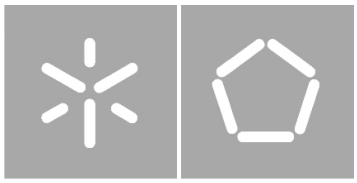


Universidade do Minho
Escola de Engenharia

Rui Morgado Belo Dias Ribeiro

We Can't Go Home Again: os Art Games enquanto veículo de expressão artística.

Tese de Mestrado
2º Ciclo de Estudos em Tecnologia e Arte Digital

Trabalho efectuado sobre a orientação do
Professor Doutor Paulo Oliveira Freire Almeida

Co-orientador:
Professor Doutor Pedro Sérgio Oliveira Branco

Março de 2012

DECLARAÇÃO

Rui Morgado Belo Dias Ribeiro
Correio electrónico: ediporui@gmail.com
Título da dissertação:
We Can't Go Home Again: os Art Games enquanto veículo de expressão artística.
Ano de conclusão: 2012
Orientador:
Professor Doutor Paulo Oliveira Freire Almeida

Co-Orientador:
Professor Doutor Pedro Sérgio Oliveira Branco

Designação do Mestrado:
Tecnologia e Arte Digital
Escola de Engenharia
Departamento de Sistemas de Informação

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTA TESE APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE.

Guimarães, 26/03/2012

Assinatura:

Agradecimentos

A Jason Rohrer, pelos jogos, pela inspiração, pelo exemplo, pela generosidade pessoal.

À Inês Afonso, por ter colocado o seu enorme talento ao dispor da prototipagem e desenvolvimento do meu jogo.

Ao Professor Paulo Almeida por ter aceite este desafio transdisciplinar e por toda a disponibilidade e tolerância demonstradas na orientação do processo de investigação e escrita desta dissertação.

Ao Professor Pedro Branco, pela co-orientação e pelo trabalho quotidiano em prol dos alunos e do Mestrado.

A todos os meus professores e colegas do MTAD, com quem pude aprender tanto, em especial aos meus colegas Rodrigo Medeiros, pela partilha dos seus conhecimentos, pela energia contagiante, por nunca me ter deixado desistir de nada e por uma amizade transatlântica; e Sérgio Ferreira, pela singular mistura de talento e humildade, apenas ao alcance dos grandes e verdadeiros mestres.

À Gui Castro Felga por ter sido a estrela do meu Norte e o centro emocional e humano da minha descoberta do Porto, a mais bela das cidades.

Aos *communards* da Mansão invicta: Nuno Tiago, António Silva, Luís Patrão, Marta Borges, Ana Lúcia e os *lovecats* Fellini&Kodak.

Ao João Bonito e Ruben Freitas pelas afinidades electivas, agora e sempre.

Micaela Fonseca, Sandra Andrade, Raquel Pinto, Alex Tolkmitt e José Capela, pela amizade e incentivos constantes à escrita.

Ao Pedro Ludgero, pela revisão do *abstract.*

Aos meus amigos e antigos professores Euclides Sousa e António-Pedro Vasconcelos, pelas cartas de recomendação de acesso ao Mestrado.

À Ana Carina Reis, por um encontro excepcional e que vale bem a última vida de um gato moderadamente vadio.

À minha família, aos meus irmãos e aos meus pais, António e Maria Isabel. Este texto – escrito no agora 'português antigo' que tanto me ensinaram a respeitar – é para eles.

Resumo

"How do we deliver artistic expression through our games?". A pergunta do *game designer* Jason Rohrer é o ponto de partida desta dissertação, onde se inscreve uma dupla proposta. Na primeira parte, investigamos a obra e pensamento dos principais *game designers* – Rod Humble, Jason Rohrer, Jonathan Blow – associados aos *Art Games,* um movimento essencialmente informal de afinidades e de práticas diversas, cujo aparecimento situamos no ano de 2007 e que, através de uma série de criações pessoais e expressivas, reequacionou as principais premissas da validade, especificidade e autonomia artística do *medium*, que aqui relevamos. Em prol de um melhor enquadramento teórico da natureza informal e dispersa dessas práticas, colocamos esse aparecimento em perspectiva no contexto académico dos *Game Studies,* território cujo igualmente recente processo de conquista da autonomia disciplinar começamos por averiguar e com o qual estabelecemos as devidas ligações.

Na segunda parte da dissertação, inicializamos o processo de criação, conceptualização e prototipagem de um jogo original – *We Can't Go Home Again* – que reivindica, através de características específicas ao seu *game design*, alguns dos principais conceitos e práticas enunciados no decorrer da nossa investigação.

Palavras-chave: *Art Games*, *Game Studies*, *Game Design*.

Abstract

Game designer Jason Rohrer's question: “How do we deliver artistic expression through our games?” is the starting point of a two-pronged approach of this dissertation.

In part one, we research the theory and practice of the main game designers – Rod Humble, Jason Rohrer, and Jonathan Blow – who are associated with *Art Games*, a mostly informal movement, combining a wide variety of affinities and experiences, and which, through a series of expressive, personal pieces of work, reevaluated the main assumptions of worth, identity and artistic autonomy of the medium under discussion.

On behalf of the most suitable theoretical framework for the informal and widely spread nature of those works, we place the above-mentioned movement in the academic context of *Game Studies*, a recent subject in its own right – as we also assess – with which we establish the relevant connections.

In part two of the dissertation, we initiate the conceptual and prototyping process of an original game, “We Can't Go Home Again”. From the specific features of this game's design we are able to verify some of the main concepts and procedures that surfaced during our research.

Keywords: Art Games, Game Studies, Game Design.

Índice

Resumo……..v
Abstract……....vii
Índice……ix
Índice de Figuras……..xii

Introdução……15
Estrutura e organização da dissertação……19

Capítulo 1 – Da autonomia disciplinar: *Game Studies*.....23

1.1. No princípio era o Verbo: *Computer Game Studies, Year One*……...23

1.2. *Ludology* e *Narratology*: breve genealogia de um debate.....26

1.2.1. Espen Aarseth, tipologias do Cibertexto.....27

1.2.2. Janet Murray, tipologias do Ciberdrama……...28

1.2.3. A estranha lei do terceiro incluído: Gonzalo Frasca e o termo *Ludology*……...30

1.2.4. Jesper Juul: tudo o que sempre quisémos perguntar sobre o estudo dos Jogos e nunca tivémos coragem-oportunidade-vontade-lucidez (riscar o que não interessa) de o fazer antes……..32

1.2.5. 2001 odisseia no espaço académico: territórios e colonizações……..35

1.2.6. 3 artigos: 3 pontos finais ou reticências?.....37

1.2.7 Mess is more……. 41

1.3. *Game Studies* e *Art Games*: aproximações, distâncias, equívocos……..44

Capítulo 2 - Da autonomia artística: *Game Design*.....53

2.1. Uma bala perdida: Roger Ebert ataca a *game industry*.....53

2.2. *The Game Design of Art*: um texto decisivo de Jason Rohrer.....58

2.3. As Regras do Jogo.....61

2.4. Uma encruzilhada: teorias e práticas……66

Capítulo 3 - Das regras à excepção: alguns *Art Games*……...73

3.1. *The Marriage*, Rod Humble……..73

3.2. *Passage*, Jason Rohrer……..79

3.3. *Braid*, Jonathan Blow……85

3.4. Dos *Art Games* à Geração D.I.Y……...92

3.4.1. *Art Games*? Uma perspectiva crítica……..92

3.4.2. A Geração D.I.Y – *Do It Yourself*……..99

Capítulo 4 - Duas ou três coisas sobre ele: Jason Rohrer……...103

4.1. *Voluntary Simplicity*……103

4.2. Retrato do Artista enquanto jovem *game designer*…….105

4.3. *Gravitation*……..107

4.4. Uma ideia=uma mecânica. Os protótipos de Jason Rohrer……111

Capítulo 5 - *We Can't Go Home Again*: game design, conceito, prototipagem……..117

