

Game abstrato: considerações sobre as relações entre games digitais e arte abstrata

Abstract Game: considerations about the relations between digital games and abstract art

Gabriel Rosa¹

Antonio Vargas²

Resumo

Embora ainda seja recorrente a questão sobre ser adequado, ou não, considerar games (jogos digitais) como formas de arte, o presente artigo tangencia esta discussão por considerar que as relações entre a produção e veiculação de games e os conceitos vinculados a produção e veiculação da arte são mais relevantes para uma compreensão dos significados culturais e artísticos desta nova linguagem criativa. No recorte aqui determinado, o artigo tece considerações sobre as relações entre games que possuem gráficos abstratos e os conceitos de abstração na teoria e prática de arte, mais especificamente as que animaram o surgimento da pintura abstrata com os movimentos de vanguarda, no começo do século XX; como nas teorias desenvolvidas por Wassily Kandinsky e Piet Mondrian, que permaneceram sempre concomitantes às suas práticas. Por fim, estabelece uma análise dos games **Super Hexagon** e **140** em relação às considerações apontadas.

Palavras-Chave: Game digital, Arte, abstração

Abstract

Even that the question about that if should or not consider games (digital games) an art form still recurrent, the present article touches this discussion by considering the relationship between production and broadcasting of games and concepts linked to production and placement of art are most relevant to an understanding of cultural and artistic significance of this new creative language. Here in particular cut, the article reflects the relationship between games that have abstract graphics and abstract concepts in the theory and practice of art, more specifically the ones that inspired the emergence of abstract painting with the avant-garde movements, in the beginning of the 20th century; like in the theories developed by Wassily Kandinsky and Piet Mondrian, which ones always remained concomitant to their practices. Finally, it establishes an analysis of games **Super Hexagon** and **140** regarding the considerations identified.

Keywords: Digital Game, Art, abstraction

ISSN: 1808-3129

¹ Bolsista de Iniciação Científica
Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC
Florianópolis, SC, Brasil
gabriel.eduardo94@hotmail.com

² Orientador, Prof. Dr. Do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC
acvargass@gmail.com

ABSTRAÇÃO, O CONCEITO

Para possibilitar uma definição acerca do que seria um *game abstrato*, ou em quantos níveis um game pode manter uma relação com a arte abstrata (e com a pintura abstrata mais especificamente), deve-se considerar o conceito de abstração que é utilizado na formulação de games com estética abstrata ou nos conceitos de abstração utilizados por aqueles que analisam games produzidos com estas características.

Em seu texto "Abstraction in the Video Game", Mark J. P. Wolf define abstração da seguinte forma: "Abstrair algo é simplificá-lo, reduzindo o em algumas formas básicas, em vez de tentar reproduzi-lo. Representação, que deseja criar semelhanças e reproduzir algo, é o polo oposto da abstração (e as vezes é confundida com realismo)." (WOLF, 2003, p. 48) A definição de Wolf de que abstração é algo simplificado ou reduzido, permite associa-la à vários games incluindo os "minimalist games". Estes são facilmente entendidos através da definição dada por Mark (porque de fato são feitos através de um processo de redução ou simplificação das aparências naturais). No entanto, Mark deixa de lado que a simplificação e a redução não deixam de ser, também, representações de fenômenos visuais, pois mantêm a aparência vinculada à imagem natural da qual se deriva, assim sendo, também a representam. Por mais afastadas que estas "simplificações" estejam de uma imagem real, ainda estão conectadas a ela. A definição de abstração deste teórico dos games poderia, no máximo (se comparada com os conceitos da arte), explicar a existência do símbolo em sentido semiótico, mas jamais da abstração — pelo menos não na arte ou pintura abstrata.

Este equívoco sobre o termo "abstração" não sucede somente no âmbito teórico dos games. Mel Gooding afirma que "um dos (muitos) problemas que surge na discussão da abstração e de suas histórias na arte moderna é que o próprio termo 'abstrato' tem sido amplamente usado para descrever distorções e exageros figurativos em pinturas e esculturas ou artifícios formais que se afastam das convenções da representação naturalista" (GOODING, 2002, p. 8). Já se percebe, portanto, que abstração, nas artes, não é um processo de redução ou simplificação da realidade, de acordo com Gooding.

Um dos grandes problemas existentes na definição do conceito de abstração é a visão do senso comum que costuma partir da definição do verbo, supondo-se que abstração é todo processo de análise perceptiva de objetos ou fenômenos ou mesmo de reduzir do real a um fragmento. Este raciocínio nos levaria a considerar toda a arte (ou quase toda) como arte abstrata, no sentido que parte da ideia de um processo abstrativo do mundo ou dos fenômenos que o circundam. O próprio Gooding, ao começar seu livro "Arte Abstrata", introduz a afirmação: "Toda arte é abstrata, no sentido de que toda arte se envolve no mundo e nos aspectos abstratos dele para nos apresentar um objeto ou acontecimento que aviva ou ilumina nossa apreensão do mundo" (GOODING, 2002, p. 6). Outro ponto que dificulta a definição deste termo, de acordo com BONFAND (1996), é que a construção terminológica da palavra "abstração" não confere em todos os sentidos com as práticas artísticas abstratas.

