anos de 1980. Mas, no ano de 1983 ocorre a grande crise dos *videogames*, conhecida como *crash*, esta, foi uma grande recessão na indústria ocasionada pela saturação do mercado dos jogos eletrônicos vindos da Atari.

Figura 4 – *Atari 2600*.



Fonte: AMOS, 2011.

Neste tempo a empresa japonesa Nintendo, que não foi afetada pela crise, começa a erguer seu império, dando início a terceira geração, em 1983, com o console *Famicom* (figura 6), de 8 bits, posteriormente, em 1985, rebatizado de *NES* (*Nintendo Entertainment System*) (figura 7). (HYGINO, 2014). Este, provavelmente, é o console que mais teve clones vendidos no Brasil, sendo o *PolyStation* o mais famoso. A versão se trata de uma cópia externa do primeiro *PlayStation* com a “alma” de um *NES*. A parte superior, que aparentemente leria mídias em formato de disco, na verdade é apenas uma tampa para os cartuchos serem inseridos. (VENDRAMIM, 2012).

Figura 5 – *Famicom*.



Fonte: AMOS, 2016.

Figura 6 – *NES*.



Fonte: AMOS, 2013.

No ano de 1986, outra companhia japonesa começou a se desenvolver também, a SEGA, que lançou o *console Master System* para concorrer com o *NES*. Mas, sabendo que não ultrapassaria a Nintendo nos 8-bits, direcionou seus esforços à criação de um novo *console*. Deste momento em diante, estava travada a batalha de *consoles* – e *games* – entre as duas empresas. (LOPES, 2010).

A quarta geração foi marcada pelos consoles *Mega Drive*, produzido em 1988 pela empresa SEGA e o *Super Nintendo Entertainment System* lançado em 1990, mais conhecido como *Super NES* ou *Super Nintendo*, da empresa Nintendo. A quinta geração é composta pelo SEGA *Saturn* (1994), *PlayStation* (1994) da Sony – *videogame* mais vendido da história, com mais de 155 milhões de aparelhos vendidos, ilustrado na figura 7 (JORDÃO, 2015) – e pelo Nintendo 64 (1996).

Figura 7 – *PlayStation 2*.



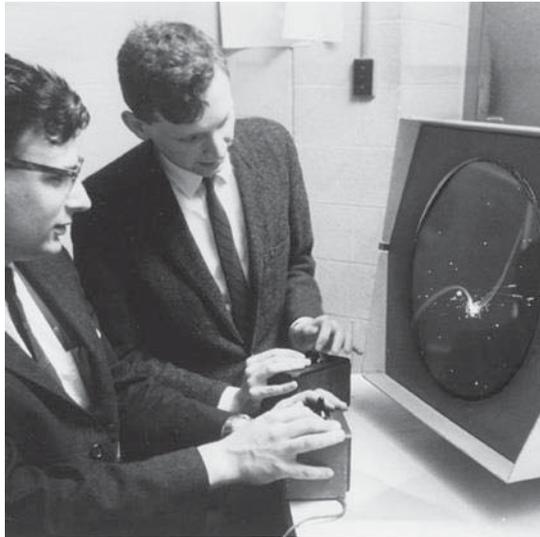
Fonte: JORDÃO, 2015.

Representando a sexta geração estão os consoles *Dream Cast* (1999) da SEGA, *PlayStation 2* (2000) da Sony, Nintendo *Game Cube* (2001) e o *Xbox* (2001) da empresa Microsoft. A sétima geração tem os consoles *Xbox 360* (2005) da Microsoft, *PlayStation 3* (2006) da Sony e *Wii* (2006) da Nintendo. E, por fim, a oitava e atual geração possui os consoles *Wii U* (2012) da Nintendo, *PlayStation 4* (2013) da Sony, *Xbox ONE* (2013) da Microsoft e Nintendo *Switch* (2017).

3 OS JOGOS DE VIDEOGAME

Os jogos são as imagens interativas que são processadas pelo console de *videogame* e apresentadas na tela da televisão. Sobre quem criou, de fato, o primeiro *game* da história, existem controvérsias. Há quem diga que foi o físico Willy Higinbotham, em 1958, também conhecido por ser um dos criadores da bomba atômica. Ele criou um joguinho de tênis que era mostrado em um osciloscópio e processado por um computador analógico. E há quem diga que foram Slug Russel, Wayne Witanen e Martin Graetz em 1962, eles eram colegas no Instituto de Tecnologia de Massachusetts, nos EUA, e criaram o jogo de batalha espacial *SpaceWar* (figura 8), que rodava nos arcaicos computadores DEC PDP-1. (LOPES, 2010)

Figura 1 – Jogo *SpaceWar*.



Fonte: INSTITUTO DE TECNOLOGIA DE MASSACHUSETTS, 2011.

De acordo com Bobany (2008, p. 19) a indústria dos *videogames* cresce em uma escala vertiginosa ano após ano e, conforme Alves (2008, p. 9), “nos últimos trinta anos os *games* têm marcado presença na sociedade contemporânea principalmente pelo viés do entretenimento, movimentando em 2007, uma cifra U\$ 41 bilhões de dólares no mundo, superando a indústria do cinema[...]” mostrando que o sucesso que fazem, não é pouco.

No início, os *games* eram feitos apenas como uma releitura de jogos de tabuleiro com mais agilidade, eles não tinham nenhuma pretensão artística. Além disso, as limitações técnicas dos primeiros *games* os reduziam a linhas e pontos que poderiam ser considerados arte apenas pelos mais minimalistas e abstratos conceituadores. (BOBANY, 2008, p. 21).

Em 22 de maio de 1980, surge o primeiro personagem – e também mascote – do mundo dos *games*: *Pac-Man*, conhecido no Brasil com o apelido de Come-Come. Foi nos fliperamas que foram apresentadas suas mecânicas originais e inventivas, como a introdução de labirintos, o uso dos fantasmas *Blinky*, *Pinky*, *Inky* e *Clyde* como os inimigos que perseguem *Pac-Man* (figura 9) e alguns itens que aumentam os poderes do protagonista. Logo, em pouco tempo se tornou um fenômeno, surgindo até mesmo campeonatos para premiar os melhores jogadores. *Pac-Man*, em sua versão original, foi um dos 14 *games* selecionados pelo Museu de Arte Moderna de Nova York para compor a coleção permanente de jogos no local. (VALAREZO, 2015)

Figura 2 – Jogo *Pac-Man*.



Fonte: *THE INTERNATIONAL ARCADE MUSEUM*, [20--?].

Dez anos depois, em 1990, a empresa Nintendo lança *Super Mario Bros. 3*, que se torna o *game* mais vendido da história. (REDAÇÃO, 2016). Após uma tentativa fracassada de fazer um jogo baseado no desenho *Popeye*, a Nintendo solicita à Shigeru Miyamoto a criação de um novo jogo a partir das suas próprias ideias. O resultado foi *Donkey Kong* (figura 10),

onde o personagem *Jumpman* tentava salvar a sua namorada *Pauline* do gorila *Donkey Kong*. *Jumpman* era parecido com um funcionário da Nintendo, que se chamava Mario Segali, logo tiveram a ideia de trocar o nome *Jumpman* por Mario. E hoje, sem dúvidas, Mario é o principal ícone da Nintendo, tendo a sua série de jogos mais de 184 milhões de cópias vendidas. (GUARALDO, 2013).

