

Game o quê? Um breve percurso pela história (oficial) do game¹

RENATA GOMES

É de um certo estranhamento a primeira e mais óbvia reação diante da exposição *Game o quê?*, organizada pelo Instituto Itaú Cultural, de julho a setembro de 2003, em São Paulo. O próprio título parece tentar ressaltar essa sensação. Afinal, em princípio, os *games* e os museus são universos de natureza completamente opostas. Contudo, superada essa primeira reação, já um pouco anacrônica, talvez se possa lançar à exposição um olhar mais generoso. Até de reconhecimento: depois de incluir em seu horizonte de investigação os diversos desdobramentos da tecnologia na arte contemporânea, uma instituição abre espaço para o *game*, em seu caráter essencialmente "mundano", procedendo, assim, se nada a mais, a um ato simbólico de legitimação desta que já é, inegavelmente, uma prática cultural importante destes tempos digitalizados.

Organizada pelo Laboratório de Mídias Interativas do Itaú Cultural, o Itaulab, e baseada na exposição *Game on*, realizada em 2002 pela Barbican Gallery, em Londres, a exposição *Game o quê?* reafirmou a vocação do instituto para o diálogo com as "novas tecnologias". Como é sempre bom lançar aos fatos um olhar minimamente crítico, lembramos que a citada vocação não deve ser analisada fora de contexto: o banco que dá nome ao instituto também possui uma empresa de fabricação de *hardware* e *software*, a Itautec, e isso, se não é um demérito em si, certamente serve de influência, em algum nível, para escolha dos eixos curatoriais do instituto.

De maneira análoga à exposição londrina, mas numa escala menor, a versão brasileira se propôs a contar, por meio de 12 *games* julgados emblemáticos, um

1 *Game o quê?* Instituto Itaú Cultural. São Paulo, 30 de julho a 21 de setembro de 2003.

pouco da história desse formato expressivo, desde seu primeiro exemplar até a contemporaneidade, ainda que reduzindo seu foco à evolução técnica dos *games*.

Talvez seja óbvio demais o fato de que uma exposição de *games*, pela própria natureza de seu objeto, demande pela interação do público com os jogos expostos. Mas não deixa de ser apropriado enfatizar aqui o esforço empreendido pela curadoria da exposição de implementar isso da melhor forma possível. Desta maneira, e sem deixar de lado o aspecto de uma recapitulação da história — ainda que seja a versão oficial —, era possível experimentar cada um dos *games* por um curto período — de três a cinco minutos nos horários de pico —, e isso contribuiu para o enorme sucesso de público da exposição. As estações de jogos ficavam situadas em frente a telões, para que todos os jogos de cada ambiente fossem visíveis ao mesmo tempo. Além dos 12 *games*, estavam acessíveis ao público dois outros projetos desenvolvidos pelo próprio Itaúlab, os aplicativos de realidade virtual *Imateriais* e *Paulista 1919*.

Começando com a recriação daquele que é tido como o "primeiro *game* da história" — o jogo *Spacewar!* (1961)² — e indo até o jogo *Enter the Matrix* (2003), a exposição dispôs em dois ambientes 12 *games* escolhidos pela curadoria como representantes da evolução na implementação de alguns aspectos técnicos: animação gráfica, espacialidade navegável pelo jogador, ambientação sonora e comportamento dos personagens e do próprio jogo como sistema de regras. Embora tenha limitado a exposição a um viés um pouco técnico, em detrimento de vários outros aspectos, o quesito utilizado para a escolha dos *games* em exposição tem seu grau de relevância: para além de sua popularidade na época de lançamento — e alguns até hoje, por nostalgia ou não —, a escolha dos jogos foi baseada na maneira como responderam a questões que definem o *game*, acima de qualquer outra coisa, como uma forma "audiovisual", "imersiva" e "participativa".