Observando o fato de que abstração, entendida em seu significado trivial, é um termo que não pode definir o que foi e é a abstração na pintura e na arte, tentasse entender como esta foi atribuída à arte num primeiro momento, e que sentido sus-

tentou. Alain Bonfand, quando apresenta a definição na origem deste termo, elucida a questão, afirmando que abstração é um “dado estético”:

“Worringer é o primeiro a distinguir a noção de abstração como dado estético. Seu texto, hoje célebre, *Abstraction et Einfühlung*, publicado em Munique em 1908, é uma tese de doutorado apresentada um ano antes na Universidade de Berna [...]. O grau de *Einfühlung* determina o grau de realismo em uma arte: ‘A força de *Einfühlung* tem por condição uma relação de confiança total e feliz entre o homem e os fenômenos exteriores, ao passo que a força da abstração é, ao contrário, a consequência de uma grande inquietação interior do homem, provocada por fenômenos do mundo exterior e que corresponde, no campo da religião, a uma coloração fortemente transcendental de toda a imaginação.’” (BONFAND, 1994, p. 10-11)

Esta inquietação do homem com os fenômenos exteriores é o motivo do abandono da aparência natural das coisas na arte, resultado de um pensamento inicialmente antimaterialista em muitos dos artistas abstratos do início das vanguardas históricas como se pode observar num trecho do texto de Mondrian, que juntamente com Kandinsky e Malevich, tem um pensamento fortemente antimaterialista, e escreve sobre o abandono da aparência natural das coisas na pintura: “Para que a arte expresse o estilo *completamente*, ela deverá se libertar da aparência natural das coisas de tal maneira que estas não sejam mais por ela representadas: ela terá de expressar, portanto, a tensão da forma, a intensidade da cor e a harmonia mostradas pela natureza em uma *aparência abstrata*.” (MONDRIAN, 2008, p. 37)

Portanto a pintura abstrata é resultado de um processo artístico que teve origem numa negação do mundo puramente material para assim tentar expressar sentimentos espirituais ou interiores. Por isso tende a uma produção que tem origem mais na alma, no interior ou na ideia, do que na própria aparência exterior das coisas — que poderia resultar em um procedimento de redução ou simplificação. Daí que Alain Bonfand, por exemplo, começa a reclamar da terminologia dada a este estilo artístico. Ele sugere que “tal processo, no qual a geometria encontra ou reencontra sua origem, merecia ser chamado *ideação*, na medida em que cria um ser novo, ideal, mais do que reduz um fragmento do real” (BONFAND, 1994, p. 13). Porém, não é um processo que se afasta completamente do real. Em escritos de artistas vinculados a este estilo se observa que a pintura abstrata não é um afastamento completo da natureza, mas sim uma busca pela sua essência (e também pela essência da arte), já que a representação realística nunca conseguiu exprimir todo seu potencial. Sob este ponto de vista, a prática da pintura abstrata busca atingir algo similar ao mundo ideal de Platão, o que, de fato, dá razão a sugestão da nomenclatura “*ideação*”, por Alain Bonfand. De todo modo, “*abstração*” já é uma terminologia bem consolidada no cenário artístico assim como suas significações e seu uso quando associado a games digitais não pode desconsiderar tais fatos pois como reconhece o próprio Bonfand “Essa abstração ou *ideação* [...] tem seu ponto de partida no mundo e a ele volta como a seu fundamento e a sua raiz.” (BONFAND, 1994, p. 13). Não é um ato de redução ou simplificação da realidade, e nem uma fuga da natureza. A pintura abstrata começa a partir de uma inquietação do homem com o mundo exterior, mas este então percebe o interior das coisas exteriores e recusa a representação naturalista/figurativa. Opta pela expressão direta do espírito ou do interior, entendendo que

aquela por não possuir limitação advinda do mundo material (como a atribuição de sentidos aos símbolos e objetos através da memória), poderia propiciar sensações puramente artísticas ou espirituais.

GAME ABSTRATO E SUAS ESPECIFICIDADES

Tomando como ponto de partida o conceito acima de abstração, deve-se averiguar em que sentido o “game abstrato” herda ou se relaciona com os princípios da pintura abstrata. Na tentativa de definir um caminho para que se pudesse chegar a um “game abstrato”, Mark Wolf dá a seguinte sugestão:

“[...] video games têm dependido constantemente das convenções do filme e da televisão, permitindo que a representação e navegação de seus mundos diegéticos se tornassem mais intuitivos e familiares para os jogadores. Porém, se limitando às convenções de outras mídias, os game designers acabaram negando uma grande esfera de possibilidades que a abstração tinha para oferecer. Este grande e inexplorado potencial só poderá ser explorado a partir de um deliberado movimento em direção a designs abstratos, que levam em consideração as propriedades únicas do meio do video game.” (WOLF, 2003, p. 47)

Neste caso Wolf vai ao encontro de uma questão que era muito importante para Kandinsky, quando ao falar sobre a pintura escreveu “é desenvolvendo os meios que lhe são próprios que ela se tornará uma arte no sentido abstrato do termo e será, um dia capaz de realizar a composição pictórica pura” (KANDINSKY, 1996, p. 73).

O entendimento que Wolf traz permite pensar alguns paralelos entre games 2D que se proponham a ser abstratos e a “pintura” abstrata.

“Abstrato poderia também querer dizer construído a partir de formas sensíveis e por uma espécie de depuração destas. É assim que, por exemplo, passamos do redondo ao círculo, e também do conjunto de incitações formais da natureza a seu arquétipo geométrico. Nesse exemplo do redondo, que na lógica perspectiva tornar-se-ia uma esfera, aqui aparece na forma de círculo devido a sua relação com o caráter plano da tela. Encontraremos essa ideia de que a perspectiva é inimiga do processo abstracionista, mas também a de que a abstração ou a ideação está ligada à superfície plana do quadro, sendo expressão do mundo mais adequada a tal superfície.” (BONFAND, 1996, p. 14).

O próprio Kandinsky já afirmava que a pintura para atingir seu objetivo de se tornar abstrata e realizar a composição pictórica pura “dispõe de dois meios: 1º - a cor; 2º - a forma” (KANDINSKY, 1996, p. 73). Se consideramos que os games 2D são produzidos para um meio que mantém a planaridade (a imagem na tela é plana), constatamos que sua confecção se apoia nos mesmos meios nos quais a pintura se apoia: a forma e a cor ainda que sua construção se faça através da imagem eletrônica. Assim sendo, estes dois conceitos — forma e cor — são de vital importância para uma possível construção de um game que se proponha a ser um game abstrato se, e somente se, forma e cor, forem concebidas como no pensamento sobre pintura abstrata, isto é, devem ser empregados concomitantes ao ato de descarte das aparências do mundo material ou natural. Pensadas “puramente” como forma e cor.