Figura 3 – Jogabilidade *Donkey Kong*.



Fonte: WIKIPEDIA, 2015.

Para competir com Mario, a Sega apresenta seu novo mascote: *Sonic the Hedgehog* ou apenas *Sonic* (figura 11). A empresa realizou um concurso interno em busca do novo mascote, tendo várias sugestões apresentadas. Um tamanduá-bandeira e um ouriço foram os finalistas da competição, sendo o último o escolhido. Como a Sega não teve sucesso com seus consoles, se retirou desta área do mercado e permaneceu exclusivamente no de jogos. Isso permitiu que *Sonic* fosse produzido para as plataformas de outras empresas como a Sony, a Microsoft e a Nintendo. (HISTÓRIA, [20--]).

Figura 4 – Jogabilidade *Sonic Mania*.

Fonte: BADNIK, 2016.

Ícone da cultura pop do Japão, Mario fez e faz tanto sucesso, que apareceu na cerimônia de encerramento das Olimpíadas do Rio em 2016. No vídeo, apresentando os próximos Jogos, que ocorrerão em 2020 em Tóquio, surge o primeiro ministro do Japão, Shinzo Abe, que se transforma no personagem Mario, pulando em um tubo verde que sai de Tóquio e atravessa a Terra em direção ao Rio de Janeiro (figuras 12 e 13). Surgindo, no meio do Maracanã, o tradicional tubo verde (figura 14) do jogo e, saindo dele o *premiê* japonês (figura 15), levando o público à euforia total. (FOLHA, 2016).

Figura 5 – Tubo verde perfurando a Terra.



Fonte: OLYMPIC, 2016.

Figura 6 – Tubo de Tóquio até o Rio.



Fonte: OLYMPIC, 2016.

Figura 7 – Tubo verde no meio do Maracanã.



Fonte: OLYMPIC, 2016.

Figura 8 – Shinzo Abe com chapéu do Mario.



Fonte: OLYMPIC, 2016.

Após sua invenção e uma indústria crescente, os *games* passaram por muitas modificações evolutivas, conforme a tecnologia se desenvolvia e aprimorava, até a atualidade. Um bom exemplo dessa evolução está nas figuras 16, 17, 18, e 19 representando o desenvolvimento evolutivo dos gráficos utilizado nos *games* da série *The Legend of Zelda*, da Nintendo, que possui 19 títulos lançados.

Figura 9 – *The Legend of Zelda*, 1986.

Fonte: WIKIPEDIA, 2009.

Figura 10 – *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, 1993.



Fonte: ZELDA DUNGEON, [20--].

Figura 11 – *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, 2003.



Fonte: WIKIPEDIA, 2013.

Figura 12 – *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, 2017.

Fonte: GAMECENTRAL, 2017.

Os *games* atravessaram uma verdadeira revolução tecnológica nas últimas três décadas e hoje são peças-chave no desenvolvimento econômico. (LANDIMEM, 2011). A indústria dos *games* já é mais rentável que a do cinema e até mesmo a da música, juntas. Só nos Estados Unidos, em 2015, as vendas do setor ultrapassaram 110 bilhões de dólares. Pesquisas apontam que em 2013 a indústria do cinema faturou US\$ 35,9 bilhões, metade do que a indústria de *games* alcançou, US\$ 70,4 bilhões. (LISBOA, 2016).

Em 2013, *Grand Theft Auto V*, arrecadou mais de US\$ 1 bilhão nas primeiras 24 horas de seu lançamento, contabilizando 11,2 milhões de cópias vendidas no mundo. Fazendo com que entrasse para o *Guinness World Records* como jogo mais vendido no mundo em 24 horas, desbancando outro título de faturamento bilionário, *Call of Duty: Black Ops II*, que até então era o *game* com maior lançamento da história. (CANALTECH, 2013). E, ao que tudo indica, o crescimento exponencial do mundo dos *games* está longe de encontrar o seu limite. (LANDIMEM, 2011).

4 ARTE, MÍDIAS DIGITAIS E INTERATIVIDADE

A arte, através de diferentes caminhos, olhares e diálogos, proporciona experiências significativas e oportunidades para que o ser humano se aproprie crítica e construtivamente do mundo que o rodeia. Podemos dizer que

A arte é uma função essencial do homem, indispensável ao indivíduo e às sociedades e que se lhes impôs como uma necessidade desde as origens pré históricas. A arte e homem são indissociáveis. Não há arte sem homem, mas talvez não haja homem sem arte. Por ela, o homem exprime-se mais completamente, portanto, compreende-se e realiza-se melhor. Por ela o mundo torna-se mais inteligível e acessível, mais familiar. É o meio de um perpetuo intercambio com aquilo que nos rodeia, uma espécie de respiração da alma bastante parecida com a física, de que o nosso corpo não pode prescindir. O ser isolado, ou a civilização que não tem acesso à arte estão ameaçados por uma imperceptível asfixia espiritual, por uma perturbação moral. (HUYGHE, 1986 apud OLIVEIRA; HERNANDÉZ, 2015, p. 219).

Muitas vezes falamos de arte

como se ela correspondesse a um conceito definitivo. Entretanto, sabemos que arte é um processo em permanente mutação. Era uma coisa para os arquitetos egípcios, outra para os calígrafos chineses, uma terceira para os pintores bizantinos, outra ainda para os músicos barrocos ou os cineastas russos do período revolucionário. Nesse sentido, não é preciso muito esforço para perceber que o mundo das mídias, com sua ruidosa irrupção no século XX, tem afetado substancialmente o conceito e a prática da arte, transformando a criação artística no interior da sociedade midiática numa discussão bastante complexa. (MACHADO, 2007, p. 23)

Como o conceito de arte está, e permanecerá, em constante mutação, o autor Arantes afirma que “as artes em mídias digitais, com suas interfaces, colocam em evidencia uma dimensão epistemológica que vai além da própria estética, pois servem de modelo para entendermos a maneira como nos relacionamos com o mundo”. (ARANTES, 2005, p. 73).