5.1. Uma abordagem ao *game design*……117

5.2. Conceito……..122

5.2.1. Uma certa vontade de não voltar a casa……...123

5.2.2. Das perguntas às ideias às mecânicas……..125

5.3. Prototipagem: uma opção……...129

5.3.1. Ferramentas e colaborações……..130

5.3.2. Continuando o *Game Design*. Primeira parte: construção……133

5.3.3. Segunda parte: Noite e Casa……137

5.3.4. Terceira parte: Floresta……143

5.3.5. *Loop* ou o possível retorno……..149

Conclusão……...153

Bibliografia…….160

Obras referenciadas……167

Anexos……168

Anexo A - Correspondência com Jason Rohrer…….169

Anexo B – Resumo CV Inês Afonso…….172

Anexo C – Resumo CV Rui Ribeiro……. 174

Índice de Figuras

Figura 1- *Ludology vs Narratology*, Ian Bogost. …….....30
Figura 2 - *Screenshot* da versão *MS-DOS* (1986) de *Tetris*…….……36
Figura 3 - *Screenshot*. Conferência do *game designer* Jonathan Blow em 2007.....50
Figura 4 - *Screenshot* de *Stars over Half Moon Bay*, de Rod Humble, 2008.....60
Figura 5 - *Primary Schemas*, Salen&Zimmerman, 2004…….63
Figura 6 - *A Slow Year*, Ian Bogost, 2010.....65
Figura 7 - Divisão do *Game Object*, Espen Aarseth, 2009……..67
Figura 8 - *MDA Framework* (Hunicke, LeBlanc e Zubek,2004)…….68
Figura 9 - As duas dimensões estruturais dos jogos, segundo Frans Mäyrä……69
Figura 10 - *Screenshot*. Início de *The Marriage*, Rod Humble, 2007.....74
Figura 11 - *Screenshot*. *The Marriage*: alguns círculos aparecem……..……75
Figura 12 - *Screenshot*, *The Marriage*: os quadrados 'beijam-se'……...76
Figura 13 - *Screenshot*, *The Marriage*: o contacto com os círculos……76
Figura 14 - Montagem da sucessão de cores do *backdrop* em *The Marriage*.....76
Figura 15 - *Screenshot* de *Passage*. O início…….....80
Figura 16 - *Screenshot* de *Passage*. Um encontro para a vida…….81
Figura 17 - *Screenshot* de *Passage*. A descoberta de um tesouro……81
Figura 18 - Montagem de *screenshots* de *Passage*. O envelhecimento……...82
Figura 19 - Montagem de *screenshots* de *Passage*. A primeira morte……82
Figura 20 - Montagem de *screenshots* de *Passage*. O fim……...83
Figura 21 - *Screenshot* de *Braid*..……...86
Figura 22 - *Screenshot* de uma conferência de Jonathan Blow, 2007 …….87
Figura 23 - *Screenshot* de *Braid*. Uma referência directa a *Super Mario Bros*……...88
Figura 24 - *Screenshot* de *Braid*, *gameworld* 4…….…...90
Figura 25 - *Screenshot* de *Braid*, *gameworld* 3……...90
Figura 26 - *Screenshot* de uma conferência de Jonathan Blow em 2008…...……..92
Figura 27 - *Screenshot* de uma conferência de Jonathan Blow, 2007……...…...96
Figura 28 - *Screenshot* da conferência *Design Reboot*, Jonathan Blow…….……..98
Figura 29 - *Screenshot* de *Blueberry Garden's*, Erik Svedang, 2009……100
Figura 30 - *Screenshot* de *I Wish I were the Moon*, Daniel Benmergui, 2008……..101
Figura 31 - *Screenshot* de *Clean Asia*, Jonatan Söderström, 2007……102
Figura 32 - *Screenshot* de *The Punishing*, Mark Essen, 2008……102

Figura 32 - Jason Rohrer, fotografado para a revista *Esquire*……...104
Figura 33 - *Screenshot*, início de *Gravitation,* Jason Rohrer, 2008……..……107
Figura 34 - Montagem de 3 *screenshots* de *Gravitation*……109
Figura 35 - Montagem de 3 *screenshots* de *Gravitation*……110
Figura 36 - *Screenshot* de *Idealism*, Jason Rohrer, 2008……...……112
Figura 37 - *Screenshot*, último nível de *Idealism*……...113
Figura 38 - *Screenshot* de *Immortality*……...114
Figura 39 - *Screenshot* de *Regret*……...115
Figura 40 - *Screenshot* de *Transcend*. Primeiro jogo de Jason Rohrer, 2005……115
Figura 41 - Esquema inicial de conceptualização de *We Can't Go Home Again*…..125
Figura 42 - O conceito de *We Can't Go Home* Again desenvolve-se……...….126
Figura 43 - Primeiro esboço da primeira situação do jogo……127
Figura 44 – *Screenshot*, sessão de trabalho no *Game Maker*……..132
Figura 45 - Primeira situação do jogo……133
Figura 46 - Montagem de várias poses do personagem……135
Figura 47 - Montagem de desenhos de Inês Afonso……..136
Figura 48 - *Screenshot* do protótipo……..……137
Figura 49 - *Screenshot*: jogo, exterior da casa……...……138
Figura 50 - *Screenshot*: jogo, exemplo de interacção……....139
Figura 51 - *Screenshot*: jogo,exemplo de nova interacção……139
Figura 52 - Montagem de dois *screenshots*: jogo, dispensa..……140
Figura 53 - *Screenshot*: jogo, referência ao avô, na sala……141
Figura 54 - *Screenshot*: jogo, mais um pouco da narrativa da sala……...….141
Figura 55 - *Screenshot*: jogo, o quarto, no segundo andar da casa……141
Figura 56 - *Screenshot*: jogo, apanhar a lanterna do quarto……...142
Figura 57 - *Screenshot*: jogo, regresso ao primeiro cenário……...144
Figura 58 - *Screenshot Game Maker*: exemplo de transição entre *rooms*……144
Figura 59 - *Screenshot*: jogo, entrada da floresta……...……145
Figura 60 - Montagem de *screenshots*: jogo, Floresta……...146
Figura 61 - *Screenshot*: jogo, Floresta e Futuro……147
Figura 62 - *Screenshot*: jogo, o personagem senta-se……148
Figura 63 - *Screenshot*: jogo, antes do *blackout*……149
Figura 64 - *Screenshot*: jogo, de volta ao início……150
Figura 65 - Desenho de Inês Afonso.……150

Introdução

> *Jason Rohrer: How do you distinguish a game from a non-game?*
>
> *Rod Humble: Wittgenstein couldn't figure that one out so I think it's worth treading carefully here. I think that games have rules, but who makes them, when they are made, what their limits are and how they change is a longer discussion to which I don't have a complete answer.*
>
> Entrevista a Rod Humble, 2007

Os jogos de computador[1] são um *medium* cuja diversidade das teorias e práticas incorpora e reflecte complexidades e contradições – industriais, técnicas, estéticas, éticas e ideológicas – simultaneamente derivadas da sua própria novidade, natureza e contextos de produção.

Muitas têm sido as tentativas de estabelecer paradigmas teóricos, metodológicos e estéticos num território de intervenção conceptual que é vasto e, em certas dimensões, ainda relativamente virgem. Entre a poderosíssima indústria de entretenimento de massas à escala global – onde os imperativos comerciais marcam de forma decisiva e inequívoca todo o processo de criação – e o novíssimo campo de estudos académico, os jogos de computador têm ainda assim conseguido evoluir num movimento irregular e imprevisível que não permite excluir, à partida e por enquanto, nenhuma aproximação crítica. É nesse espírito livre de digressão criativa que lhes reconhecemos o maior interesse e é com a mesma liberdade excluída de preconceitos que nos aproximamos deles agora.

Propomos com esta investigação e projecto uma viagem dupla: pelas margens da indústria de jogos de computador e pelas fronteiras dos conceitos até aqui estabelecidos na maioria das abordagens académicas dos *Game Studies*, território de fundamental importância para a validação social, cultural e artística do *medium* mas

---

[1] No que diz respeito à terminologia, e no contexto desta dissertação, optámos por seguir a definição de Frans Mäyrä (2008) para *digital games*: "all kinds of contemporary games utilizing computing technologies within its operation. This includes, but is not limited to, the video games played with home console systems, arcade video games, computer games played with mainframe or personal computers, mobile games for mobile phones and various new digital devices." (Mäyrä, 2008, p.12). Não será uma definição perfeita, como quase nenhuma definição o pode pretender ser, mas é dentro destes limites precisos que aqui utilizaremos a expressão 'jogos de computador'.

que tende demasiadas vezes a uma excessiva compartimentação dos discursos e limitação das heterogeneidades. Nesse sentido, devemos sublinhar que alguns dos pontos de vista que, no contexto académico, têm enquadrado as discussões mais específicas sobre a dimensão artística e expressiva dos jogos, ainda não nos satisfazem por completo. Por um lado, demasiado subsidiários da experiência de outras disciplinas, teorias e artes. Por outro lado, ainda longe da realidade das práticas de criação e produção do *game design* que mais nos interessam.

Assim, encaramos a novidade deste campo de estudos disciplinar também como um convite à liberdade e à criatividade na abordagem que propomos, sem com isso comprometer o necessário rigor e coerência no tratamento dos conceitos.

Para já, e aproveitando esta introdução ao caminho que escolhemos percorrer, recordemos que tudo começou com a visão de um original 'cometa' – Jason Rohrer – que surgiu sem especial aviso no nosso horizonte e nos revelou, no rasto misterioso de uma viagem que julgávamos solitária, toda uma constelação de singulares 'estrelas' – Rod Humble, Jonathan Blow, Ian Bogost, Jonatan Söderström, Mark Essen, Daniel Benmergui – exemplos que, juntamente com outros *game designers*, têm constituido ao longo dos últimos anos uma vanguarda informal no interior do *medium,* ferozmente empenhada na expressão artística, inclusive assumindo o confronto – de ideias, de procedimentos, de metodologias, de intenções, de éticas – com algumas práticas da gigantesca e lucrativa *game industry*.

A uma parte importante dessa constelação tem vindo a ser dado – desde 2007 – o nome de *Art Games*, pequeno movimento que constitui o principal objecto de estudo desta nossa dissertação. Sem deixarmos de ter isso bem presente e sem querermos contribuir para o culto estético de uma qualquer personalidade, é no entanto necessário – e justo – reforçar o nosso ponto de partida e colocá-lo em perspectiva no todo do trabalho que tencionamos realizar.

A descoberta decisiva da figura, da obra e do pensamento do *game designer* norte-americano Jason Rohrer, bem como a crescente reflexão que temos podido realizar sobre a sua intervenção no âmbito dos jogos de computador, influencia e cruza decisivamente quase todos os enunciados – teóricos e práticos – que aqui trataremos. Foi Jason Rohrer quem nos motivou o desejo de, muitos anos depois, voltar a jogar jogos e a ter prazer em jogá-los e até, pela primeira vez – num misto de humildade, entusiasmo e audácia que talvez não exclua uma certa dose de irracionalidade – a ousar criá-los. É por isso com Jason Rohrer que viajaremos ao

encontro de outros importantes artistas do *game design* contemporâneo*,* seguindo o velho princípio das afinidades electivas e conscientes da responsabilidade de tamanho empreendimento. Estando com ele, sabemo-nos também na companhia de outras personalidades artísticas tão fortes quanto ele, independentemente das diferenças de estilo, técnicas, idiossincrasias e contextos de produção que os seus trabalhos reflectem.

Uma grande ideia os une na criação dos seus *Art Games*: existem nos jogos de computador ferramentas específicas que os potenciam enquanto veículo de expressão artística e os libertam de cauções e legitimações culturais de outras artes e disciplinas. Assim, é urgente criar jogos que façam prova dessa autonomia, utilizando essas ferramentas e afirmando na prática esse potencial no coração do *medium,* num movimento expressivo, de dentro para fora, entre os materiais e processos e o mundo.