Logo, para um pensamento mais profundo a respeito de games abstratos é im-

portante o entendimento de como a cor e a forma trabalham, num sentido mais geral. Em seu livro "Do espiritual na arte", Kandinsky destaca que a cor em contato com um observador pode produzir um duplo efeito:

1. O olho sente a cor. Este é um efeito de sensação inteiramente físico, e assim como toda sensação física, é superficial e de curta duração.
2. "Quanto mais cultivado é o espírito sobre o qual ela se exerce, mais profunda é a emoção que essa ação elementar provoca na alma. Ela é reforçada, nesse caso, por uma segunda ação psíquica. [...]. E seu efeito físico superficial é apenas, em suma, o caminho que lhe serve para atingir a alma" (KANDINSKY, 1996, p. 66)

Todo pensamento sobre cor e forma, de Kandinsky, baseia-se no "Princípio da Necessidade Interior", onde a cor e a forma têm grande potencial para tocarem diretamente na alma. Para isto, ele propõe que, não somente a cor deve ser dotada de grande valor interno, mas também o observador deve ter um "espírito cultivado". Desta forma, o jogador (no caso de um game abstrato, por exemplo), deve ter a "alma sensível" ou "espírito cultivado", para que as nuances compositivas ilimitadas, possíveis entre cores e formas, não passem somente de sensações físicas passageiras. E da mesma forma que Kandinsky afirma que a pintura, indo ao encontro com uma visualidade puramente abstrata, correria o perigo de ser confundida com arte ornamental (caso o observador não estivesse suficientemente maduro para que estas características adentrem seu corpo e toquem sua alma)¹, as sensações que o game possibilitaria poderiam também ser consideradas sem profundidade ou valor. Porém, "toda coisa exterior também encerra, necessariamente, um elemento interior (que aparece, segundo os casos, mais fraco ou mais fortemente)" (KANDINSKY, 1996, p. 76). Constatado que toda forma e cor possuem força interior, bastaria ter um espírito receptivo e maduro, para que pudessem ser apontados aqueles games que têm grande valor interno ou não, ou aqueles que, de certa forma, atingem uma "composição pictórica pura" com forças suficientes para propiciar potentes sensações espirituais (excluindo as questões materiais), ou sensações de grande profundidade.

No entanto, desta forma, o game seria visto unicamente como pintura, se empregasse somente os elementos da forma e da cor. Poderia exercer o poder de tocar a alma, assim como a pintura, através da cor e da forma, porém, a partir desses conceitos (forma e cor) apenas se definiria uma possível "pintura abstrata digital", e não "game" propriamente dito. E nesse sentido Mark J. P. Wolf afirma a dominação das questões visuais do game por outra questão, ainda mais própria e única do meio dos games, a "interatividade". Este afirma que "interatividade requer um novo jeito de ler e entender a imagem abstrata" (WOLF, 2003, p. 49).

Num game, apesar de sua peculiaridade planar, donde herdaria características importantíssimas da pintura, o que possibilitaria sensações profundas próprias da arte e também da pintura, o que tem maior relevância, aquilo que domina estes outros fatores citados anteriormente, e contribui para o game ser game, é, na verdade, a interatividade. Mesmo assim, a partir daí, a forma e a cor não seriam anuladas, so-

¹ "Se, a partir de hoje, nos puséssemos a cortar todos os nossos vínculos com a natureza, nos divorciássemos dela, sem hesitação e sem possibilidades de voltar atrás, se nos contentássemos exclusivamente em combinar cor pura com uma forma livremente inventada, as obras que criaríamos seriam ornamentais, geométricas, muito pouco diferentes, à primeira vista, de uma gravata ou de um tapete." (KANDINSKY, 1996, p. 110)

mente poderiam ser coordenadas pela interação. A única característica da interatividade que afastaria o game da pintura abstrata (mas este não é um ponto negativo, pois se está se afastando de outra coisa é para se aproximar de si), é uma narrativa literária que automaticamente é invocada pelo fenômeno da interação, própria de um game.² Esta questão foi e é muito recorrente entre as discussões sobre games, e vários autores se questionam se a narrativa literária é um aspecto intrínseco dos games. O fato é que esta é invocada pela interatividade. Para entender como se precede esta característica, o conceito mais geral de representação narrativa deve estar definido, para que possa ser entendido de que maneira é tão facilmente invocado pelo fenômeno da interatividade. Marie-Laure Ryan elucida a questão dando alguns conceitos gerais que poderiam definir este termo. Um destes, simples na verdade, que se for visto de maneira abrangente e livre, pode se tornar bem amplo para observar o que se constata nos games. Ryan escreve que “representação, narrativa consiste num mundo (configuração) situado no tempo, populado por indivíduos (personagens), os quais participam em ações e acontecimentos (eventos, enredo) e sofrem mudanças” (RYAN, 2001).

Explicitado o conceito de narratividade (que deve ser entendido no seu sentido mais amplo) é que pode se entender suas relações com a interatividade. Interatividade, é uma forma de comunicação. Ao invés do espectador se comportar apenas como receptor, como numa obra de arte mais ou menos tradicional, a partir do ponto em que se coloca a interatividade há uma comunicação de via dupla: “[...] interatividade pode ser definida como: uma medida da capacidade potencial de uma mídia permitir que o usuário exerça uma influência sobre o conteúdo e/ou à forma da comunicação mediada” (JENSEN, 1998, p. 201). Ou seja, a interatividade possibilita o jogador se tornar um personagem de uma possível narrativa literária que, ao se relacionar com o mundo, produz eventos.