A tecnologia é conhecimento e Bueno a define como

[...] um processo contínuo através do qual a humanidade molda, modifica e gera a sua qualidade de vida. Há uma constante necessidade do ser humano de criar, a sua capacidade de interagir com a natureza, produzindo instrumentos desde os mais primitivos até os mais modernos, utilizando-se de um conhecimento científico para aplicar a técnica e modificar, melhorar, aprimorar os produtos oriundos do processo de interação deste com a natureza e com os demais seres humanos. (BUENO, 1999 apud GALEB et al., 2012, p. 1)

Para Machado (2007) a ideia de que se possa fazer arte nas mídias ou com as mídias é uma discussão que está longe de ser matéria de consenso. Os intelectuais de formação tradicional, segundo o autor, de uma forma geral

[...] resistem à tentação de vislumbrar um alcance estético em produtos de massa, fabricados em escala industrial. No seu modo de entender, a boa, profunda e densa tradição cultural, lentamente filtrada ao longo dos séculos por uma avaliação crítica competente, não pode ter nada em comum com a epidérmica, superficial e descartável produção em série de objetos comerciais de nossa época. Portanto, para esses intelectuais, falar em criatividade ou qualidade estética a propósito da produção midiática só pode ser uma perda de tempo. (MACHADO, 2007, p. 24).

Já os defensores da arte mídia, de acordo com Machado (2007), costumam

ser menos arrogantes e mais espertos. Eles defendem a idéia de que a demanda comercial e o contexto industrial não necessariamente inviabilizam a criação artística, a menos que identifiquemos a arte com o artesanato ou com a aura do objeto único. No entender destes últimos, a arte de cada época é feita não apenas com os meios, os recursos e as demandas dessa época, mas também no interior dos modelos econômicos e institucionais nela vigentes, mesmo quando essa arte é francamente contestatória em relação a eles. (MACHADO, 2007, p. 25).

Para Arantes (2005, p. 73) “as artes em mídias digitais, com suas interfaces, colocam em evidencia uma dimensão epistemológica que vai além da própria estética, pois servem de modelo para entendermos a maneira como nos relacionamos com o mundo”. O autor destaca também que

Ao longo da historia da arte, a produção artística sempre foi definida como imitação da natureza. A crise desse conceito, já em fins do século XIX, levou os artistas a buscar novos paradigmas estéticos. Paralelamente à crise da representação, houve o rompimento com o ideal de contemplação do publico em relação ao objeto artístico. As artes participativas evidenciaram essa ideia, mostrando que a obra de arte é muito menos o objeto em si que a relação que se estabelece entre o publico e a obra. As artes em mídias digitais, ou melhor, as artes interfacetadas, permitem explicitar a ideia de que a obra se realiza sob uma visão contextual a partir das relações estabelecidas com o interator. (ARANTES, 2005, p. 82).

Por ser dotada de certa plasticidade, a arte em mídias digitais, se torna suscetível a modificações, conforme as interações desejadas pelo participante. (ARANTES, 2005, p. 67).

A definição do termo “interatividade”, de acordo com Lévy,

em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação. De fato, seria trivial mostrar que um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo. Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho. (LÉVY, 1999 apud GALEB et al., 2012, p. 4).

Então neste sentido, a interatividade se faz na leitura, no olhar e no sentido individual de cada um, diante do que está sendo visto. Pois são aspectos diferentes que chamam a atenção de cada indivíduo. (GALEB et al., 2012, p. 4).

Conforme Duarte Jr (2010 apud GALEB et al., 2012, p. 6), “O corpo conhece o mundo antes de podermos reduzi-lo a conceitos e esquemas próprios de nossos processos mentais”. Este autor defende, de acordo com Galeb et al. (2012), que para abstrair conceitos, se faz necessário que o corpo possa experimentar e sentir verdadeiramente. A arte possibilita esta ação, quando coloca seu público para provar, e se desfazer de seu papel de mero espectador e, assim, se colocar em ação, com todos os seus sentidos sendo aguçados. (GALEB et al., 2012, p. 6)

Diante disto Galeb et al. (2012) afirma que a participação e a interação são “ações previstas e pensadas para aqueles que acessam a tecnologia, bem como a arte contemporânea. Teóricos que encabeçam a reflexão acerca destas áreas, tem se preocupado cada vez mais, em propiciar um envolvimento maior daqueles que delas desfrutarão”. (GALEB et al., 2012, p. 8).

Para Stateri (2017, p. 141) “com a facilidade de reprodução oferecida pelos meios tecnológicos, a arte sofreu um grande impacto e a figura do artista deixou de parecer inatingível pelo público geral.” É claro que ainda existem barreiras neste sentido. Porém “fazemos parte de uma era na qual a arte e a cultura passaram a ser vividas e consumidas por grande parte da população, com maior facilidade de acesso”.

5 A INFLUÊNCIA DE ESTILOS ARTÍSTICOS NOS GAMES

A presença da interatividade e o modo como ela nos afeta, faz com que os *games* sejam uma das melhores formas de contar histórias do âmbito mitológico. E isso, graças à imaginação fértil e mente aberta das crianças, que embarcaram por primeiro no fascínio por esta arte que se resume em uma coleção de pontos luminosos, sons e cores em uma tela. (BOBANY, 2008, p. 46-47). A interatividade dos *videogames* é aquela que permite exploração e surpresa e, ao mesmo tempo, é coerente e razoavelmente previsível. (GRAU, 2003 apud ASSIS, 2006, p. 20).

De acordo com Bobany (2008, p. 47) a média de idade dos jogadores em 2008 passava dos 28 anos e

É certo afirmar que as pessoas aficionadas por videogames em sua infância continuam a jogar depois de adultas. Isso é uma evolução natural [...]. Porém cada vez mais pessoas que tiveram pouco, quando nenhum, contato em sua infância com games acabam se envolvendo com eles e tornam-se parte do público. (BOBANY, 2008, p. 47).

Em 2014, de acordo com uma pesquisa publicada pela *Entertainment Software Association*, essa média aumentou para os 35 anos. (DONIZETE, 2014). Isso se deve ao amadurecimento dos *games* e ao simples fato de passar o tempo, o que tem feito com que diversos jogadores da terceira idade entrem neste mundo também, e que quem sabe, em breve, terão a sua disposição produtos criados especialmente para atender as suas necessidades. (BOBANY, 2008, p. 48-49).

Conforme Cliff Bleszinski, no documentário *Video Games The Movie* (2014), ao olhar para a equipe que cria um *game*, é como se eles fossem “Os Vingadores” – grupo de super-heróis – do talento quando pensamos a respeito da criação dos jogos.

Segundo Assis (2006) a distribuição ideal de habilidades para “uma equipe de produção básica tem diretor de projeto, diretor de arte, modelador de mapas, modelador de objetos, artista 2D, programador, músico, sonoplasta, roteirista, assessor jurídico, assessor contábil, profissional de marketing e produtor.” (ASSIS, 2006, p. 37)

Para que se torne possível uma compreensão melhor entre arte e *games*, Chagas destaca que

[...] é importante analisar a influência do trabalho dos artistas nesse segmento. Esses profissionais usam a tecnologia como ferramenta para a expressão de seus questionamentos, inquietações e sentimentos. [...] Perceber o mundo por meio da

visão pioneira de [...] artistas [...] é uma janela para vislumbrar a influência inovadora que a arte eletrônica pode oferecer ao universo dos games (CHAGAS, 2008 apud BOBANY, 2008, p. 82-85).