Para eles e para nós, que com eles iniciamos esta dissertação, um jogo de computador será tanto mais 'Arte' quanto mais 'Jogo', posição que poderá implicar por vezes uma ênfase nos aspectos formalistas específicos da criação, mas que, como veremos, não excluirá nunca uma visão heterogénea das práticas.

Não procuraremos aqui escavar ontologias mais ou menos estabelecidas dos 'Jogos' ou do 'Jogar', do 'Jogador' e da 'Jogabilidade', temas aliás sobejamente abordados e cujos estudos aqui transportamos connosco, como ferramentas de grande interesse e utilidade. Do mesmo modo, não nos ocuparemos da história e pré-história dos jogos de computador – a novidade evidente do que aqui nos traz dispensa genealogias excessivas.

Também não procuraremos formular novos enquadramentos teóricos dos grandes conceitos envolvidos. Os *Game Studies* são um campo de estudo recente e fascinante, cuja vocação interdisciplinar – que pode incorporar investigadores de áreas tão díspares quanto a *computer science*, a psicologia, sociologia, antropologia, artes, literatura e *media studies* - sugere uma visão transversal na aproximação crítica à diversidade dos seus elementos.

Trata-se sim, no contexto desta dissertação, de afirmar – ou de ecoar as afirmações dos *Game Designers* que invocamos – o imperativo artístico que preside à criação de alguns jogos contemporâneos e revivindicar neles e com eles, a capacidade de criar sentido expressivo através daquilo que estão programados – literalmente – para ser, sabendo que também isso pode ser muito diverso e que não esgota a sua análise enquanto objectos artísticos – muito menos enquanto experiência individual

ou colectiva que se amplifica socialmente e culturalmente – mas acreditando que é principalmente isso que neles pode começar por configurar uma dimensão autónoma e uma maturidade expressiva que, plena de intencionalidade, os possa elevar à condição de 'Arte'.

É por isso dupla a nossa proposta.

Numa primeira fase, identificar e investigar a obra e pensamento dos *game designers* intérpretes dessa prática artística do *medium*, em concreto, dos 3 principais *game designers* associados aos *Art Games,* colocando-os em perspectiva simultaneamente no contexto dos *Game Studies* – disciplina cujo recente processo de conquista da autonomia aqui começaremos por averiguar – e no panorama geral da produção de jogos.

Numa segunda fase, inicializar o processo de criação, conceptualização e também prototipagem, tão longe quanto possível, de um jogo original – *We Can't Go Home Again* – que possa reivindicar, através de características específicas ao seu *game design*, algumas das linhas principais dos conceitos e práticas enunciadas no decorrer desta investigação.

Estrutura e organização da dissertação

Capítulo 1. Da autonomia disciplinar: *Game Studies.*

Começamos por introduzir os *Game Studies* enquanto contexto académico dos principais discursos teóricos acerca dos jogos em geral e dos jogos digitais em particular, tendo em conta que essa reflexão e pensamento raramente puderam ser realizados no interior das práticas da *game industry*.

Nesse sentido, abordamos com algum pormenor os caminhos que conduziram à autonomia disciplinar dos *Game Studies*, conquista recente e muito marcada por um primeiro grande debate teórico, entre *Ludology* e *Narratology*. Ou seja, e simplificando por enquanto e em traços gerais a questão: entre os que entendem a especificidade dos jogos enquanto sistemas formais de regras, privilegiando a análise dos seus *game mechanics*, e os que entendem os jogos enquanto novo veículo narrativo, relevando a sua dimensão enquanto forma interactiva de *storytelling*.

Relacionado com esse polémico debate, impõe-se mencionar os textos seminais de Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* e de Janet Murray, *Hamlet on the holodeck* e abordamos o histórico das principais posições teóricas – nomeadamente, de Gonzalo Frasca, Jesper Juul, Ian Bogost – que nesse contexto mais têm informado e condicionado as discussões que decorrem da tentativa de definição ontológica dos jogos de computador.

Verificada a autonomia académica da nova disciplina, iniciamos a deslocação do centro da nossa análise em direcção aos territórios mais difusos e periféricos da autonomia artística do *medium*, e averiguamos de que forma os jogos de computador, enquanto veículos de expressão artística, têm sido – ou não – reivindicados enquanto objecto de estudo em contexto académico. Nesse domínio preciso, identificamos algumas contradições conceptuais e iniciamos uma clarificação do que são os *Art Games* que aqui tratamos.

Capítulo 2. Da autonomia artística: *Game Design*.

Aqui introduzimos a polémica pública e de grande alcance mediático iniciada em 2006 pelo crítico de cinema Roger Ebert, à qual responderia o jovem *game designer* Jason Rohrer com um ensaio fundamental, *The Game Design of Art*. Partindo dessa polémica e das premissas do texto de Rohrer, este capítulo introduz também as principais figuras da criação dos *Art Games*, vanguarda informal e heterogénea de *game designers,* unidos nas suas práticas por imperativos semelhantes de expressão artística no interior do *medium*.

Neste capítulo iniciamos uma abordagem – apoiada igualmente nos *Game Studies* – aos grandes conceitos enunciados por Rohrer: *Gameplay, Game Mechanics, Game Rules*. Conceitos que delimitam na prática o território formal de intervenção desses *game designers*.

Capítulo 3. Das regras à excepção: alguns *Art games.*

Neste capítulo são contextualizados e analisados alguns estudos de caso dos *Art Games*: *The Marriage* de Rod Humble, *Passage* de Jason Rohrer, *Braid* de Jonathan Blow. Tentamos perceber de que forma esses jogos concretizam as principais reivindicações dos seus *game designers*, nomeadamente através da utilização dos *game mechanics* enquanto veículo privilegiado – porque específico ao *medium* – de expressão artística.

Abordamos igualmente algumas das reacções aos *Art Games* cuja intervenção e influência situamos no contexto mais alargado de toda uma novíssima geração de *game designers* que reivindica – em plena diversidade e heterogeneidade – a legitimidade artística do *medium* e que tem sabido beneficiar das recentes plataformas de distribuição digital para impor a visibilidade e a viabilidade das suas obras.

Capítulo 4. Duas ou três coisas sobre ele: Jason Rohrer.

Capítulo dedicado em exclusivo a Jason Rohrer, com ênfase na coerência total entre a sua vida e a sua obra e na forma como os seus jogos reflectem o todo das suas convicções pessoais, numa ética própria e num processo de criação que consideramos atingir o auge no jogo *Gravitation*, que focamos com algum pormenor.

Abordamos ainda a série de pequenos protótipos criados em 2008 a pedido da revista *The Escapist*, e que constituem o modelo conceptual e metodológico da nossa própria proposta de criação.

Capítulo 5. *We Can't Go Home Again*: *Game Design*, Conceito e Prototipagem.

Capítulo onde abordamos a prática do *game design* e iniciamos a nossa própria proposta de criação de um jogo, *We Can't Go Home Again*, de acordo com alguns dos enunciados que relevámos da investigação dos *Art Games* e com um foco muito preciso na possibilidade de expressão de ideias, emoções e sentimentos através da criação e exploração das mecânicas de jogo.

Nesse sentido, começamos por desenvolver um tema pessoal e organizar os principais conceitos que dele decorrem numa estrutura coerente, à qual o *game design* dará forma e expressão, em termos práticos quanto à configuração geral do *gameplay* e em termos simbólicos no que diz respeito à lógica de criação de sentidos na experiência do jogador.

Por fim, e mesmo tendo em conta os limites e objectivos precisos desta dissertação, iniciamos o processo de prototipagem de *We Can't Go Home Again*, que inclui um avanço importante na criação do *gameworld* e a aprendizagem do *software Game Maker HTML5*.

CAPÍTULO 1. Da autonomia disciplinar: *Game Studies.*

> *As games demand more and more attention in both public and academic discourse, the need to understand what games are becomes increasingly acute. Are games works of art? Are they rule-based systems? Are they player-driven processes? Are they media? Are games just for fun, or can they be as serious as life itself? Games are many different things to different people and their societies and practices, and, therefore, to different academic disciplines and practices. When two or more game researchers are using the word 'game', they may or may not be speaking about the same thing.*
>
> Espen Aarseth

1.1. No princípio era o Verbo: *Computer Game Studies, Year One*.

Em 2001, no editorial do primeiro número da revista online *Game Studies*[2], Espen Aarseth auto-proclamaria o *Year One*[3] dos *Computer Games Studies*, considerados enquanto "emerging, viable, international, academic field".

Muito para além do entusiasmo próprio da novidade, Aarseth revelar-se-ia desde o início muito consciente dos desafios a enfrentar pelo recém proclamado campo de estudos. Nesse sentido, apressa-se a identificar alguns dos principais obstáculos à definição de uma autonomia disciplinar própria.

Desde logo, o contexto – em 2001 ainda mais do que hoje – de produção e distribuição dos jogos de computador enquanto produtos culturais à escala global, um contexto de perigos e oportunidades onde convivem alguns objectos inovadores[4] e o seu contrário[5], numa diversidade de produtos que implicará sempre cuidados

---

2 http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html

3 "This year has seen the first international scholarly conference on computer games, in Copenhagen in March, and several others will follow. 01-02 may also be the academic year when regular graduate programs in computer game studies are offered for the first time in universities. And it might be the first time scholars and academics take computer games seriously, as a cultural field whose value is hard to overestimate." (Aarseth, 2001)

4 "In games like MUD1, Ultima online, or Quake Arena, the aesthetic and the social are integrated parts, and this could be regarded as the greatest innovation in audience structure since the invention of the choir, thousands of years ago." (Aarseth, 2001)

5 "True, there is a considerable Hollywoodisation of the games industry at the moment, that started

redobrados na abordagem disciplinar. Apelando à exclusão de todos os preconceitos que podem derivar da realidade das práticas massificadas de produção dos jogos, Aarseth conclui:

> "From the closed ecosystem of Nintendo to the open source games communities on the Net; game studies must study both; it would be a mistake to assume that the 'Nintendo-Hollywood' industrial complex will rule, and eliminate the alternative." (Aarseth, 2001).