O espectador fala e tem resposta, portanto aquilo que é a resposta está totalmente dependente daquilo que o espectador fala — é uma conversa. Neste ponto a interatividade demonstra uma proximidade muito grande com a teoria da narrativa literária, basta colocar o conceito escrito por Marie no sentido mais amplo (mundo, personagem, evento): o mundo situado no tempo seria o game em si, pois todo novo game lança uma nova temporalidade e um mundo com condições³ regras ou leis novas os indivíduos ou personagens que “habitam” este mundo podem ser considerados desde a ferramenta ou personagem que o jogador controla (exe.: terceira pessoa) até ele mesmo (exe.: primeira pessoa) e os eventos ou acontecimentos são todo resultado da conversa que a interatividade possibilita entre jogador e game, pois nada mais é a conversa se não também um evento. Por mais que um game vincule na sua visualidade gráficos abstratos, sempre haverá um mundo (o game), um personagem (o jogador) e a interação entre estes, que permite o evento (interatividade entre jogador e game). Esta situação, onde o ato de jogar invoca uma narrativa, au-

2 Sobre isso Kandinsky afirma que a narrativa não é interessante à pintura, pois de fato trás elementos que são próprios da literatura e não da pintura: “O artista ama a forma apaixonadamente, assim como ama seus instrumentos e o cheiro da terebintina, porque são meios poderosos de evocar o conteúdo. Mas esse conteúdo não é, obviamente, uma narrativa literária (quem em geral pode fazer parte de um quadro ou não), senão a soma das emoções provocadas pelos meios puramente pictóricos.” (KANDINSKY, 1996, p. 246).

3 Condições estas que são muito próprias do game, herdada já dos jogos tradicionais (tabuleiro, cartas, etc.), é o que comanda até que ponto a interatividade pode ir, em certos momentos limitando o jogador, mas é somente com estas condições (usualmente chamadas de regras) que um game pode ser afirmado como game.

tomaticamente afasta, em alguma medida, os games (mesmo abstratos visualmente) da pintura abstrata, pois a pintura abstrata propicia ou deveria propiciar somente sentimentos pictóricos, e não significados literários. Os sentimentos que uma pintura abstrata exprime deveriam ser totalmente subjetivos, imateriais e pictóricos.

Compreendido que esta sensação de narratividade literária é intrínseca ao ato de jogar um game (interação entre jogador e game) a única forma de tornar a narratividade literária imperceptível é tornando todos seus elementos inconscientes. Somente a partir das regras do game, condicionando este a ponto de perder a consciência de uma narrativa literária, é que se pode chegar a este estado de inconsciência.

É neste sentido que Jesper Juul classifica um game abstrato, no momento onde é possível se esquecer das questões que produzem significados literários ou literais, a partir também das condições postas sobre a interação:

“Qualquer game que foque fortemente nos objetivos ou na alta competitividade, pressionando o jogador à melhorar seu desempenho, irá empurrar o jogador em direção a uma redução de informação, a fim de pensar apenas naquilo que é relevante para a tarefa presente. Se a ficção não é relevante para a tarefa do jogador, se torna possível para que este jogue o game como se fosse um game abstrato.” (JUUL, 2007, p. 513)

Estas condicionais são chamadas de “tarefa relevante” e “tarefa redundante”⁴. É apenas a partir daí, de uma interatividade que tende a reduzir a zero toda percepção consciente de narração literária, combinado com gráficos abstratos, que o game poderá propiciar sensações puramente pictóricas e imateriais. As possíveis significações literais são excluídas. Sobra apenas um estado de subjetividade, quase inteligível, no caso de alguns games como “Super Hexagon” e “The impossible game”.

Desta maneira, partindo do ponto de que o game jogado possui aparência abstrata, dividem-se entre os que possibilitam sensações “pictóricas puras”, através de uma jogabilidade condicionada para que seja inconsciente, e os que, mesmo possuindo visualidades abstratas, mantêm uma interação mais ou menos consciente, que propicia daí sensações literária — que podem ser subjetivas também, no entanto não são “pictóricas puras”, pois ainda conservam aspectos significativos e significantes do nosso mundo. Para que possa ser entendida plenamente esta divisão — e também que seja entendida e evidenciada a possível aproximação destes games com a pintura abstrata —, é importante considerar exemplos. A análise dos games de aparência abstrata “140” (que possui uma força narrativa e literária, ou seja, um “game abstrato narrativo”) e “Super Hexagon” (que encerra uma potência pictórica e inconsciente, que poderia ser pensado como um “game abstrato pictórico”), portanto, é relevante⁵.

Em **Super Hexagon** um pequeno triângulo é controlado pelo jogador, movimentado ao redor de uma figura geométrica posicionada no centro. Figura que varia entre quadrado, pentágono e hexágono. No decorrer do game linhas grossas (perpendiculares à forma central) vão em direção ao centro — movimentos que se tornam

4 “[...] argumentamos que as pessoas aprendem, no curso da prática, a separar informações de tarefa relevante de informações da tarefa redundante e limitar seu processamento para aspectos relevantes da tarefa. Assim, a informação processada anteriormente na aquisição de habilidades pode ser qualitativamente diferente da informação processada depois da aquisição de habilidade.” (HAIDER; FRENSCH. In: JUUL, 2007, p. 513)

5 É importante ressaltar que o termo “game abstrato” já é utilizado por alguns criadores e teóricos de games. Cavanagh e Killingsworth, numa entrevista sobre o game “Super Hexagon” (GAMASUTRA, 2012), posicionam o game nesta categoria. Juul também, em seu artigo classifica-os dessa forma (A Certain Level of Abstraction, de 2007).

mais e mais rápidos, e difíceis. O objetivo é movimentar o triângulo de forma a desviar dessas linhas, enquanto isso, servindo como receptáculo para uma infinidade de sensações inconscientes disponibilizadas pela música (eletrônica), cores vibrantes e jogabilidade de grande dificuldade (o que possibilita a inconsciência num estado mais potencializado).