A exploração e a descoberta de novas áreas no cenário dos *games* se tornam tão importantes quanto as descobertas e os avanços da narrativa em formas de tradicionais de arte. Os designers, segundo Bobany (2008, p. 111)

[...] pensam em novos desafios para esta exploração, em busca dos “segredos” do game, que geram uma recompensa a mais para o jogador quando ele finalmente encontrar fases ou áreas secretas que nem todos descobrirão, fazendo com que aquela vitória seja especial, pessoal, da mesma maneira que as pessoas podem ter percepções diferentes de um filme e descobrirem significados que não sejam explícitos. (BOBANY, 2008, p. 111).

Não podemos negar que além de tudo, os *games* são também, produtos culturais, comunicação pura e entretenimento interativo de qualidade. Ainda conseguem ser, em alguns casos, um canal de comunicação e funcionar como um serviço envolvendo milhares de pessoas ao mesmo tempo. (MAFRA, 2008 apud BOBANY, 2008, p. 116).

Os jogos apresentam, em sua maioria, pelo menos um de três estilos visuais: o mais próximo da realidade, cartunescos ou derivados de quadrinhos e animação, e um estilo totalmente abstrato. O autor Bobany (2008, p. 28) destaca também que “porém, muito ainda pode ser explorado em termos de apresentação gráfica dentro do universo dos games”.

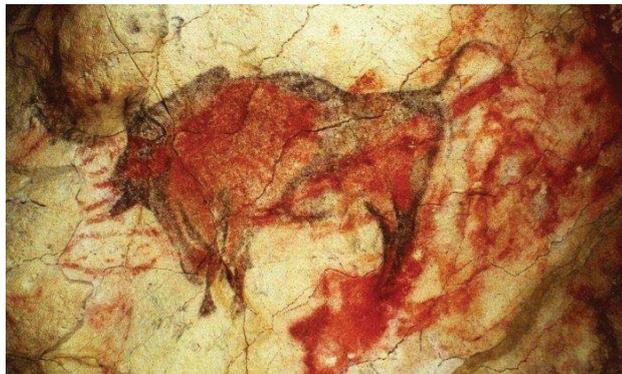
Como prova disso, abordaremos *The Legend of Zelda: Skyward Sword* e *Kirby and the Rainbow Curse*, ambos produzidos pela Nintendo, e a influência da arte em cada um destes *games*.

5.1 A influência do Impressionismo em *The Legend of Zelda: Skyward Sword*

Lançado em 2011 pela Nintendo, *The Legend of Zelda: Skyward Sword* é um *game* de aventura com classificação indicativa de 10 anos, onde a trama gira em torno do nascimento da *Master Sword* – famosa espada que tem o poder de banir o mal – e *Hylia*, a deusa guardiã de *Skyloft* – principal ilha flutuante onde ocorre o jogo – e do poder sagrado criado pelos deuses antigos. (PIOVESAN, 2011, p. 31).

Logo na introdução do jogo, há uma sequência que emula uma espécie de pintura rupestre, nos contando a história por trás da criação da ilha flutuante localizada acima das nuvens. (PIOVESAN, 2011, p. 31). Podemos observar as semelhanças fazendo uma comparação entre a figura 20, que é a imagem de uma pintura rupestre feita cerca de 17 mil anos atrás na caverna de Altamira, localizada na Espanha, e a figura 21, retirada da introdução do jogo.

Figura 13 – Pintura rupestre na caverna de Altamira.



Fonte: GRANDELLE, 2015.

Figura 14 – Introdução do jogo *The Legend of Zelda: Skyward Sword*.



Fonte: FUNKY BLACK CAT, 2012.

Conforme Thais Piovesan conta sobre o enredo do *game* na revista Nintendo World,

Quando o maléfico rei demônio reuniu um imenso exercito para tomar para si o artefato sagrado criado pelos deuses antigos, espalhando o caos por onde passava, a deusa uniu forças com os seres da superfície para proteger o poderoso objeto. Ela, então, destacou um pedaço da terra e o enviou para os céus, juntamente com os humanos sobreviventes e o poder sagrado criado pelos deuses. Uma batalha cruel teve inicio na superfície, culminando no aprisionamento do rei demônio e de seu exercito sanguinário. (PIOVESAN, 2011, p. 31).

Na figura 22 podemos observar *Skyloft*, o pedaço da Terra que foi destacado e enviado para os céus e que é o principal conjunto de ilhas flutuantes do *game*.

Figura 15 – Vista de *Skyloft*.



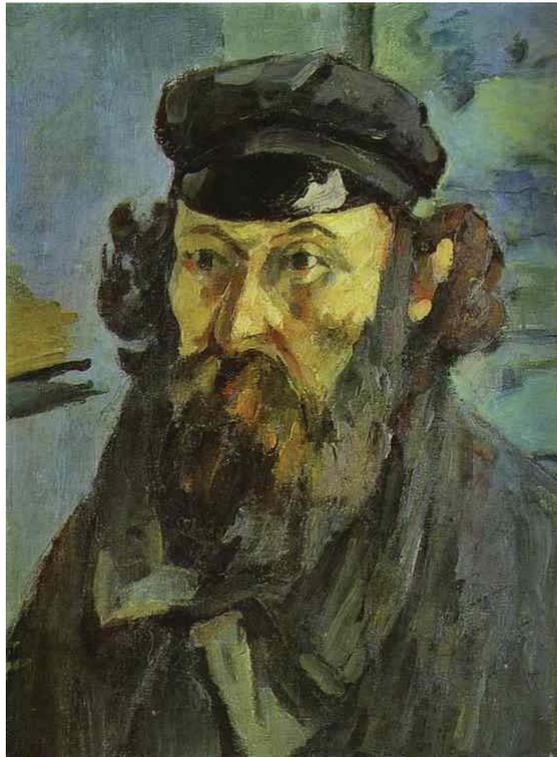
Fonte: NINTENDO BEYOND, 2011.

Com a falta de poder de processamento do console *Wii* para gerar texturas mais elaboradas, a Nintendo fez uma grande jogada de mestre, que por sinal, é o que faz com que *Skyward Sword* se destaque na arte dos *games*. As texturas que simulam pinceladas e as bordas borradas das figuras, sem linhas para defini-las, na verdade vieram da inspiração em pinturas impressionistas e assim, mascaram parte dos serrilhados no gráfico do jogo. (PIOVESAN, 2011, p. 45).

A maioria das inspirações vieram das obras do artista Paul Cézanne (1839-1906), que foi um famoso pintor francês pós-impressionista na segunda metade do século XIX. As suas

pinceladas eram soltas, sem muita preocupação com contornos para suas figuras, mesclando as cores dos cenários, buscava reproduzir os tons de cores da natureza. A principal preocupação do artista era com a representação geométrica das figuras, deixando de lado a perspectiva. (PIOVESAN, 2011, p. 45). Podemos observar as pinceladas de Cézanne em sua obra “Autorretrato com a casquette”, de 1872, representada na figura 23.