Tomando isso como base, a primeira categoria de *games* proposta pela *Game o quê?* foi formada por *Spacewar!*, *Pong* (1972) e *Space Invaders* (1978), jogos bidimensionais, cuja ação permanecia contida numa única tela, com o som mais simples possível (ou som nenhum, no caso de *Spacewar!*) e cujo comportamento era regido por regras pouco complexas. Nada disso impediu que esses jogos se estabelecessem como marcos na história do *game* em sua faceta de indústria do entretenimento. Apesar de sua simplicidade, é possível diagnosticar nesses primeiros jogos a tentativa

2 Uma criação coletiva de alunos do MIT, mas geralmente creditada apenas ao hacker "Slug" Russel. *Spacewar!* foi, até certo ponto, "recriado" para a exposição, uma vez que o jogo nunca foi comercializado e permaneceu *open source* até se tornar uma espécie de patrimônio coletivo dos hackers dos primórdios da história dos *games*.

de implementação de elementos que iriam fazer cada vez mais parte do universo dos *games*. Antes de qualquer coisa, tanto *Spacewar!* quanto *Pong* e *Space Invaders* remetem o jogador — ao qual preferimos chamar aqui de "interator" — a um universo figurativo dentro do qual, ainda que de maneira bastante rudimentar, este é "agenciado" no papel de um personagem — seja no comando de uma nave espacial ou num torneio de tênis-de-mesa —, mas sem o qual a dinâmica do *game* não faz sentido.

Tendo estabelecido o *game* como forma audiovisual, imersiva, participativa e com forte apelo figurativo, a primeira quebra de paradigma de sua história foi ilustrada na exposição por *Pitfall* (1982) e *Sonic* (1991), *games* escolhidos para representar os jogos do gênero de "plataforma", agora já com a potência de consoles de quatro *bits*, que proveram os *games* de um aumento na complexidade das regras que regiam suas dinâmicas, além de uma gama mais rica de sonoridades, de cores simultâneas e da expansão da espacialidade para além da tela fixa. O gênero de jogos de plataforma se configurou justamente em torno da possibilidade de o interator, ao operar seu *avatar* dentro do *game*, desvelar o espaço fora de quadro nos eixos vertical e horizontal. Hoje pode parecer pouco, mas se levarmos em consideração que os jogos da primeira fase se atinham a um espaço fixo e à forma de planta-baixa, podemos perceber que esse gênero aprofundou a natureza do espaço do jogo como um "ambiente" a ser "navegado" por um "corpo operado pelo jogador". Além disso, o *game Sonic* estabeleceu um dos primeiros e até hoje mais populares personagens da história dos *games* — o simpático porco-espinho "supersônico" que dá nome ao jogo — enraizando o caminho rumo ao estabelecimento do *game* como forma narrativa por excelência.

A partir daí, um novo salto evolutivo para a construção gráfica se apresentaria apenas com os jogos *Wolfenstein 3D* (1991) e *Doom* (1994), confirmando-se pouco depois com o jogo *Quake* (1996), o primeiro *game* a permitir uma navegação realmente tridimensional, sendo também o primeiro a ser implementado por meio da arquitetura por polígonos. Esses últimos jogos, contudo, não estavam disponíveis para experimentação; foram apenas mencionados.

O meio do caminho dessa evolução técnica do jogo eletrônico foi ilustrado na exposição através do *game Comanche* (1992), que criou uma tridimensionalidade *fake* com a tecnologia dos *voxels*, e até pelo mais moderno *The Sims* (2000), que, embora tenha vindo ao mundo já sob o reinado dos polígonos, herdou do gênero de simulação a chamada perspectiva isométrica, uma das mais simpáticas tentativas de introduzir a sensação de profundidade ao plano bidimensional dos jogos. Aparentemente, esses *games* foram expostos na tentativa de documentar uma

busca pelo estabelecimento da terceira dimensão na construção espacial dos jogos, assumindo-a como uma espécie de "vocação" do formato, numa analogia à história do cinema, que teria perseguido sua "vocação narrativa" desde os primórdios. Para não repetirmos o erro da história do cinema, contudo, é importante ter em mente que essa "vocação" só pode ser entendida como um recorte subjetivo, dentre muitos, efetuado por um olhar em retrospectiva, como no caso da exposição.