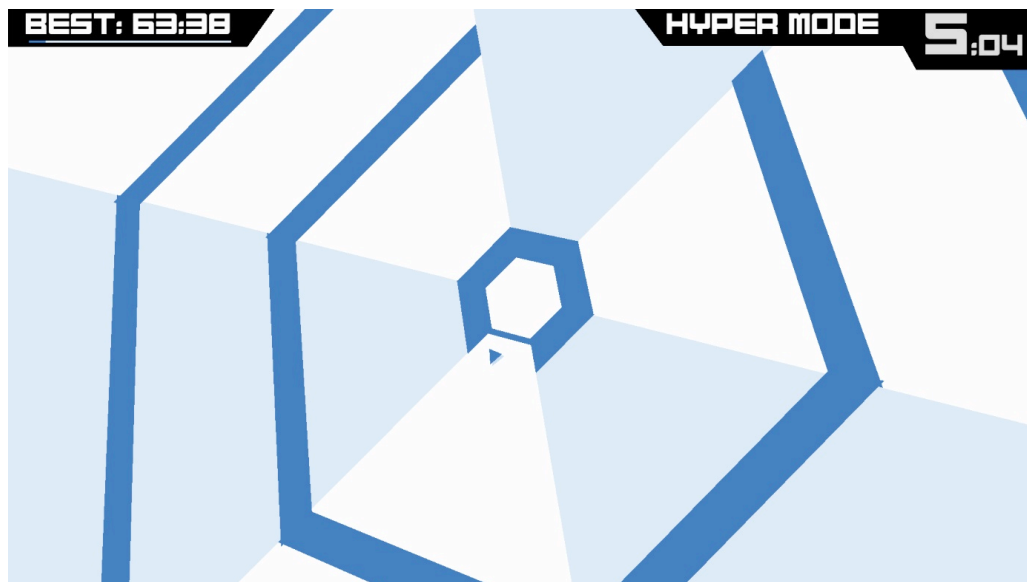


Figura 1. Super Hexagon.

Quanto à sua aparência abstrata Jason Killingsworth, da Edge Magazine, perguntou ao desenvolvedor de Super Hexagon, Terry Cavanagh, se ele achara que games abstratos poderiam ser sobre questões humanas profundas. A resposta de Cavanagh então foi: “Eu não posso falar do que um game abstrato pode fazer em termos de subjetividade, como falar de morte e amor, mas acho que games podem ser absolutamente pessoais, podem ser sobre a pessoa que os fez [...]” (GAMASUTRA, 2012).

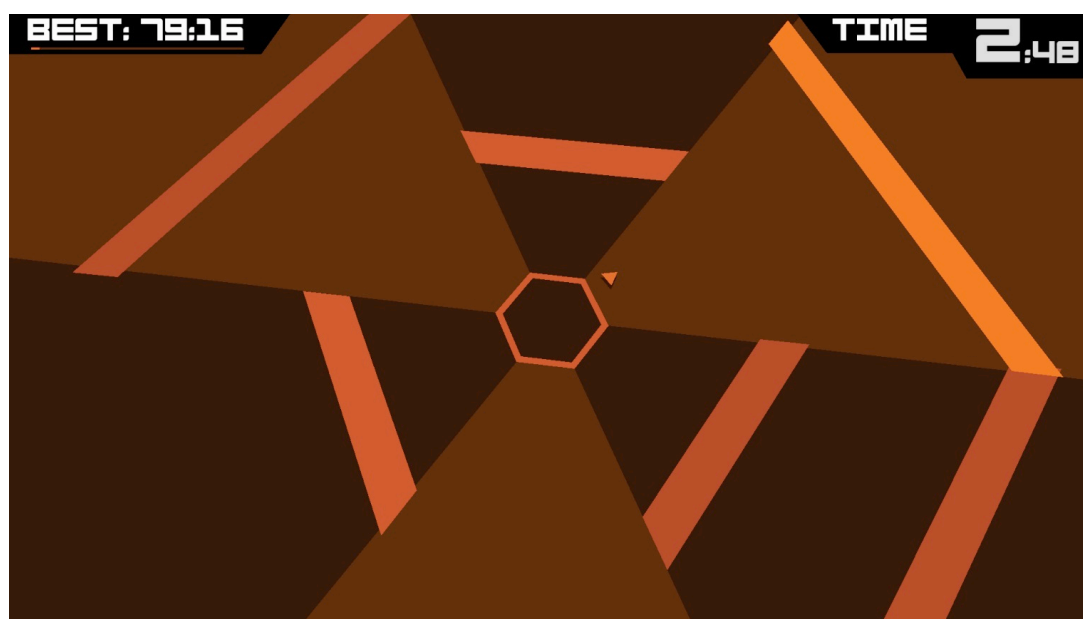


Figura 2. Super Hexagon.

Inevitavelmente, algo marcante neste game é a dificuldade que ele propõe e os reflexos inconscientes que ele exige. Como consequência disso que se chega à proposição de Juul quanto à percepção de um game como abstrato. Apenas sensações inteligíveis podem ser verificadas jogando este game. Qualquer tentativa de criação de significância narrativa é exaurida. O que é mantido, que se pode pôr em palavras, são sentimentos mais “abstratos”. O universo o qual é pisado, ao adentrar este game, beira a borda da loucura e da confusão, até a hipnose. As cores, pulsantes como a música eletrônica⁶ que acompanham o ritmo do game, propiciam uma exaltação quase incômoda. Controla-se então o triângulo como se quisesse fugir dum labirinto de formas, cada vez mais desesperador, cada vez mais intuitivo, menos consciente. As cores variam de um vermelho caótico até um azul glacial e psicótico, cor fria que não reduz em nada o sentimento de ansiedade experimentado. E quanto mais se tenta sair, mais se imerge nesse universo hipnótico — fato compreensível, dado os movimentos constantemente concêntricos. Deve ser claro que todas estas sensações ficam, na verdade, inconscientes. Enquanto o jogador joga, pouca coisa é percebida. Mas isso não impede que propicie sensações ao jogador, pois este está sempre beijando a vertigem e a ferocidade da loucura, enquanto joga Super Hexagon.