Figura 16 – Autorretrato com a casquette.



Fonte: WAHOOART, [20--].

Segundo Strickland e Boswell (2014, p. 120) as telas pós-impressionistas “brilhavam com manchas de cor vivas como o arco-íris”, e a partir dessa inspiração o resultado de *The Legend of Zelda: Skyward Sword* é praticamente uma pintura em movimento. Ficando o efeito mais evidente quando há muitos elementos do cenário à distância, como nas figuras 24 e 25, o que torna tudo um tanto disforme e borrado, mas ainda assim, lindo de se ver. (PIOVESAN, 2011, p. 45). Conseguimos observar na obra “A Montanha de Santa Vitória” (figura 26), pintada em 1895 por Cézanne, a semelhança entre as cores e traços que foram utilizadas no *game*.

Figura 17 – Cenário



Fonte: ZELDAPEDIA, 2011.

Figura 18 – Cenário



Fonte: ZELDAPEDIA, 2012.

Figura 19 – A Montanha de Santa Vitória, 1895.



Fonte: WIKIART, [20--].

Piovesan (2011, p. 45-46) destaca que a “utilização das cores foi muito inteligente e competente, tornando a falta de linhas de contorno totalmente obsoleta”, ressalta também que

[...] além dos gráficos magistralmente trabalhados, outro ponto fortíssimo do jogo está nas músicas orquestradas. Cada faixa da trilha sonora funciona em perfeita harmonia com o clima de cada cena, de cada acontecimento. [...] as músicas tocadas durante as cenas mais profundas são simplesmente emocionantes, principalmente as finais, capazes de arrancar lágrimas dos fãs mais apaixonados. (PIOVESAN, 2011, p. 45-46)

5.2 A influência de materiais artísticos em Kirby and the Rainbow Curse

Títulos como *Kirby*, tem os cenários mais estranhos e inexplicáveis, se analisarmos fora de seu contexto. Segundo Bobany (2008, p. 99), os cenários fantásticos

[...] não guardam qualquer relação com o plano real, e não apresentam justificativa para seu funcionamento. Poderíamos dizer que esses seriam os mundos mais abstratos dos games e, geralmente, [...] nenhuma regra precisa se aplicar ali e o designer tem total liberdade para criar, pois nada que seja apresentado causará estranheza ao jogador. Podemos encontrar [...] os ambientes mais diversos e bonitos já imaginados e criados, tanto em sua forma, quanto em sua implementação dentro do jogo. (BOBANY, 2008, p. 99).

Em *Kirby and the Rainbow Curse* (figuras 27 e 28) seu visual é tão autêntico que acaba sendo, de acordo com Ligocky (2015) um “jogo de artista”, por sua beleza e excentricidade, “onde o jogo foi mais construído em cima da estética do que do *gameplay*¹ em si”.

Figura 20 – Kirby and the Rainbow Curse.



Fonte: GUILHERME, 2015.

¹ Em português, jogabilidade. Termo na indústria de jogos eletrônicos que inclui todas as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo. (WIKIPÉDIA, 2016).

Figura 21 – Jogabilidade *Kirby and the Rainbow Curse*.

Fonte: LIGOCKY, 2015.

O *game* possui um estilo artístico que não é muito comum em jogos: massinha de modelar. Tudo é feito e animado como se fosse *claymation* – técnica de animação em *stop motion* baseada em modelos de plasticina, barro ou similar – e ao observar o vídeo inicial, e sem saber que de fato é de um *game*, facilmente se confunde com uma animação feita tradicionalmente em massinha de modelar e *stop motion*. (EISENBEIS, 2015).

O aspecto idêntico ao de massinha de modelar foi resultado da atenção especial, dada pelos desenvolvedores, à construção de modelos, inclusive de peças que seriam completamente invisíveis na jogabilidade normal, e a partir da taxa menor de frames por segundo, dando a aparência de *stop motion*. (VOGEL, 2015).

Segundo Vogel (2015) foi a partir do desejo de tornar o estilo pintado do jogo anterior, *Kirby Canvas Curse*, mais tridimensional, que os desenvolvedores passaram a discutir o estilo de arte, em *claymation*, ao qual foi adaptado.

A estética do jogo agrada da melhor forma possível, e mesmo fora das *cutscenes*², o jogo ainda parece incrível. Quando o jogador encontra cofres de tesouros escondidos em cada nível do jogo, a sua recompensa muitas vezes é um modelo de personagem do *Kirby* ou um

² Sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos, e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo, ou pistas. (WIKIPÉDIA, 2017).

6 OS GAMES COMO LINGUAGEM ARTÍSTICA

No ano de 2012 o *Museum of Modern Art* de Nova Iorque (MoMA) anunciou, por meio da curadora sênior, Paola Antonelli, do departamento de arquitetura e design, que estavam muito orgulhosos por ter adquirido uma coleção de 14 *games*, sendo os primeiros de uma lista de cerca de 40 a serem adquiridos. Os 14 jogos são: *Pac-Man* (1980), *Tetris* (1984), *Another World* (1991), *Myst* (1993), *SimCity 2000* (1994), *vib-ribbon* (1999), *The Sims* (2000), *Katamari Damacy* (2004), *EVE Online* (2003), *Dwarf Fortress* (2006), *Portal* (2007), *fIOW* (2006), *Passage* (2008) e *Canabalt* (2009). (ANTONELLI, 2012). Estes jogos entraram em exposição em março de 2013, dividindo a atenção dos visitantes com obras de Frida Kahlo, Henri Matisse, Andy Warhol e Pablo Picasso que também fazem parte do acervo permanente do museu. (GAMES, 2013).

Diante do anúncio, surgem as mais variadas críticas, e então, os questionamentos: *games* são arte? Se eles são ou não uma forma de arte, é uma discussão que surgiu há algum tempo e que, aparentemente, pode levar mais algum tempo até se obter a tão esperada resposta de “sim ou não”, visto que a aceitação diante de novas formas de arte não é tão rápida quanto se espera que seja, e sim um processo lento e demorado.

Claramente a iniciativa do MoMA não foi muito bem vista por alguns, como foi o caso do colunista Jonathan Jones (2012), que escreveu em seu blog um texto intitulado “*Sorry MoMA, vídeo games are not art*”, em tradução livre “Desculpa MoMA, os videogames não são arte”. Na opinião de Jones,

Uma obra de arte é a reação de uma pessoa à vida. Qualquer definição de arte que rouba essa resposta interior de um criador humano é uma definição inútil. Arte pode ser feita com um pincel ou selecionado como um *ready-made*, mas tem de ser um ato de imaginação pessoal. (JONES, 2012, s/p).