No entanto, é em pleno território académico que o autor situa os maiores desafios para a autonomia dos *Game Studies*, alertando para os perigos daquilo que ele denomina de "tentativas de colonização" por parte de outras disciplinas, como sejam o Cinema e a Literatura, mas também do então recém-chegado e assaz indefinido campo dos *new media*[6]. Reconhecendo a riqueza cultural específica aos jogos de computador e consciente dos apetites de integração que essa riqueza pode suscitar em campos tão distintos quanto a antropologia, sociologia, narratologia, semiótica e *Film Studies*, Aarseth apela à construção de uma disciplina nova e autónoma no seio da academia, que não exclua a interdisciplinaridade que lhe é óbvia mas antes a saiba integrar nos seus horizontes conceptuais, assim reivindicando a independência que lhe é devida (Aarseth, 2001).

Antes de avançarmos pelos caminhos da conquista da autonomia disciplinar, impõe-se tentar fixar, com algum rigor, esta questão da data de formação dos *Game Studies* enquanto disciplina académica de pleno direito. Trata-se de uma auto-proclamação por parte de Espen Aarseth e, como tal, deverá ser validada.

Frans Mäyrä é um académico, investigador dos *Game Studies*, fundador da *DiGRA – Digital Games Research Association*[7], e autor de um livro muito importante, *An Introduction to Game Studies – Games in Culture* (2008). Aí, Mäyrä introduz ao leitor um histórico dos estudos sobre os Jogos em geral e dos jogos de computador em particular, naturalmente remetendo os primeiros para uma antiga tradição relacionada

---

with the "interactive movies" failures of the early nineties, but there is also a world wide, non-commercial, collective games movement that has a better infrastructure than any amateur movement before it." (Aarseth, 2001)

6 "To make things more confusing, the current pseudo-field of "new media" (primarily a strategy to claim computer-based communication for visual media studies), wants to subsume computer games as one of its objects." (Aarseth, 2001)

7 "DiGRA is the association for academics and professionals who research digital games and associated phenomena."
http://www.digra.org/

com a criação no contexto histórico e cultural da Humanidade e reconhecendo nesse domínio as contribuições históricas de diversas disciplinas como a antropologia, a sociologia, a psicologia, as ciências de educação, as ciências de computação e, numa fase posterior, os estudos de arte e literários (Mayra, 2008).

Nesta dissertação, são 'apenas' os Jogos de Computador que nos interessam, no âmbito estrito da definição de uma dupla autonomia: disciplinar no contexto académico dos *Game Studies* e artística no contexto da criação dos *Art Games*. Mas isso não implica desconsiderar a importância de todas as outras configurações dos Jogos e do Jogar, que entendemos como válidas e relevantes para a compreensão e o estudo dos jogos digitais. Não será por acaso que importantes *game designers* procuram estabelecer pontes entre os jogos pré-digitais e o novo *medium* onde trabalham e criam (Crawford, 2003; Salen&Zimmerman, 2003).

Janet Murray[8] tem sido uma das figuras mais importantes na definição de uma linha de continuidade cultural entre a diversidade das formas de Jogo e do Jogar, e a era digital. Adepta entusiasta do novo *medium*, nomeadamente do seu papel na expansão das possibilidades representacionais, o interesse de Murray pelos conteúdos simbólicos e culturais explica a especial atenção que confere aos vários de trabalhos de investigação[9] que, transversalmente, contribuem para uma definição mais precisa do potencial dos jogos em relação estreita com outras formas culturais (Murray, 2006).

> "Games have not been treated as an expressive genre, such as theater, poetry, or folk songs. But their symbolic, social, and developmental value has been recognized in psychological, anthropological, and sociological studies. One obstacle to such disciplinary study is the notorious difficulty of defining games (Wittgenstein, 1958). Recent attempts to provide a definition of games as the basis for serious study of digital games have produced struggles with a few key outlier cases that make it difficult to see the boundaries between games and non-games." (Murray, 2006)

O facto de não se ter conseguido, por enquanto, fixar uma definição universal satisfatória de Jogo diz muito do caminho a percorrer pelos teóricos e investigadores. Talvez, derivado à própria natureza, diversidade ou complexidade dos Jogos, nunca

---

8 http://www.lcc.gatech.edu/~murray/

9 "Brian Sutton-Smith's (1997) studies of children's games and his insightful synthesis of play theory, Bekoff and Byers's (1998) animal studies, and Parlett's (1999) formalistic studies of board games remain relevant to the study of computer games" (Murray, 2006)

venha a ser possível estabelecer essa definição agregadora. É também por isso que, tal como afirmámos na introdução, não nos preocuparemos doravante em demasia com a busca de definições ontológicas. O que aqui nos traz são questões bem delimitadas – configurações expressivas dos jogos digitais, entre a autonomia disciplinar e a autonomia artística – que não necessitam de ficar à espera de fórmulas fixas e definitivas para avançar, mesmo que mereçam ser enquadradas no máximo de frentes possível.

> "Not because Wittgenstein claimed it was impossible to define games, but because any definition would have to reduce the demarcation to something less than games in general, and because defining games is not really necessary; we know what a game is even if we can't express it clearly, just as we, in Wittgenstein's poetic example, know how a clarinet sounds, even if we are not able to say it." (Aarseth, 2009)

No início dos *Game Studies* era o Verbo.

1.2. *Ludology* e *Narratology*: breve genealogia de um debate

Mesmo sem querer afirmar uma data precisa, Mäyrä situa o estabelecimento dos *Game Studies* algures em redor da mudança de milénio, reconhecendo a revista *online* de Aarseth como um ponto importante, mas acima de tudo, optando por identificar uma espécie de pré-história desse estabelecimento no primeiro grande debate específico à nova disciplina, *Ludology vs Narratology*, singular querela que durante anos delimitou dois campos bem distintos e divergentes no estudo académico dos Jogos de Computador. Três figuras se destacam na origem desse debate: Espen Aarseth, Janet Murray e Gonzalo Frasca.

Recuando 4 anos ao lançamento da revista *online Game Studies*, foram lançadas em 1997 as duas obras escritas que mais influenciariam o debate entre ludologistas e narrativistas. Espen Aarseth publica *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* e Janet Murray publica *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*.

Dois modelos para a compreensão da especificidade da representação computacional e que iriam configurar um conflito precoce de uma disciplina a haver.

1.2.1. Espen Aarseth, tipologias do Cibertexto.

Aarseth propõe-nos uma teoria do cibertexto[10] através da análise de várias representações de textualidade, desde textos dos *media* convencionais a exemplos especificamente digitais como sejam os jogos de aventura gráfica, hipertextos, e os *MUD: Multi-User Dungeons*. Ao invés de os comparar a modelos clássicos de narrativa, o autor propõe-se estudar o dinamismo do seu comportamento, como se de máquinas – geradoras de signos – se tratassem. Daí a afirmação "a cybertext is a machine for the production of a variety of expression" (Aarseth, 1997, p.2). Ao mesmo tempo, situa estes exemplos num modelo geral de comunicação que classifica de 'ergódico' e que inclui "all works and systems that require active input or a generative real-time process in order to produce a semiotic sequence" (Aarseth, 2009).

Assim surge o conceito de *ergodic literature*, enquanto "text that requires non-trivial effort to be traversed" (Aarseth, 1997) o que representa uma contribuição original na reformulação-recriação da figura do leitor-jogador – de passivo a activo e do acto de interpretação à configuração, tal como também aponta Eskelinnen (2001)[11] – na recepção e criação de sentido de toda a obra-texto que apresente características dinâmicas e configurativas, independentemente do *medium* em que se realize.

Podemos nesse sentido, entender o Cibertexto como uma perspectiva específica sobre o 'texto', uma reivindicação da sua materialidade e capacidade 'performativa', enquanto "mechanical device for the production and consumption of verbal signs" (Aarseth, 1997).

> "The cybertext reader *is* a player, a gambler; the cybertext *is* a game-world or world-game; it *is* possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery. This is not a difference between games and literature but rather between games and narratives. To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories. And yet, as this study tries to show, the difference is not clear-cut, and there is significant overlap between the two." (Aarseth, 1997, p.3)

---

10 "The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim." (Aarseth, 1997)

11 http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/

Assim, apesar do estudo de Aarseth focar a representação textual muito para além dos *media* digitais, podemos vislumbrar no conceito de 'ergódico' uma grande abertura a sistemas cibernéticos e outras configurações não lineares, como sejam os jogos de aventura gráfica do exemplo de Aarseth, mas numa lógica narrativa distinta[12]. Como diria alguns anos mais tarde Gonzalo Frasca (2003a), com a perspectiva de Aarseth, "the reign of representation was academically contested, opening the path for simulation and game studies".

1.2.2. Janet Murray, tipologias do Ciberdrama.

Em *Hamlet on the Holodeck*, Janet Murray, ao contrário de Aarseth, foca as possibilidades de expansão do *storytelling* tradicional através das características representacionais do novo *medium digital* – o computador – cujas 4 propriedades específicas enuncia: *Procedural*, *Participatory*, *Encyclopedic*, *Spatial* (Murray, 1997, p. 71).

> "This means it can embody rules and execute them; it allows us to manipulate its objects; it can contain more information in more forms than any previous medium; and it can create a world that we can navigate and even inhabit as well as observe (Murray, 2004).[13]

Também ao contrário de Aarseth, Murray não limitará a sua reflexão às formas de representação textual, incluindo na análise objectos tão diversos quanto os videojogos, hipertexto, *web series*, vídeo interactivo e sessões de *chat*.