E é daí (dessa jogabilidade inconsciente) que se origina a sensação “puramente pictórica”, na qual Kandinsky havia atestado como sendo a sensação própria da pintura abstrata. Em Super Hexagon se chega à um “game abstrato” no sentido mais puro que se poderia pensar, levando em consideração sua aproximação com a pintura abstrata — abandonando a aparência natural do mundo material, portanto visualmente se constitui por forma e cor; e anulando o vislumbre narrativo que se poderia ter através da interatividade, por conta de um condicionamento (que aumenta a dificuldade do game).

Inclusive este game recorre constantemente a um ritmo, que geralmente está intrinsecamente associado à sua jogabilidade (através da música e movimentos em geral). Combinando esta característica com a inconsciência, proposta pelo Super Hexagon, é que se chegaria a subjetividade de sentimentos mais “apurados”, ou “refinados” (sentimentos “puramente pictóricos”).

Em “140” (título) se observa, o germe de muito pensamento sobre pintura abstrata. Associações com a matemática e a música certamente foram pensadas pelos criadores, ou pelo menos introduzidas em seus pensamentos: Jeppe Carlsen (designer e programador), Jakob Schmid (audio), Niels Fyrst e Andreas Peitersen (visual concepts) parecem confirmar em entrevista (GAMASUTRA, 2013).

A aproximação é máxima e necessária. Todo o pensamento ritmado é necessário⁷. Tanto o personagem (círculo quando anda, quadrado quando para, e quando pula é triângulo) quanto o ritmo, fazem o jogador se integrar ao game. Funciona como um organizado musical. Controla-se o ator principal, enquanto que todo o cenário coadjuva a peça “abstrata”, de forma imutável e repetitiva. E ainda há os objetos

6 Sobre isso existe outra forte relação entre o “game abstrato” e a pintura abstrata: a referência primordial da música. “Kandinsky acreditava que a pintura, como a música, deveria exprimir a “vida interior” do artista, os mais profundos sentimentos e intuições, sem recorrer à “produção de fenômenos naturais”. [...] Dessa aspiração surgiu “o desejo moderno de ritmo na pintura, de construção matemática abstrata, de notas repetidas de cor, de pôr as cores em movimento”; em resumo, da abstração.” (GOODING, 2002, p. 20).

7 Nisto teve planejamento vindo dos criadores: “Originalmente, a música era em 120 BPM (batidas por minuto), mas Jakob estava interessado em mudá-la para 140 BPM e torná-la mais energética [...]. Como se viu, o novo ritmo foi um grande ajuste e, em último caso, proveu o título para o game.” (CARLSEN, 2013).

com aparência de chiado de TV: estes parecem perseguir o personagem controlado pelo jogador, e o mínimo toque resulta a morte. São eles os personagens antagonistas deste game musical, e não possuem nomes. Era esta característica que tínhamos ressaltado anteriormente: a referência primeira da música, e suas relações com a matemática caso que aproxima 140 da pintura abstrata⁸.

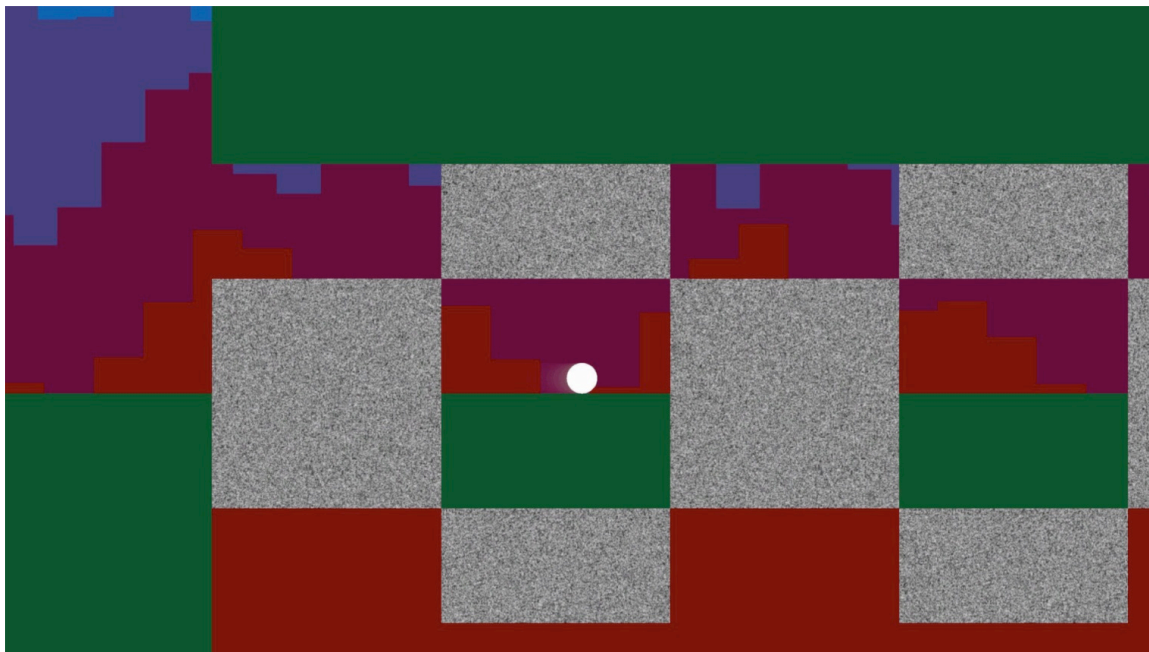


Figura 3. 140.