Diante da visão de Jones, os *games* não são arte pela interação entre artista/obra e expectador serem diferentes. Sendo assim, não se poderia considerar uma interação entre arte e sentimento do expectador, já que este, nessa nova arte, é agente potencial na interferência da obra do outro, descaracterizando o produto final. Mas o colunista esquece-se de considerar a arte colaborativa. (MOMA, 2014). Essa interação entre obra e expectador pode ser vista nas obras da artista Lygia Clark, que foi uma das pioneiras da arte participativa internacionalmente. A série “Bichos” eram esculturas metálicas articuláveis que propunham a participação do observador, podendo ser vista na figura 31. (GULARTE, 2010).

Figura 24 – Bichos de Lygia Clark.



Fonte: KUSUMOTO, 2012.

Segundo Audi (2012), o que vivemos hoje não é diferente do que já ocorreu no passado, onde alguns movimentos artísticos na história da arte também sofreram da mesma forma com as críticas e rejeições, bem como ocorreu com a inovação dos impressionistas que buscavam quebrar a retratação perfeita da realidade. Como sabemos, o choque foi grande e os críticos rejeitaram as mudanças. Audi afirma que

O videogame como expressão artística sofre da mesma resistência, repulsa, estranhamento, negação, desvalorização. Tolicie achar que seria facilmente reconhecido como tal, principalmente porque ainda vivemos na sua época de experimentação. É preciso muita luta, debate e criação antes de alcançarmos o status completo de Arte. (AUDI, 2012, s/p).

Essa resistência do mundo da arte em aceitar formas novas de expressão não é novidade, o mesmo ainda ocorre com as histórias em quadrinhos – exceto quadrinistas famosos –, e já ocorreu com o cinema e a fotografia. (BOBANY, 2008, p.12)

De acordo com Bobany (2008, p.19) desenvolvedoras e produtoras de jogos empregam centenas de milhares de desenhistas, artistas conceituais, designers, modeladores, animadores, músicos, sonoplastas, dubladores e uma outra infinidade de profissionais com formação em artes plásticas e aplicadas para elaborar os novos *games*. E ainda assim, por falta

de informação, os mais céticos e tradicionalistas continuarão a duvidar de que os *games* possam ser classificados como arte.

Na opinião do autor Rouse, no livro “*Game Design Theory & Practice*” em tradução livre “Teoria e Prática do Design do Jogo”,

Claro que os jogos [...] são arte. Algo poderia ser mais óbvio? Isto é especialmente verdadeiro se você usar a definição de arte que eu mais gosto, do magnífico livro de Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos*: "A arte, como eu a vejo, é qualquer atividade humana que não cresça de nenhuma das nossas espécies" Dois instintos básicos: sobrevivência e reprodução. (ROUSE, 2005, p. 532).

Sendo assim, Bobany (2008, p.12) afirma que ao nos questionarmos se os *games* suprem alguma dessas necessidades dos instintos básicos, a resposta óbvia nos leva a concluir que estamos diante de uma forma de arte.

Para a Pix Studios “os *videogames* se tornaram, sim, uma forma de arte. É como se você [es]tivesse em um filme que pudesse controlar: as imagens, a ação, o drama, os atores, o enredo, a trama, e o desfecho”. (PIX STUDIOS, 2016)

Segundo Santaella

A cada nova geração, o *design* dos *games* aprimora a simulação de ambientes por meio da aplicação das últimas novidades científicas e tecnológicas. O avanço que os *games* vêm provocando nessa área levou à constatação, hoje, quase consensual, de que eles estabeleceram um nova relação entre as artes visuais, a cultura da comunicação e a indústria do entretenimento. (SANTAELLA, 2007, p. 279).

O autor Bobany explica que

Toda essa expansão da indústria dos jogos cria duas vertentes para a defesa de que os *games* são uma forma de arte: de um lado temos a produção artística que é necessária à sua elaboração, cada vez mais material é criado, dos desenhos conceituais às imagens, aos sons e às músicas finais do jogo. A produção de material criativo é imensa. De outro temos a interação do ser humano com os jogos prontos, que se transformam de puro passatempo em atividade de aprendizado, questionamento e crescimento emocional. Essas duas vertentes também são mutuamente dependentes. Uma é causa e efeito da outra. (BOBANY, 2008, p. 24).

A história nos mostra que quando uma nova tecnologia surge, há uma reação de resistência a sua efetuação em diversas áreas, porém estamos em uma era onde a arte e a cultura estão sendo vividas e consumidas com maior facilidade de acesso por grande parte da população. (STATERI, 2017). Então, é importante, para melhor compreender essa relação entre arte e *games*, que analisemos a influência do trabalho dos artistas neste segmento. Já que

esses profissionais usam as mídias digitais como ferramenta para expressar os seus questionamentos, inquietações e sentimentos. (CHAGAS, 2008 apud BOBANY, 2008, p. 82).

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise de como os *games* podem ser considerados uma forma de arte. Além disso, também permitiu uma pesquisa a cerca de uma breve história dos *consoles*, do surgimento dos *games*, a tecnologia e a interação no meio das artes, a influencia do movimento impressionista e do uso de materiais artísticos nos games *The Legend of Zelda: Skyward Sword* e *Kirby and the Rainbow Curse*, respectivamente, para uma melhor compreensão do assunto.

De um modo geral, desde o início da comercialização dos *consoles*, mesmo passando por crises, diversas empresas se consolidaram e outras tantas ficaram para trás. Os *games*, que são processados pelos *consoles*, tiveram seu início sem nenhuma pretensão artística, apenas como simples releituras de jogos de tabuleiro. Mas, de acordo com o desenvolvimento e aprimoramento da tecnologia digital, logo começaram a ser mais bem desenvolvidos e planejados, criando para o mundo ícones como *Pac-Man*, *Sonic* e *Mario*, e marcando a sociedade contemporânea com o entretenimento. Vale lembrar que o crescimento da indústria dos *games* é tão elevado que ultrapassa outras como a do cinema e a da música, confirmando o triunfo desta mídia. Diante de tanto sucesso parece-nos que eles de fato vieram para ficar.

Possibilitou um estudo sobre a arte, as mídias digitais e a interatividade, para a compreensão de que um dos conceitos da arte, já que ela não tem um conceito definido, é de que ela está, e permanecerá, em constante mutação, proporcionando a abertura de espaços para novas linguagens, possibilidades e funcionalidades. Compreendemos também, que a arte nas mídias, ou com as mídias, está longe de ser matéria de consenso, pois na visão de intelectuais tradicionais, a arte não pode estar inserida em meios de reprodução de massa. Mas, os defensores da arte mídia, crêem que essa demanda comercial não inviabiliza a criação artística, já que a arte de cada época é feita com os meios, recursos, demandas, modelos econômicos e institucionais a ela dispostos. No século XIX, com a crise de que o conceito da arte era a imitação da natureza, houve também o rompimento do ideal de contemplação em relação ao objeto artístico, evidenciando as artes participativas que mostram que a obra de arte é muito mais a relação estabelecida entre público e obra do que o simples objeto. O que permite compreender que a obra se realiza a partir das relações estabelecidas com o interator. Já que a interatividade vem da possibilidade de diferentes leituras e interações diante de um mesmo *game*, assim como temos compreensões diferentes diante de uma arte tradicional como a pintura, por exemplo, pois cada indivíduo reage de uma maneira diferente.