Ainda fora do paradigma instituído a partir de *Quake*, tivemos *Myst* (1995), um dos jogos de maior sucesso na história desse ramo do entretenimento. Distribuído em CD-ROM para computadores pessoais, *Myst* ganhou seu lugar na exposição por ser um dos principais jogos a chamar para o formato do *game* a atenção de um público mais ligado às artes, certamente por seu apelo menos militarista e mais francamente narrativo, que recriou, no universo dos *games* gráficos, o projeto da ficção interativa lançado pelos *games* de texto como *Adventure* (1977).

A partir do estabelecimento da navegação por ambientes tridimensionais, com a introdução dos polígonos para a arquitetura dos *games*, pouco mudou em seu paradigma de construção espacial, além do aumento constante da sofisticação e da riqueza de detalhes alcançados a cada aumento na potência dos novos processadores dedicados. O paradigma da tridimensionalidade ainda vigora, configurando-se como fundamento para um grande universo de *games* a natureza de um espaço a ser explorado pelo interator. Os demais jogos da exposição pertencem a esse universo, servindo agora como ilustração de aspectos talvez um pouco menos óbvios da natureza do *game*. *Tomb Raider* (1996), o jogo inaugural da série que criou a heroína mais popular do mundo dos *games*, a curvilínea Lara Croft, tem seu mérito na popularização dos *games* entre as mulheres. O *2002 FIFA World Cup* foi a única simulação esportiva da exposição, um jogo que não faz referência mais explícita à narratividade, muito embora tenha desenvolvido aspectos para além do futebol em si, como a contextualização dos times e de seus ídolos num contexto cultural maior. Por fim, o *game Enter the Matrix* tem como grande apelo o fato de ser um índice claro do reconhecimento de Hollywood ao potencial do formato, uma vez que foi lançado como "complemento" ao segundo episódio da série cinematográfica *Matrix*.

Tomb Raider, *FIFA*, *Enter the Matrix* e *The Sims* ilustram quase tudo sobre o paradigma vigente no universo dos *games*, no que diz respeito à construção audiovisual e de regras de comportamento, operando agora, em oposição ao regime limitado de regras de seus predecessores, por meio de "máquinas de estados finitos", que possibilitam uma combinação maior de comportamentos a seus personagens autônomos. O jogo *Black & White* (2001), contudo, ilustra o mais recente e importante

salto no paradigma que rege a programação de inteligência artificial por trás do comportamento dos personagens de um jogo, a engenharia por "redes neurais". Em certa parte, a escolha do *game* deve refletir o posicionamento do Itaulab, gerenciado pelo programador Marcos Cuzziol, em seu reconhecimento do caminho a ser seguido na criação de personagens autômatos para os *games*, se o que se busca é o estabelecimento de um nível mínimo de complexidade narrativa. *Black & White* reúne os maiores esforços, em matéria de programação de inteligência artificial, na criação de um personagem autônomo mais complexo, a Criatura, que, ao longo do *game* e graças às possibilidades das redes neurais, aprende com as ações de seu mestre (o interator), amadurece e leva uma vida própria dentro do jogo. Sua escolha serviu para apontar caminhos assim como para deixar claro os desafios que estão por vir.

Além dos *games* citados, completaram a exposição dois projetos do próprio Itaulab, a instalação *Imateriais* e o projeto *Paulista 1919*. O primeiro propõe um ambiente de realidade virtual em que os participantes incorporam personagens que se comunicam em um ambiente artificial. O segundo reconstrói uma versão virtual da avenida Paulista de 1919. Ambos projetos atestam uma certa sofisticação do nível técnico do laboratório, assim como confirmam o interesse do Itaulab em se posicionar como criador no universo das novas tecnologias, ainda que mantendo um caráter institucional ligado mais fortemente à arte-educação, o que é plenamente compreensível.