Voltamos a pautar a matemática, agora para pensarmos a imagem: figura geométrica. Não é obscuro pensar que cada forma abstrata⁹ tem sua vida¹⁰, pois elas o demonstram pelo movimento. Estas, por si próprias, não constroem significâncias de caráter material, pois não têm aparência natural, mas têm suas próprias interioridades. Distanciadas da categoria de objetos naturais (do mundo material), estas formas propiciam unicamente sensações, já que não podem fazer lembrar nosso mundo, perdem o poder de transportar à memória, e ganham em mesma proporção “força interior”. Outra consequência disto é que discutem visualmente apenas a pintura: forma e cor. Juntamente com as cores — demonstradas em contrastes simples de poucas: coisas como duas, três ou quatro cores por estágio —, as formas propiciam “quase” que unicamente impressões imateriais reforçadas pela música; experiências imateriais (espirituais). Toda essa sensação, pela forma é multiplicada pela cor. Nos atravessa, quase que inconscientemente, toda esta força da cor, em cada batida, em cada movimento. Na plena marcha do todo as cores se anunciam vibrantes, através

⁸ Sobre isso Kandinsky comenta: “Segue-se, naturalmente, que os elementos de uma arte veem-se confrontados com os de uma arte diferente. As aproximações com a música são, a esse respeito, as mais ricas de ensinamentos. [...] Compreende-se que ele se volte para essa arte e que se esforce, na dele, por descobrir procedimentos similares. Daí, na pintura, a atual busca de ritmo, da construção abstrata, matemática; daí também o valor que se atribui hoje à repetição dos tons coloridos, ao dinamismo de cor.” (KANDINSKY, 1996, p. 57-58). E como havia ressaltado anteriormente, a relação com a matemática não é apenas uma impressão impulsiva.

⁹ Os criadores, neste caso novamente, se demonstraram conscientes. Afirmam que optaram cientes pela forma abstrata: “Niels e Andreas (gráficos) juntaram-se ao projeto à cerca de um ano atrás, e nós concordamos em manter o game completamente abstrato.” (CARLSEN, 2013).

¹⁰ Quanto à forma abstrata, Kandinsky escreve: “A forma, mesmo abstrata, geométrica, possui seu próprio som interior; ela é um ser espiritual [...]. Um triângulo (não tendo outras características que indiquem se é agudo, obtuso ou isósceles) é um ser. Um perfume espiritual que lhe é próprio emana dele.” (KANDINSKY, 1996, p. 75).

de contrastes riquíssimos¹¹ e força luminosa provinda da imagem eletrônica. Além das proximidades através da sinestesia entre cor e música, há ainda outra característica que, neste caso, as aproxima: uma certa concordância das duas partes num movimento progressivo e constante das sensações de frenesi, delírio, loucura.

No entanto, as relações estabelecidas no game não remetem a uma abstração pura devido ao gênero na qual a mecânica do game é baseada: plataforma. Neste gênero se tem um sintoma muito bem estabelecido de realidade que é a narração visual. As formas podem ser abstratas, porém, no fim, nossas interações com estas vão lhes atribuir continuamente uma significância narrativa — resquícios de uma realidade, que não entra de acordo com o princípio da pintura abstrata¹². O gênero plataforma nos puxa à realidade, ainda que o game mantém algo da potência e das características de uma “pintura abstrata” (pois trata, visualmente, de forma e cor).

Outro aspecto que nos puxa para uma realidade é a *tridimensão*¹³. Esta por ter relação com o mundo físico e não abstrato, ainda que vise potencializar o poder artístico do game estimula a construção de significados narrativos ou ficcionais.

Esta chamada da terceira dimensão é tratada como um momento de revelação. Não como o clareamento intelectual, mas sim como delírio. Todo estado de frenesi enlouquecedor — que é propiciado pela cor, pela música e pelo movimento de interação — nos condiciona à esta “revelação”. Os sintomas desta loucura já podem ser observados nos “chefes” (bosses), que têm a aparência também de chiado de TV: num primeiro momento tomam a forma de um eclipse ou ícone: fazem chover morte e dividem-se feito células, e são poderosos feito divindades. No final do segundo estágio o divino só pode ser observado se for considerado também profano. Aqui são várias “criaturas-→chiado”. Eles perseguem em marcha, e tentam assassinar o ator principal de qualquer forma; pois que são agora loucos, psicopatas sedentos de sangue.

11 Pode-se até mesmo perceber contrastes complementares, os quais participam do círculo cromático espiritual construídos por Kandinsky em seu livro “do espiritual na arte”: contrastes como azul e amarelo, vermelho e verde, etc...

12 Como a narratividade é mantida uma significância do mundo é produzida. Depara-se, então, com um game de gráficos abstratos, mas que possibilita sensações semi-→abstratas. Algo entre o real e o abstrato, que em certos momentos pode se aproximar do espaço surreal, que se encontra entre o sonho e realidade, como destaca Breton. Um exemplo de pintura abstrata que também percorre estas bordas são as obras da última fase de Kandinsky, que se aproximam em grande medida das sensações que se tem quando se observa as de Joan Miró. É claro que neste caso a aproximação não se dá pela interação, e sim por um plano que possibilita um vislumbre do real e do sonho e uma paleta de cores muitas vezes parecidas.

13 Em sua grande maioria é efeito de tridimensionalidade rasa, pois é construído à partir de efeito parallax, ou ainda mais raso: justaposição de formas através do efeito linear. Porém, no fim do game, quase todo plano é transformado em tridimensionalidade.