Vimos também, a importância de analisar a influência do trabalho dos profissionais da arte envolvidos na criação de um *game*, para compreender a relação entre arte e *games*. Ficando estabelecido que estes são também produtos culturais, comunicação pura e entretenimento interativo de qualidade. Analisamos a influência das obras do artista impressionista Paul Cézanne na criação dos gráficos do *game The Legend of Zelda: Skyward Sword*, utilizando traços e cores características do artista. E também, a massinha de modelar como influencia artística no *game Kirby and the Rainbow Curse*, animado como se fosse *claymation*.

Visto que a aceitação diante de novas formas de arte não é tão rápida, como pode-se observar, não tem sido diferente com os *games*, que mesmo inseridos dentro de um museu não são vistos por todos como uma forma de arte. Entretanto os autores estudados nos trouxeram muitas possibilidades e afirmações de que os *games* podem sim ser considerados arte. Relembrando que o que acontece hoje, não é diferente do que aconteceu no passado, como a rejeição do movimento impressionista, por exemplo. Diante das circunstâncias sabemos que a discussão continuará ainda por algum tempo, mas acreditamos que os *games* serão sim aceitos como forma de arte, como já ocorreu com o cinema e a fotografia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. Estado da Arte dos games no Brasil trilhando caminhos. 2008.

AMOS, Evan. *File: Nintendo-Famicom-Console-Set-FL.jpg*. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nintendo-Famicom-Console-Set-FL.jpg>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

_____. *File: Atari-2600-Wood-4Sw-Set.jpg*. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atari-2600-Wood-4Sw-Set.jpg>>. Acesso em: 07 out. 2017.

_____. *File: Magnavox-Odyssey-Console-Set.png*. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Magnavox-Odyssey-Console-Set.png>>. Acesso em: 07 out. 2017.

_____. *File: NES-Console-Set.png*. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:NES-Console-Set.png>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

ANTONELLI, Paola. *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*. Disponível em: <https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/>. Acesso em: 07 abr. 2017.

ARANTES, Priscila. *Arte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do videogame conceitos e técnicas*. 2006.

AUDI, Gustavo. *Videogame é arte?* Disponível em: <<http://www.iluminerds.com.br/videogame-e-arte/>>. Acesso em: 09 abr. 2017.

BADNIK, Axel. *Sonic-Mania-Green-Hill-Zone-Re-Imaginated.png*. Disponível em: <<http://sonic.wikia.com/wiki/File:Sonic-Mania-Green-Hill-Zone-Re-Imaginated.png>>. Acesso em: 25 out. 2017.

BOBANY, Arthur. *Video Game Arte*. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2008.

CANALTECH. *GTA V quebra sete recordes e entra para o Guinness World Records*. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/gta-v-quebra-sete-recordes-e-entra-para-o-guinness-world-records-11447/>>. Acesso em: 04 nov. 2017.

D'ARGENIO, Angelo M. *GAMING LITERACY: THE MAGNAVOX ODYSSEY, THE WORLD'S FIRST GAME CONSOLE*. Disponível em: <<https://www.gamecrate.com/gaming-literacy-magnavox-odyssey-world%E2%80%99s-first-game-console/16309>>. Acesso em: 07 out. 2017.

DONIZETE, Christian. *Adolescentes não são a maioria entre os jogadores de videogame*. Representam apenas 17% de acordo com uma pesquisa. Disponível em: <<http://www.brasilgamer.com.br/articles/2014-08-25-adolescentes-nao-sao-a-maioria-entre-os-jogadores-de-videogame>>. Acesso em: 30 nov. 2017.

EGAN, Peter. *Review: Kirby and the Rainbow Curse*. Disponível em: <<https://www.leviathyn.com/2015/02/26/review-kirby-rainbow-curse/>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

EISENBEIS, Richard. *Kirby's Claymation Looks Real Enough to Touch*. Disponível em: <<https://kotaku.com/kirbys-claymation-looks-real-enough-to-touch-1684842499>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

FÁVERO, A. A.; GABOARDI, E. A. (Coord.). *Apresentação de trabalhos científicos: normas e orientações práticas*. 5. ed. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2014.

FOLHA de São Paulo. *Premiê japonês vira personagem de 'Super Mario' e apresenta Tóquio-2020*. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/esporte/olimpiada-no-rio/2016/08/1805591-primeiro-ministro-do-japao-vira-mario-bros-e-toquio-da-mostra-do-que-vira.shtml>>. Acesso em: 24 out. 2017.

FUNKYBLACKCAT. *Zelda: Skyward Sword - #1 - Introdução: Skyloft*. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=gnM-DBBoxhs>>. Acesso em: 13 nov. 2017.

GALEB, Maria da Glória et al. *Tecnologia e arte: cruzamentos possíveis para uma reflexão acerca do ensino contemporâneo*. 2012.

GAMECENTRAL. *Breath Of The Wild: The perfect swansong for a unique console – Reader's Feature*. Disponível em: <<http://metro.co.uk/2017/03/26/breath-of-the-wild-the-perfect-swansong-for-a-unique-console-readers-feature-6532411/>>. Acesso em: 26 out. 2017.

GAMES são arte? Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/geral,games-sao-arte,10000034149>>. Acesso em: 07 abr. 2017.

GRANDELLE, Renato. *Abertura da caverna de Altamira gera discussão sobre acesso do público a monumentos*. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/historia/abertura-da-caverna-de-altamira-gera-discussao-sobre-acesso-do-publico-monumentos-15778878>>. Acesso em: 13 nov. 2017.

GUARALDO, Xande. *Mario Bros: A historia*. Disponível em: <<https://sintedomundo.wordpress.com/2013/10/02/mario-bros-a-historia/>>. Acesso em: 24 out. 2017.

GUILHERME, Paulo. *Em busca da cor e brilho do passado*. Disponível em: <<http://games.tecmundo.com.br/kirby-and-the-rainbow-curse/analise.htm>>. Acesso em: 11 abr. 2017.

GULARTE, Pâmela. *Os Bichos de Lygia Clark: A linha para a Participação na Arte*. Disponível em: <<http://sonhosealegrias.blogspot.com.br/2010/12/os-bichos-de-lygia-clark-linha-para.html>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

HISTÓRIA do Sonic. Disponível em: <<http://www.historiadetudo.com/sonic>>. Acesso em: 25 out. 2017.

HYGINO, Luiz. *Há 30 anos, Atari quase levou a indústria de jogos ao "game over"; relembre*. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2014/05/26/ha-30-anos->

a-atari-quase-levou-industria-de-jogos-ao-game-over-relembre.htm>. Acesso em: 07 abr. 2017.

JONES, Jonathan. *Sorry MoMA, video games are not art*. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>>. Acesso em: 08 abr. 2017.