Ao fazer a opção de analisar os aspectos técnicos da história oficial do *game*, muitas coisas foram deixadas de fora, como não poderia deixar de ser. Sob este prisma, a exposição inglesa *Game on* foi muito mais rica, uma vez que lançou olhares mais diversos ao formato, abordando, além da técnica, aspectos como as práticas culturais relacionadas ao *game* na Europa, nos Estados Unidos e no Japão, os gêneros de jogos, as incursões de artistas no terreno do *game* — inclusive como crítica à temática militarista onipresente na indústria —, sua relação assumida com o cinema e o fenômeno dos jogos *multiplayers*, além de apontar caminhos futuros para o formato.

É possível compreender as dificuldades para se realizar, no Brasil, uma exposição com um escopo maior, e é certo que há impedimentos de diversas ordens no processo de escolha dos *games* expostos. Alguns *games* foram deixados de fora dada a sua natureza de violência, como *Counter Strike*, vedete das *LAN houses* brasileiras e herdeiro direto do já citado *Quake*, e o mais conhecido exemplar de *game* brasileiro, *Incidente em Varginha*, que poderia ter dado ao público uma boa perspectiva da produção nacional. Contudo, sendo uma criação da empresa Perceptum, capitaneada por Marcos Cuzziol, o gerente do Itaulab, é compreensível que sua inclusão na

exposição tenha sido encarada com um certo constrangimento ético. Não deixou de ser uma pena. Entretanto, a ausência de jogos *multiplayer online*, grande fenômeno contemporâneo, foi muito mais sentida, uma vez que o formato tem se constituído como prática cultural de crescente importância.

O maior risco de se limitar uma exposição sobre a história dos *games* a seus aspectos técnicos é o de analisar o formato de maneira descontextualizada, esquecendo suas origens belicistas – que em muito explicam a tendência à violência de boa parte da indústria – e sócio-culturais. A própria busca pela narrativa ou por uma suposta evolução rumo à tridimensionalidade só poderiam ser plenamente apreciadas se analisadas dentro de um contexto mais amplo, que não poderia negar, por exemplo, a influência do cinema canônico na cultura audiovisual e dramática do Ocidente, para dizer o mínimo.

É bem verdade que o Itaú Cultural, ciente dos aspectos forçosamente deixados de fora da exposição propriamente dita, tentou suplementá-la com debates abertos ao público, nos quais foram discutidos desde questões como a exclusão digital ao papel educacional do *game*, passando pela discussão do *game* como arte e de implicações mais filosóficas acerca de conceitos como o de inteligência artificial etc.

A despeito dos argumentos que se possam levantar para uma análise mais crítica da exposição, é importante reconhecer que, neste momento da investigação dos novos meios de expressão implementados digitalmente, é digna de nota a mera existência de exposições como esta que, entre outros méritos já citados, atraiu para dentro de um instituto cultural um público recorde de jovens que normalmente tende a passar longe desse tipo de evento. E, apesar de ter-se limitado aos aspectos técnicos do percurso histórico oficial, deixando de lado uma vasta gama de fatores a serem analisados, a curadoria escolheu pontos fundamentais para a compreensão do *game* como formato expressivo baseado na capacidade de agenciamento do interator, ou seja, em sua capacidade fundante de implementar universos espaço-temporais nos quais o jogador pode imergir, tornando-se parte integrante dele e contribuindo significativamente para seu desenvolvimento.

RENATA GOMES é formada em Comunicação Social pela Universidade Federal do Ceará (UFC), com mestrado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Trabalha com cinema e vídeo e atualmente investiga a criação de personagens autônomos nos *games*, em pesquisa de doutoramento na PUC-SP. gomezzz@uol.com.br