A partir da natureza participativa das novas narrativas interactivas, cuja diversidade é agregada no termo *Cyberdrama*[14], a autora identifica 3 grandes princípios estéticos do *storytelling* digital: *Immersion*, *Agency* e *Transformation*.

Immersion entendida como a capacidade do *medium* em sugerir, da parte do utilizador, uma estratégia activa de reforço da crença – "belief" – no mundo ficcional onde é convidado a participar[15].

---

12 "To achieve interesting and worthwhile computer-generated literature, it is necessary to dispose of the poetics of narrative literature and to use the computer's potential for combination and world simulation in order to develop new genres that can be valued and used on their own terms." (Aarseth, 1997, p.141)

13 http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic

14 Descrito como "a reinvention of storytelling itself for the new digital medium" (Murray, 1997)

15 "The pleasurable surrender of the mind to an imaginative world is often described, in Coleridge's phrase, as "the willing suspension of disbelief." But this is too passive a formulation even for

Agency[16] é a capacidade do utilizador realizar acções que têm consequências expressivas e coerentes no dispositivo da representação (Murray, 1997, p.112).

Por fim, *Transformation* implica a mudança de identidade do utilizador no contexto de uma experiência participativa[17].

Numa tentativa de estabelecer uma poética própria para o *storytelling* digital que não exclua a tradição literária e a produção artística, Murray procura conciliar na nova experiência interactiva o utilizador e a autoria da obra, ao propor o Ciberdrama como um espaço conceptual aberto, "to confront the unanswerable questions of human existence" (Murray, 1997, p.280) que não renegue a dimensão autorial dos conteúdos nem dispense uma participação mais activa na narrativa configurável.

Esta relação sugere o potencial único do Ciberdrama para o *role-playing* em mini-dramas que ofereçam aos utilizadores escolhas coerentes em múltiplas representações da realidade, numa combinação de *experience design*, *computer graphics*, e inteligência artificial (Murray, 1997, p.144).

Daí até ao território dos jogos, é um pequeno passo. E assim, num ensaio mais recente, *From Game-story to Cyberdrama* (2004), Murray afirmaria sem contemplações:

> "Games are always stories, even abstract games such as checkers or Tetris, which are about winning and losing, casting the player as the opponent-battling or environment-battling hero."
>
> "Gaming and storytelling have always overlapped."
> (Murray, 2004)

Mas quando Janet Murray escreveu este artigo de 2004, já o debate *Ludology versus Narratology* estava bem aceso, apesar de alguns diligentes bombeiros ainda o

---

traditional media. When we enter a fictional world, we do not merely "suspend" a critical faculty; we also exercise a creative faculty. We do not suspend belief so much as we actively create belief. Because of our desire to experience immersion, we focus our attention on the enveloping world and we use our intelligence to reinforce rather than to question the reality of the experience." (Murray, 1997, p.110)

16 "Agency is the term I use to distinguish the pleasure of interactivity, which arises from the two properties of the procedural and the participatory. When the world responds expressively and coherently to our engagement with it, then we experience agency. Agency requires that we script the interactor as well as the world, so that we know how to engage the world, and so that we build up the appropriate expectations." (Murray, 2004)

17 "Transformation as a masquerade. The game experience allows the player to transform themselves into someone else for the duration of the experience.
Transformation as variety. The game experience offers a multitude of variations on a theme. The player is exhaustively able to explore these variations and thus gain an understanding of the theme.
Personal transformation. The game experience takes the player on a journey of personal transformation." (Murray, 1997, p.118)

terem tentado controlar em tempo útil.

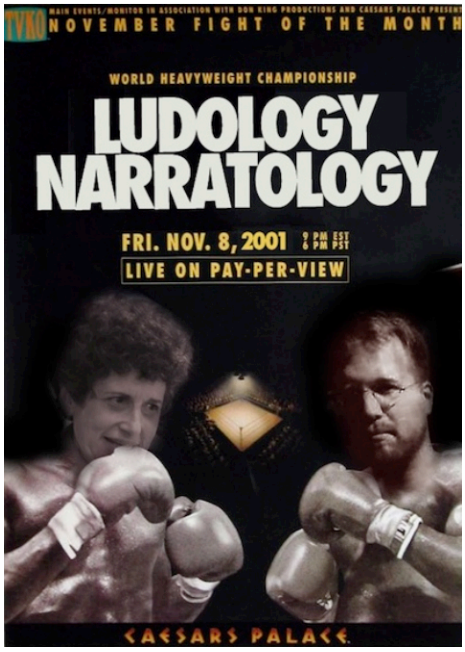


Figura 1. *Ludology vs Narratology*. Composição visual da autoria de Ian Bogost, 2009, onde figuram Janet Murray e Espen Aarseth.
Fonte: http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml

1.2.3. A estranha lei do terceiro incluído: Gonzalo Frasca e o termo *Ludology*.

Em 1999, o *game designer* e investigador Gonzalo Frasca[18] publica um artigo[19] intitulado *LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative.* Logo no início desse artigo, Frasca enuncia com clareza o'estado da arte' da pré-história dos *Game Studies*:

> "Some authors see cybertexts and videogames as a new form of or as an expansion of traditional narrative or drama. The fact is that these computer programs share many elements with stories: characters, chained actions, endings, settings.
> However, there is another dimension that has been usually almost ignored when studying this kind of computer software: to analyze them as games." (Frasca, 1999)

[18] http://www.ludology.org/about_gonzalo_frasca.html
[19] http://www.ludology.org/articles/ludology.htm

Não deixa de ser surpreendente verificar que em 1999 um investigador ainda reclamava para os *videogames* o direito de serem estudados segundo uma *game perspective*! A verdade é que dessa necessária reivindicação nasceu um termo – *ludology* – e posteriormente, um debate algo equívoco, cujo relativo descontrolo transformaria o seu bem intencionado demiurgo em aprendiz de feiticeiro.

> "We will propose the term ludology (from ludus, the Latin word for "game"), to refer to the yet non-existent "discipline that studies game and play activities". Just like narratology, ludology should also be independent from the medium that supports the activity." (Frasca, 1999)

Do mesmo modo, na sua dissertação[20] de mestrado no *Georgia Institute of Technology*, será ainda com base nos estudos associados à tipologia e características dos jogos tradicionais que Frasca irá procurar uma melhor definição dos jogos de computador. Nesse sentido assume-se claramente como formalista[21]. E após estudar as perspectivas de Brenda Laurel[22], Espen Aarseth e Janet Murray, conclui:

> "Unlike the three authors that I have just reviewed, I am strictly interested in games, not in drama, storytelling, nor texts. As I have previously stated, my goal in this section of the thesis is to find formal tools for understanding the mechanics of videogame representation and interpretation. I am interested in understanding how players interpret both the rules and the content of games and how authors craft them. Since Aarseth makes a formal distinction between the interpretational level and the "ergodic" (understood as the rules that govern the reader's use of the representation, for example the set of rules in a videogame), I am inclined to follow his ideas." (Frasca, 2001, p.20)

Ou seja, demarca-se quanto baste dos autores cujo foco não é específico ao

---

20 *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate.* Disponível para *download* em: http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf

21 "In order to do this, I will start by analyzing games as videogames from a formal perspective, focusing particularly on the way videogames are interpreted." (Frasca, 2001, p.2)

22 "Brenda Laurel's 'Computers as theater' was probably the first serious attempt to understand computers as a medium instead of looking at the machine as a big calculator. Her approach was very original mainly because she argued that software design should be created under the same rules that apply to drama, as described by Aristotle more than twenty centuries ago. Laurel uses Aristotle's Poetics not only as a guideline for creating videogames but basically any software, particularly graphical user interfaces. Her approach focuses on one main characteristic that drama provides and traditional narrative lacks: user performance." (Frasca, 2001, p.17)

universo dos jogos[23], e limita-se a reconhecer no conceito de 'ergódico', que já antes assinalámos como uma grande abertura conceptual para os *Game Studies*, um corpo teórico através do qual pode explorar e prolongar as suas próprias ideias. Para cúmulo da ironia, e contra todos os esquematismos das visões mais ortodoxas, Frasca desenvolveu a sua tese sob a orientação académica da Professora… Janet Murray.

Assim, podemos ver em Gonzalo Frasca o oposto do 'princípio do terceiro excluído'[24], uma figura onde os contrários não se reconciliam nem se excluem, uma figura que dá acesso a um terceiro território, novo e mais heterogéneo.

Insistimos neste ponto e re-assumimos o interesse de percorrer toda esta pré-história dos *Game Studies* por ser representativa de muitas das contradições, indefinições e dilemas com os quais nos confrontamos ainda hoje, quando procuramos no seu interior uma contextualização teórica para algumas práticas específicas.

1.2.4. Jesper Juul: tudo o que sempre quisémos perguntar sobre o estudo dos Jogos e nunca tivémos coragem-oportunidade-vontade-lucidez (riscar o que não interessa) de o fazer antes.

Em 2000, Jesper Juul[25], jovem investigador da *IT University of Copenhagen* e, hoje em dia, um dos principais teóricos dos *Game Studies*, escreveria um artigo[26] na linha do de Frasca, retomando deste os enunciados gerais, mas desenvolvendo-os no âmbito mais estrito das suas configurações digitais.

> "1. Computer games (and games) are the great undescribed of our culture.
>
> 2. We need a ludology - a theory of games - and to get one, academia must learn from the game development community.
>
> 3. Games exist in a formal/algorithmic domain, stories in a domain of

---

23 Apesar de Espen Aarseth ser hoje em dia uma das principais figuras dos *Game Studies* na revindicação da sua autonomia, daí termos iniciado este capítulo com o seu editorial inaugurador. Mas antes de 2001, quando Frasca escreveu a sua dissertação de mestrado, a contribuição de Aarseth dizia essencialmente respeito ao conceito 'ergódico', derivado da sua análise geral do Cibertexto.