JORDÃO, Fabio. *Conheça os 15 video games mais vendidos da História* [vídeo]. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/88357-conheca-15-video-games-vendidos-historia-video.htm>>. Acesso em: 08 abr. 2017.

KUSUMOTO, Meire. *Pelos caminhos de Lygia Clark*. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/entretenimento/pelos-caminhos-de-lygia-clark/>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

LANDIMEM, Wikerson. *O tamanho da indústria dos vídeo games* [infográfico]. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>> Acesso em: 03 nov. 2017.

LEDRA, Junior. *Mario completa 30 anos, confira algumas curiosidades*. Disponível em: <<http://pandalargo.com.br/mario-completa-30-anos-confira-algumas-curisidades/>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

LEMES, Daniel. *História dos Videogames: a guerra Sega x Nintendo*. Disponível em: <<http://www.memoriabit.com.br/historia-sem-fim-a-guerra-sega-x-nintendo/>>. Acesso em: 06 out. 2017.

LIGOCKY, Luigi Afro. *Qualé a desse tal de... Kirby and the Rainbow Curse*. Disponível em: <<http://www.gamesfoda.net/2015/03/quale-a-desse-tal-de-kirby-and-the-rainbow-curse/>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

LISBOA, Alysson. *O mercado de games já fatura muito mais que a indústria do cinema*. Disponível em: <<http://www.simi.org.br/noticia/o-mercado-de-games-ja-fatura-muito-mais-que-a-industria-do-cinema.html>>. Acesso em: 03 nov. 2017.

LOPES, Tiago. *História do Videogame*. Disponível em: <<http://www.historiadetudo.com/videogame>>. Acesso em: 21 mar. 2017.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007. MIT Museum. Spacewar!. Disponível em: <<http://museum.mit.edu/150/25>>. Acesso em: 22 mar. 2017.

MOMA cria primeiro acervo permanente sobre videogames. Disponível em: <<http://www.portalodia.com/blogs/game-versus--um-outro-lado-gamer/game-e-arte-moma-tem-primeiro-acervo-permanente-para-videogames-em-museu-212343.html>>. Acesso em: 08 abr. 2017.

NINTENDO. *Paper Mario: Color Splash*. Disponível em: <<https://www.nintendo.pt/Jogos/Wii-U/Paper-Mario-Color-Splash-1090845.html>>. Acesso em: 11 abr. 2017.

_____. *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. Disponível em: <<https://www.nintendo.pt/Jogos/Wii/The-Legend-of-Zelda-Skyward-Sword-283531.html>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

_____. *Yoshi's Woolly World*. Disponível em: <<https://www.nintendo.pt/Jogos/Wii-U/Yoshi-s-Woolly-World-892537.html>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

OLIVEIRA, M. O.; HERNANDÉZ, F. *A formação do professor e o ensino das Artes Visuais*. 2. ed. rev. e ampl. Santa Maria: Editora UFSM, 2015.

OLYMPIC. *Rio 2016 Closing Ceremony Full HD Replay | Rio 2016 Olympic Games*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ssc5eLjLoMQ>>. Acesso em: 24 out. 2017.

PIOVESAN, Thais. Nintendo World. Edição nº 152.

PIX STUDIOS. A evolução dos gráficos dos videogames. Disponível em: <<http://www.pixstudios.com.br/blog/novidades-de-computacao-grafica-e-games/a-evolu%C3%A7%C3%A3o-dos-gr%C3%A1ficos-dos-videogames>>. Acesso em: 25 out. 2017.

REDAÇÃO Alto Astral. A evolução dos videogames: uma linha do tempo da história do brinquedo. Disponível em: <<https://www.altoastral.com.br/evolucao-dos-videogames-uma-linha-do-tempo-da-historia-do-brinquedo/>>. Acesso em: 18 out. 2017.

REVISTAGAMES. *O que é um videogame?* Disponível em: <<https://revistagames.wordpress.com/2009/04/16/o-que-e-um-videogame/>>. Acesso em: 08 abr. 2017.

ROUSE, Richard III. *Game design: theory & practice*. 2nd.ed. Plano: Wordware, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

STATERI, Julia. *Videogames e arte* [livro eletrônico]: discussões sobre paradigmas e complexidades possíveis. São Paulo: Oficina Lúdica, 2017.

STRICKLAND, Carol; BOSWELL, John. *Arte comentada: da pré história ao pós-moderno*. 15 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2014.

THE INTERNATIONAL ARCADE MUSEUM. *Pac-Man*. Disponível em: <https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=10816>. Acesso em: 24 out. 2017.

THE NATIONAL MUSEUM OF AMERICAN HISTORY. *The Brown Box, 1967–68*. Disponível em: <http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1301997>. Acesso em: 07 out. 2017.

VALAREZO, Max. *Pac-Man completa 35 anos. Relembra a história do clássico dos videogames*. Disponível em: <http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2015/05/22/interna_tecnologia,484057/pac-man-completa-35-anos-relembra-a-historia-do-classico-dos-videogam.shtml>. Acesso em: 18 out. 2017.

VENDRAMIM, Mayra. *Em clima de PolyStation: 18 video games da China*. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/26940-em-clima-de-polystation-18-video-games-da-china.htm>>. Acesso em: 06 out. 2017.

VIDEOGAMES The Movie. Jeremy Snead. EUA: Mediajuice Studios, 2014. Netflix. 101min.

VOGEL, Mitch. *Kirby and the Rainbow Curse Developers Give Background on Design Decisions*. Disponível em:

<http://www.nintendolife.com/news/2015/02/kirby_and_the_rainbow_curse_developers_give_background_on_design_decisions>. Acesso em: 22 nov. 2017.

WIKIART. *Mont Sainte-Victoire*. Disponível em: <<https://www.wikiart.org/en/paul-cezanne/mont-sainte-victoire-3>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

WIKIPEDIA. *File:Donkey Kong Gameplay.png*. Disponível em:

<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Donkey_Kong_Gameplay.png> Acesso em: 24 out. 2017.

_____. *File:Legend of Zelda - NES - Overworld.png*. Disponível em:

<http://www.vgmpf.com/Wiki/index.php?title=File:Legend_of_Zelda_-_NES_-_Overworld.png> Acesso em: 26 out. 2017.

_____. *File:The Legend of Zelda The Wind Waker HD screenshot Link Windfall Island.png*.

Disponível em:

<https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Legend_of_Zelda_The_Wind_Waker_HD_screenshot_Link_Windfall_Island.png>. Acesso em: 26 out. 2017.

_____. *Lista de consoles de videogame*. Disponível em:

<https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Lista_de_consoles_de_videogame>. Acesso em: 10 abr. 2017.

_____. *Jogabilidade*. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogabilidade>>. Acesso em: 17 dez. 2017.

_____. *Cutscene*. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Cutscene>>. Acesso em: 17 dez. 2017.

ZELDA DUNGEON. *A Link to the Past Walkthrough*. Disponível em:

<<https://www.zeldadungeon.net/a-link-to-the-past-walkthrough/>>. Acesso em: 26 out. 2017.