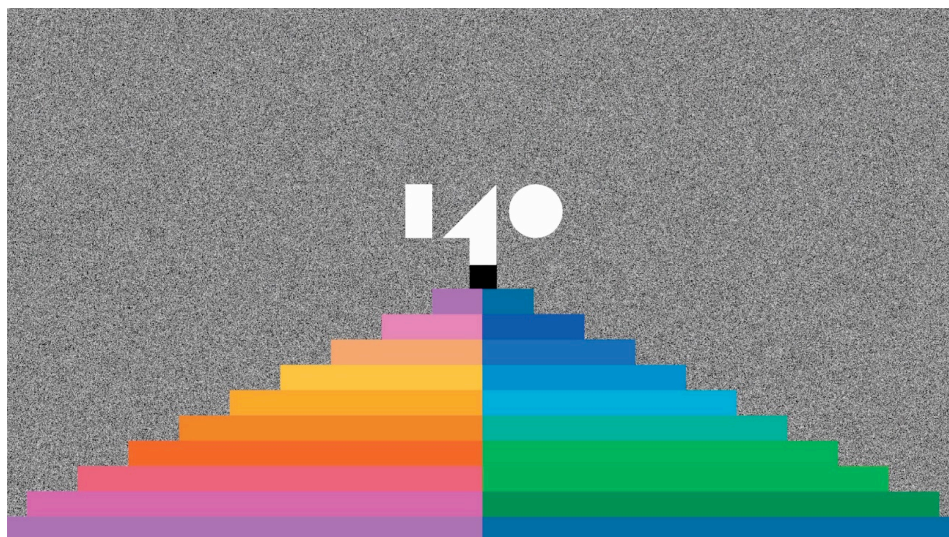


Figura 4. 140.

Esta relação a um estado de demência, retira o jogador da sensação de ascensão espiritual, mas ao mesmo tempo o afasta da realidade para as bordas da subjetividade inconsciente. Em um último momento, no final do último estágio, os “perseguidores” cercam o personagem e tentam roubar toda a plenitude. Se o jogador consegue sobreviver, poderá evidenciar o plano surreal. A bidimensão se torna tridimensão, que nos traz parcialmente à realidade. É junção de realidade e irrealdade, de bidimensionalidade e tridimensionalidade, de realidade e sonho: surrealidade¹⁴. Tudo que se pode ver é um céu em chiado sendo admirado (ou não) pelo ator principal, que na verdade continua achatado e quadrado e está em cima de um pedestal piramidal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É, portanto, a partir da interação consciente que o game abstrato se afasta em alguma medida da pintura abstrata, ou pelo menos daquilo que ela propõe como sensação ao passo que quando o game não possibilita uma interação consciente com o uso de forma e cor, se chegaria a percepção da subjetividade pictórica. Dentro destas duas possibilidades — de um “game abstrato narrativo” e um “game abstrato pictórico” - haveriam ainda mais exemplos, mesmo que o uso arbitrário de gráficos abstratos nos games seja relativamente recente. Dentre eles destacam-se, como “games abstratos narrativos”: “Thomas was alone”, de 2010; “The Marriage”, de 2007; “Kami”, de 2013. E como “games abstratos pictóricos”: “Proun”, de 2011; “Velocibox”, de 2014 (ambos até certa medida, pois são tridimensionais) ; “The impossible game”, de 2014 (que na verdade herda algum vestígio de narratividade pelo gênero o qual é atribuído, plataforma, como foi evidenciado em “140”).

Enquanto o espaço é inconsciente, as sensações se demonstram inteligíveis. Quando o game possibilita a percepção da comunicação interativa com o espaço do game, este tende a se aproximar do real, pois o jogador percebe o espaço mate-

¹⁴ Acredito na resolução futura destes dois estados, tão contraditórios na aparência, o sonho e a realidade, numa espécie de realidade absoluta, de surrealidade, se assim se pode dizer.” (BRETON, 1924)

rial. No entanto, no caso desses games que mantêm o gráfico abstrato e a interação consciente, acontece algo peculiar, donde a percepção do espaço se encontra entre o material e o imaterial, entre o mundo o qual conhecemos e um mundo inteligível. E nesse aspecto, como foi observado em "140" por exemplo, é que determinados games se aproximam mais do conceito artístico do surrealismo do que o da abstração.

REFERÊNCIAS

ALEXANDER, Leigh. Terry Cavanagh and the heart of Super Hexagon. Gamasutra.com, 25 de outubro de 2012. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/180159/Terry_Cavanagh_and_the_heart_of_Super_Hexagon.php> Acessado em: Novembro, 2014.

BONFAND, Alain. A Arte Abstrata. São Paulo: Papirus, 1996.

CHIPP, H. B. Teorias da arte moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

FRASCA, Gonzalo. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In Proceedings of International DiGRA Conference, 2003. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/frasca_levelUp2003.pdf> Acessado em: Setembro, 2014.

FRASCA, Gonzalo. Ludology Meets Narratology: similitudes and differences between (video) games and narrative. Parnasso#3, Helsinki, 1999. Disponível em: <http://web.cfa.arizona.edu/art435a/readings/frasca_ludology.pdf> Acessado em: Outubro, 2014.

GOODING, Mel. Arte Abstrata. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

JENSEN, J. F. Interactivity: Tracing a new concept in media and communication studies. vol. 19. Nordicom Review. 1998. p. 185 – 204. Disponível em: <http://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/kapitel-pdf/38_jensen.pdf> Acessado em: Abril, 2015.

JUUL, Jesper. A Certain Level of Abstraction. The University of Tokyo. Digital Games Research Association (DiGRA), 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.29390.pdf>> Acessado em: Outubro, 2014.

KANDINSKY, Wassily. Do Espiritual na Arte. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MONDRIAN, Piet. Neoplasticismo na pintura e na arquitetura. Cosac Naify. São Paulo, 2008.

NUTT, Christian. Road to the IGF: Jeppe Carlsen and team's 140. Gamasutra.com, 2013. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/187261/Road_to_the_IGF_Jeppe_Carlsen_and_teams_140.php>. Acessado em: Março, 2015.

RYAN, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media. The International Journal of Computer Game Research, 1:1, 2001. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0101/ryan/>> Acessado em: Abril, 2015.

WOLF, Mark J. P. Abstraction in the Video Game. In: The Video Game Theory. New York: Routledge, 2003. Disponível em: <http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Kultur_und_Medien/Medien_und_Kulturwissenschaft/Dozenten/Szentivanyi/Computerspielanalyse_aus_kulturwissenschaftlicher_Sicht/WolfAbstraction.pdf> Acessado em: Setembro, 2014.