24 Um dos fundamentos da lógica clássica, segundo o qual uma dada proposição ou é falsa ou é verdadeira, não podendo ser falsa e verdadeira, e excluíndo também uma terceira possibilidade, a de ser 'nem falsa nem verdadeira'.

25 http://www.jesperjuul.net/

26 *What computer games can and can't do*.
http://www.jesperjuul.net/text/wcgcacd.html

> interpretation, and this means that games resist the evocative themes of stories, because they cannot be formalised." (Juul, 2000)

Artigo relevante, que assume o confronto entre *games* e *stories* enquanto objecto central de definição de uma automomia, e ao longo do qual Juul colocará muitas das questões prévias e essenciais ao estabelecimento disciplinar dos *Computer Game Studies*, como sejam a possibilidade de uma ontologia dos jogos de computador, quais as ferramentas conceptuais de uma teoria dos jogos, como relacionar teoria e prática, como criar jogos que sejam culturalmente relevantes, como separar a forma dos jogos da experiência do jogar, como separar o 'jogo' do *storytelling*, como evitar as armadilhas da narratividade, como autonomizar o estudo das suas especificidades estéticas. Tudo isto sem esquecer a componente "fun" do *gameplay* – o prazer proporcionado pela jogabilidade – que Juul reconhece como um elemento importante do sucesso cultural dos jogos[27].

Destacamos algumas afirmações fundamentais que sintetizam o discurso de Juul:

> "We lack the tools to evaluate and place a computer game both historically and in relation to other games."
>
> "Presented with a computer game, it should be possible to simply look at the aestethic vocabulary we were already using for non-electronic games. However, it doesn't exist."
>
> "The academic discourse and the discourse of the game development community have to be more closely related."
>
> "I think it is safe to say that the humanities have completely ignored games and focused on, privileged if you will, narratives and fixed sequences."
>
> "My background is from literature, but when I have created games commercially, it was very obvious that we were not discussing plot, character, narrators and so on. We were rather discussing interface, level design, gameplay, play mechanics." (Juul, 2000)

---

[27] Em 2005, o *game designer* Raph Koster escreveria um dos livros de *game design* mais influentes até hoje, *A Theory of Fun for Game Design*, onde desenvolve uma teoria – necessariamente informal – em redor do conceito de *fun*, sensação proporcionada pelos jogos e que Koster situa entre fronteiras cognitivas e fisiológicas: "Fun is all about our brains feeling good – the release of endorphins into our system. (…) Fun from games arises out of mastery. It arises out of comprehension. It is the act of solving puzzles that make games fun. In other words, with games, learning is the drug." (Koster, 2005, p.40)

Relevamos nas investigações dos 'pioneiros' dos *Computer Game Studies* a necessidade crescente de demarcação de território entre os jogos de computador e o *storytelling* e narratividade, na busca de uma autonomia disciplinar e das correspondentes ferramentas teóricas que permitam estabelecer um vocabulário específico de análise e interpretação das práticas. Daí a insistência nos aspectos formais do *medium*[28]. Verificamos isso em Juul, como antes o verificámos em Frasca e também no editorial de Aarseth com que iniciámos este capítulo. E, de facto, o que começou por ser um *Ludology meets Narratology* – em 1999 – foi-se, pouco a pouco, realmente transformando num *Ludology versus Narratology* – 2000 e 2001.

Não cremos que este confronto possa ser circunscrito às lutas de poder no interior da academia – que existiram e existem, como o editorial de Aarseth aliás confirma. Poderemos perceber mais adiante nesta dissertação, quando a questão da autonomia for deslocada do contexto académico para o território das práticas no interior do *medium*, o quanto esse equívoco paradigma, que podemos apelidar de 'literário', marcou e limitou também o potencial expressivo e artístico da criação de jogos.

Para já, e porque entretanto o termo foi ganhando vida própria e abrangência conceptual, podemos dizer que encontrámos em Juul mais um distinto e convicto ludologista[29].

---

[28] Juul ensaia uma definição claramente formalista de *Game*: "A game is a pastime with formal and predefined set of rules for the progression of a game session, with built-in and quantitative definitions of success and failure." (Juul, 2000)

Podemos reparar na escolha precisa dos termos "pre-defined", "rules", "built-in", "quantitative", e "definitions", que nos remetem para territórios de expressão computacional e algorítmica.

[29] De qualquer forma, não pretendemos ignorar a importância que Juul sempre atribuiu à dimensão ficcional dos jogos.

1.2.5. 2001 odisseia no espaço académico: territórios e colonizações.

> *Using other media as starting points, we may learn many things about the construction of fictive worlds, characters ... but relying too heavily on existing theories will make us forget what makes games games.*
>
> Jesper Juul (2001)

O primeiro número da revista *Game Studies*, em 2001, incluiria outros motivos de interesse para além do editorial de Espen Aarseth.

Jesper Juul voltaria à carga, com um artigo[30] intitulado *Games Telling stories? – a brief note on games and narratives*, onde ensaia respostas a algumas questões atrás mencionadas, identificando diferenças[31] entre narrativas e jogos e reafirmando a necessidade de começar por estudar as características que são específicas destes.

Ainda em relação a outras contribuições, notamos a participação de Gonzalo Frasca com uma *review* a *The Sims*, um artigo de Marie-Laure Ryan – algo crítico das posições de Janet Murray – focado nas possibilidades interactivas da narrativa, um texto de Selmer Bringsjord sobre a construção dramática a partir dos personagens de *The Sims* e, por último, um singular artigo[32] de Markku Eskelinen, *The Gaming Situation*, onde o autor dispara diversos argumentos cujo alvo óbvio é a *narratology*. Assim começa, incisivo e provocatório:

> "Outside academic theory people are usually excellent at making distinctions between narrative, drama and games. If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories. On the other hand, if and when games and especially computer games are studied and theorized they are almost without exception colonised from the fields of literary, theatre, drama and film studies." (Eskelinen, 2001)

No decorrer da sua argumentação, Eskelinen não se esquece de visar

---

30 http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/

31 Juul foca 3 grandes dimensões de ruptura fundamental entre *games* e *stories*: *translation*, *time* e a relação *player/reader*. Segundo o autor, as estórias e os jogos não se relacionam e não são transladáveis entre *mediums*, ao contrário do que acontece por exemplo entre os romances e os filmes; quanto ao tempo, Juul nota um conflicto irresolúvel entre o 'agora' da experiência do jogo e o 'passado' da narração. Por fim, utiliza os conceitos de Eskelinnen (2001) para separar o jogador do leitor: o jogador configura a experiência, o leitor interpreta a história.

32 http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen

pessoalmente Janet Murray, a propósito da interpretação pessoalíssima[33] de *Tetris* enquanto metáfora da vida moderna, que a autora inclui no seu livro *Hamlet on the Holodeck* e que Eskelinen arrasa, com o argumento de que se trata de uma pulsão interpretativa que visa encaixar a todo o custo uma narrativa num dispositivo abstracto por excelência e que como tal, pouco adianta para a análise dos elementos que fazem de Tetris um jogo (Eskelinen, 2001).

Em breve daremos a palavra a Janet Murray, antes de concluirmos nós mesmos esta breve viagem pela pré-história deste campo de estudos. Mas uma coisa é certa: em 2001, *anno domini* dos *Game Studies* segundo Espen Aarseth, os Ludologistas lutavam energicamente pelo direito à autonomia disciplinar, contra todas as tentativas de colonização e apropriação. Arriscamos dizer que a *Ludology* e os *Game Studies* começavam a parecer, por esta altura, uma só coisa.

Figura 2: *Screenshot* da versão MS-DOS (1986) de *Tetris,* jogo de Pajitnov.

[33] "A perfect enactment of the over tasked lives of Americans in the 1990s - of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught." (Murray, 1997, p.143-144)

1.2.6. 3 artigos: 3 pontos finais ou reticências?

> *I personally see this structural approach as a first, necessary step in game studies, which we will definitively outgrow once it helps us to better grasp the basic characteristics of games.*
>
> Gonzalo Frasca (2003)

> *Narratology is a category of interest to the computer game formalists. It represents the authority against which they have rebelled, the thing that must be repudiated in order for their own interpretation to have meaning.*
>
> Janet Murray (2005)

Em 2003, Frasca escreve dois artigos de relevância no contexto académico. O primeiro[34] ensaia uma definição mais precisa da *Ludology,* disciplina ainda em processo de estabelecimento e que Frasca reivindica como essencialmente formalista e focada na compreensão dos jogos, "of its structure and elements – particularly its rules – as well as creating typologies and models for explaining the mechanics of games." (Frasca, 2003a). Apesar dos limites que reconhece a este tipo de aproximação, assume-a como o caminho primeiro, necessário e mais directo para, mais uma vez, aferir das diferenças estruturais entre *games* e *stories*[35].

Nesse sentido, sugere uma definição de *simulation*[36] como alternativa ao paradigma representacional da narrativa e dos *media* tradicionais, privilegiando a dinâmica do objecto – "behaviour" – sobre as suas características audiovisuais. Uma abordagem claramente na linha ergódica de Espen Aarseth, aplicada à análise dos jogos enquanto sistemas que geram signos, configuráveis por *inputs* vários e segundo regras específicas ao modelo de simulação[37] (Frasca, 2003a).

---

34 Frasca, Gonzalo. (2003a). *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology.*

35 Separação que continua no centro do discurso dos investigadores desta altura e que uma vez bem estabelecida pode servir de base para alargar o campo de estudo, e já em plena autonomia assegurada, incorporar outras contribuições disciplinares.

36 "To simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system." (Frasca, 2003a)

37 "As we will later see, games are just a particular way of structuring simulation, just like narrative is a form of structuring representation." (Frasca, 2003a)

O segundo artigo[38] de Frasca, *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place,* é uma tentativa de travar uma disputa cada vez mais acesa. Missão lúcida e generosa, cujo bom senso não esconde um evidente mal estar pessoal face às proporções que a polémica então atingia.

Rejeitando separações disciplinares baseadas em definições demasiado simplistas[39], Frasca começa por ensaiar uma nova terminologia. Para ele é errado falar de *narratologist* no contexto dos *Game Studies*, já que esse termo remete para alguém – um académico – que estuda a *narratology*, entendida enquanto o conjunto de teorias da narrativa cuja abordagem é independente do *medium* (Frasca, 2003b). Nesse sentido, prefere antes recuperar o termo *narrativist*, sugerido por Michael Mateas e referente a todo o académico que utilize "narrative and literary theory as the foundation upon which to build a theory of interactive media." (Mateas, 2002)[40].

De seguida, Frasca relembra o contexto em que ele mesmo introduziu o termo *ludology*, em busca de um conjunto de "theoretical tools that would be for gaming what narratology was for narrative" (Frasca, 2003b) e constata que a palavra foi simplesmente 'pegando' – "caught up" – entre o grupo de investigadores que partilhava as mesmas expectativas.

Será uma constante ao longo do artigo, esta tentativa de diluir a lógica de conflito numa informalidade geral. É nítido o quanto Frasca se empenha em demonstrar que quase todas as questões configuradoras do debate *ludology vs narratology* teriam uma base equívoca e artificial, como se esse debate simplesmente não tivesse razão de ser e fosse, tal como o termo *ludology*, uma invenção abstracta e até mal intencionada que tivesse também ela ido 'pegando' de consciência em consciência, sem grande critério e rigor.

Quando Frasca questiona, por exemplo, quem são afinal os ludologistas e os narrativistas, essa estratégia de descredibilização de alguns dos enunciados do debate torna-se ainda mais evidente. Em relação aos ludologistas, Frasca quase se limita a notar o quanto é abusivo centrar a questão na figura de Espen Aarseth e de todos

---

38 Disponível para *download* em: http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

39 "Ludologists are supposed to focus on game mechanics and reject any room in the field for analyzing games as narrative, while narratologists argue that games are closely connected to stories. This article aims at showing that this description of the participants is erroneous." (Frasca, 2003b)

40 Mateas, Michael. *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. Ph.D. Thesis.
Disponível para *download* em: http://www-2.cs.cmu.edu/~michaelm/publications/CMU-CS-02-206.pdf

aqueles que em torno do seu pensamento gravitam – incluíndo o próprio Frasca, Juul e a equipa da revista *online Game Studies* – ainda para mais nunca tendo Aarseth utilizado o termo *ludology* em nenhum texto. E adianta que, para ele, "a ludologist is simply a game scholar, whatever is his or her position on narrative and games" (Frasca, 2003b) confirmando a tendência que já antes notámos de identificação disciplinar entre *Ludology* e *Game Studies*.

Em relação aos narrativistas, Frasca é ainda mais assertivo, afirmando desconhecer narrativistas assumidos, excluindo a própria Janet Murray desse suposto grupo e limitando-se a reconhecer nela e noutros investigadores – Henry Jenkins, Michael Mateas, Marie-Laure Ryan – "defendants of privileging the use of narratological tools for game studies" (Frasca, 2003b).

Frasca continuaria o artigo no mesmo espírito didáctico – e algo missionário – de clarificação de outros tantos equívocos. São por ele frequentemente utilizadas as expressões "misunderstanding", "misconception", "confusing", "mistakes", "prejudice" para adjectivar criticamente outras questões polémicas, incluindo as já citadas denúncias de Aarseth e Eskelinen de tentativa de colonização disciplinar dos *Game Studies* por parte de outras disciplinas, denúncias essas que Frasca tenta colocar em perspectiva no contexto mais amplo da necessidade estratégica de estabelecer autonomia[41].

Curiosamente, e depois de tanta água deitada na fervura de um debate cuja pertinência e até existência se esforça por minimizar a todo o custo[42], Frasca terminaria o seu artigo com uma posição clara – e, obviamente, também ela polémica – sobre a 'questão narratológica':

> "In order for the debate to advance, it seems that narrativists need an alternative definition of narrative. However, this may not be an easy task. As Ryan admits, current, off-the-shelf narratological theories are unable to work well with games, so it would seem it is up to the narrativists to expand them in order to offer a solid backup to their claims." (Frasca, 2003b)

---

41 "One thing is not favoring narratology as a preferred tool for understanding games and a whole different one is to completely discard it. Based on this information, the idea that ludologists want to discard narrative from game studies seems to be totally inaccurate." (Frasca, 2003b)

42 Frasca acaba por apelidar o estado do debate da altura de "confusing conversation where everybody ends up speaking a different language." (Frasca, 2003b)

No fundo, Frasca acabaria por afirmar mais ou menos isto: sim, o debate *ludology vs narratology* é ridículo, falso, equivocado e não tem de existir porque, na verdade, a *narratology* não é alternativa aos propósitos da *ludology*, a nossa disciplina, dedicada acima de tudo ao estudo e compreensão dos jogos.

Talvez por isso também Janet Murray se tenha sentido obrigada a tentar colocar um ponto final – o seu ponto final, claro – na questão.

Num artigo de 2005 intitulado *The last word on Ludology v Narratology in Game Studies*[43], Murray critica o formalismo estrito e abstracto[44] reivindicado pelos ludologistas enquanto território de especificidade disciplinar e acusa-os de, com isso, tentarem colocar o seu objecto de estudo de fora da história e tradição culturais. E relembrando o tom e a forma das críticas de Eskelinen (2001) a propósito da sua interpretação pessoal de *Tetris*, Murray parte para o contra-ataque, acusando, com argumentação do mesmo nível de irrelevância reconheça-se, os ludologistas de excessiva neutralidade e frieza – "mind of winter" (Murray, 2005).

Bem mais útil e interessante do que estes pequenos *fait divers* é a análise crítica que Murray desenvolve sobre a *ludology*, na qual identifica uma ideologia – *Game Essentialism* – e uma metodologia, *Computer Game Formalism*.

> "The ideology can perhaps be called game essentialism (GE), since it claims that games, unlike other cultural objects, should be interpreted only as members of their own class, and only in terms of their defining abstract formal qualities. Separate from this ideology is a methodology which is also called "ludology" but which could perhaps be better named computer game formalism (CGF). As a methodology, CGF emphasizes the formal properties unique to videogames and attempts to analyse them and to create descriptors than can be used to classify and compare specific instances of game form." (Murray, 2005)

E se reconhece a estas duas dimensões importantes contributos para o estabelecimento dos *Game Studies* e para uma melhor definição das propriedades dos jogos[45], será sobretudo em termos 'ideológicos' que Murray mais criticará a *ludology*,

---

43 Disponível para *download* em: lcc.gatech.edu/~murray/digra05/**lastword**.pdf

44 "The proper study of games is therefore an analysis of this unique formalism and a comparative study of particular games for their formal qualities (Juul 2003) (Aarseth, Smedstad et al. 2003). The focus of such study should be on the rules of the game, not on the representational or mimetic elements which are only incidental." (Murray, 2005)

45 "Furthermore, by calling attention to the formal properties of games, they have opened up a range of

acusando os seus militantes da prática de um certo terrorismo separatista no seio da academia, extremismo que teria por base uma vontade de rebelião contra uma autoridade interdisciplinar – a *narratology* – numa ansiedade de validação das suas teorias interpretativas (Murray, 2005).

Para a autora, por fim também empenhada em colocar alguma água na fervura, nunca os assim chamados 'narratologistas' estiveram interessados em tentar demonstrar que os jogos são histórias ou mesmo sub-categorias de histórias. E avisa que enquanto os enunciados do debate forem determinados por apenas um dos lados da questão, não haverá fim para a polémica nem alternativa à escalada das argumentações. Plena de bom senso e lucidez, conclui:

> "No one group can define what is appropriate for the study of games. Game studies, like any organized pursuit of knowledge, is not a zero-sum team contest, but a multi-dimensional, open-ended puzzle that we all are engaged in cooperatively solving." (Murray, 2005)

1.2.7 "Mess is more".

> *So much of videogame studies has been marked by a single question: "What is a game?"*
>
> *For a while now, our community has understood that "mark" as a curse or a blight—a scourge of formalism that drew, or perhaps still draws, our attention away from more important matters of meaning, reception, and use.*
>
> Ian Bogost

Aqui chegados, podemos e devemos começar a tirar algumas conclusões, relativas ao debate *ludology vs narratology* e ao estabelecimento disciplinar dos *Game Studies*.

Desde logo, entender esse debate como simultaneamente necessário e artificial. Necessário porque, tendo em conta a visibilidade cultural dos videojogos e as complexidades das suas práticas, impunha-se a emergência de algo novo e

---

productive questions about the definition of games, the form of games, the boundaries between games and other cultural forms, that can be addressed from many directions." (Murray, 2005)

específico – o que Frasca chamou de *Ludology* e que assim foi ficando – um território de legitimação do estudo dos jogos em geral e dos jogos de computador em particular. Artificial, porque originou uma discussão demasiado limitada pelo formalismo implícito nas suas premissas. Como muito bem notou Ian Bogost, aquilo que parecia ser uma questão relativamente pacífica, "Is a game a system of rules, or is a game a kind of narrative?", escondia na verdade uma espécie de programa, enunciado com um confortável ponto de interrogação a disfarçar a resposta afirmativa que lhe estava mais do que implícita: "Is a game a system of rules, like a story is a system of narration?" (Bogost, 2009).

Assim sendo, e tal como Janet Murray não deixou de notar, constatamos que de facto, os ludologistas encaminharam desde o início a discussão para algumas conclusões que serviam os seus interesses[46].

Outra evidência é o perigo das ortodoxias disciplinares. Como verificámos, alguns argumentos dos autores citados foram – e continuam a ser – muitas vezes despojados do bom senso e da tolerância intelectual que incorporavam, outras vezes descontextualizados e reduzidos a armas de arremesso. Daí o mal estar de Frasca, de Juul, de Murray.

É perfeitamente compreensível que a necessidade de legitimar a autonomia disciplinar dos *Game Studies* implique, numa primeira fase, focar nas características que são específicas à natureza do seu objecto de estudo. Mais do que uma obsessão ontológica, aquela "single question" identificada por Bogost – "What is a Game?" – e que durante os primeiros anos ocupou quase em exclusivo os investigadores, representa a realidade de uma luta pela independência, pela conquista do direito à existência. À luz dessas reivindicações vitais podemos entender muito melhor aquilo que Murray define como ideológico, o tal 'essencialismo' formalista na abordagem dos jogos de computador.

Figura paradigmática desse imperativo inicial de estabelecimento de hierarquias é Jesper Juul que, após uma primeira fase de importantes contribuições

---

46 Bogost identifica neste debate a primeira tentativa de definição ontológica dos jogos no contexto dos *Game Studies*:
"Here let's take note of the first move in videogame ontology: the suggestion that the ontology of games is an ontology of form: the study of the structures and systems that undergird games overall, genres or types of games generally speaking, and particular examples of games in particular." (Bogost, 2009)
http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml

ludologistas, tem sabido evoluir para uma visão mais heterogénea da experiência proporcionada pelos jogos de computador, que inclui o carácter ficcional do mundo com o qual o jogador interage através das regras. E apesar desse sistema de regras constituir a realidade primeira e essencial dos jogos de computador, os jogos não deixam de ser simultaneamente lúdicos e ficcionais (Juul, 2005).

Também Espen Aarseth não ficaria parado e logo em 2003 identificaria 3 grandes dimensões nos jogos:

> "Gameplay (the player's actions, strategies and motives)
> Game-Structure (the rules of the game, including the simulation rules)
> Game-world (fictional content, topology/level design, textures etc.)"
> (Aarseth, 2003)

Às quais associaria 3 grandes vias de investigação dos *Game Studies*:

> "Gameplay: sociological, ethnological, psychological etc.
> Game-rules: Game Design, business, law, computer science/AI
> Game-world: Art, aesthetics, history, cultural/media studies, economics."
> (Aarseth, 2003)

Curiosamente, ou talvez não, Gonzalo Frasca, o 'suposto' ludologista que escolheu em 2001 a 'suposta' narratologista Janet Murray como orientadora da sua dissertação de mestrado, escolheria em 2007 o 'suposto' formalista Espen Aarseth para orientar a sua tese de doutoramento, focada já não tanto no sistema de regras mas sim nas relações entre o jogador e o jogo[47].

A conquista da legitimidade e autonomia disciplinar continua a ser um processo sinuoso e muito vulnerável a ortodoxias, irrelevâncias, imprecisões e querelas. Mas os *Game Studies* afirmam-se enquanto território cada vez mais abrangente que terá de saber incorporar experiências, visões e perspectivas várias, sem que isso coloque em perigo a sua identidade própria, e para que com isso possa corresponder à crescente diversidade e complexidade dos jogos de computador. Tanya Krzywinska, presidente

---

[47] "The objective of understanding how games convey meaning can be also rephrased as how players construct meaning while playing games. Both phrasings have a similar significance, yet they stress different points of view by either focusing on the game's components (tokens, fields, time, rules) or on the players performance (play)." (Frasca, 2007)

da *DiGRA – Digital Games Research Association* entre 2006 e 2007, sintetizaria esses riscos e oportunidades, num artigo publicado em janeiro de 2006, no primeiro número da revista *Games and Culture*[48]:

> "Academia is now industry focused, funding hungry, and biased toward empiricism and entrepreneurialism; as a result, speculative and idiosyncratic work that values intellectual inquiry is becoming an endangered species. If experimental thinking is devalued, academia becomes a less interesting place to work and study. All approaches have their strengths and weaknesses, and each formulate issues and perspectives according to particular rhetorics. Power and pleasure are not therefore simply a dynamic at work in the playing of games. Speculative approaches have their place and are essential components in making game studies a rich, evolving, and multifaceted entity." (Krzywinska, 2006)

Ian Bogost, um dos raros casos de *game scholar* e *game designer* cuja produção teórica melhor reflecte a realidade das práticas, resumiria de forma simples e directa a natureza e complexidade do nosso campo de estudo: "Videogames are a mess. A mess we don't need to keep trying to clean up, if it were even possible to do so." (Bogost, 2009)

Assim, e pegando na expressão de Bogost (2009): *Mess is more*.

1.3. *Game Studies* e *Art Games*: aproximações, distâncias, equívocos.

Numa investigação desenvolvida em 2005 no âmbito da sua tese de dissertação[49] de mestrado, Philippa Jane Stalker propôs-se fazer o 'estado da arte' daquilo a que então chamou de *art games* enquanto género e campo de estudo académico específico. As suas palavras introdutórias[50] relevam no entanto de um pecado original que, a nosso ver, tem configurado a problemática que subjaz às definições – difusas e ambíguas – de *art game*, bem como às tentativas de reflexão crítica em redor da expressão artística na criação de jogos de computador. Stalker

---

48 http://www.digra.org/hardcore/hc5

49 Stalker, Philippa Jane. (2005). *Gaming in Art: A case study of two examples of the artistic appropriation of computer games and the mapping of historical trajectories of 'Art Games' versus mainstream computer games.* MS Thesis, University of the Witwatersrand, Johannesburg.

50 "Art games, art mods, art patches, hacker art – these are just some of the names given to the topic of this paper. Although different scholars use varying definitions and categorisations, this paper will attempt to explore some sort of categorisation that will perhaps gives us a broader idea of the manifestations of Artistic Computer Game Appropriation." (Stalker, 2005)

(2005) circunscreve esse potencial artístico a um conjunto de intervenções com uma lógica de apropriação do *medium* por elementos que lhe são exteriores, num processo invasivo de desidentificação, descontextualização e redução identitária do território específico dos jogos.

Tiffany Holmes inauguraria em 2003 essa lógica, com uma definição[51] precoce de *art games* que desloca o foco da sua abordagem para a valorização quase exclusiva dos conteúdos e da capacidade eventual dos jogos serem veículos de mensagens sérias e de qualidades artísticas já validadas por outros *mediums* (Holmes, 2003). Holmes acrescenta ainda à sua definição uma série de generalidades[52] que nos confundem e que apenas parecem desmentir a especificidade dos *art games* tal como a autora a define. E para piorar ainda mais a abordagem, ainda concluiria:

> "Art games are decidedly non-commercial in that they function primarily as single-use, or even disposable experiences due to their limited playability… Like many other forms of creative production, art games are primarily designed for an educated, academically orientated audience. Art games rarely attract serious gamers – their interfaces are not designed to withstand hours of use." (Holmes, 2003)

Os *art games* seriam então objectos à parte – ou mesmo acima, numa duvidosa hierarquia de prestígio – dos jogos 'comerciais', aos quais acrescentariam um suplemento externo que os jogos, pelos vistos, não poderiam ter por si só. Um suplemento de sentido crítico, seriedade e arte (Holmes, 2003).

Rebecca Cannon, curadora do portal online *SelectParks.net*, consegue ir um pouco mais longe do que Holmes, ensaiando a sua definição[53] dentro de um horizonte conceptual mais vasto, que já inclui por exemplo a componente interactiva como algo

---

51 "An interactive work, usually humorous, by a visual artist that does one or more of the following: challenges cultural stereotypes, offers meaningful social or historical critique, or tells a story in a novel manner." (Holmes, 2003).
Stalker considera-a uma das poucas definições "actually related to the academic side of art gaming"

52 "To be more specific art games contain at least two of the following: a defined way to win or experience success in a mental challenge, passage through a series of levels (that may or may not be hierarchical), or a central character or icon that represents the player." (Holmes, 2003)

53 "Art games may be made in a variety of media, sometimes from scratch without the use of a prior existing game. They always comprise an entire, (to some degree) playable game… Art games are always interactive – and that interactivity is based on the needs of competing… Although both forms follow the lineage of fine art and computer games, art games explore the game format primarily as a new mode for structuring narrative, cultural critique. Challenges, levels and the central character are all employed as tools for exploring the game theme within the context of competition-based play." (Cannon, 2005)

nuclear à natureza específica do objecto, mas onde ainda encontramos o mesmo ênfase nos conteúdos – em especial na narratividade – e numa suposta dimensão de crítica cultural (Cannon, 2005). De novo, notamos a insistência numa caução cultural externa, igualmente referida por diversos autores como a alternativa artística ao que então consideravam a pobreza intelectual intrínseca à generalidade dos jogos[54], atitude que dá razão a Espen Aarseth quando este alertava para os perigos de colonização disciplinar dos *game studies*.

Stalker sintetizará o espírito geral dos principais enunciados dos auto-denominados *art games studies*, ao defender também ela o imperativo de descontextualização e deslocação do discurso, do *medium* dos jogos para o território da arte contemporânea:

> "Situating art games within a video gaming discourse would involve discussion of very different principles as opposed to an art discourse, as well as a completely different approach. It would involve a discussion of the structures of a video game, including aspects such as narrative, time/space, the idea of the save game and hyperidentities. Because we are situating this discussion within an art discourse, the focus shifts to issues that are relevant only to the game within which they appear and the relevant modes of art critical discourse as opposed to videogame critical discourse." (Stalker, 2005, p.2).

E como podemos verificar, das 4 categorias[55] principais de *art game* que Stalker nomeia, 2 delas – *Art Mod* e *Machinima* – resumem-se a operações invasivas de apropriação e modificação, que visam despojar os jogos – pelos vistos, limitados por natureza[56] - das suas características específicas, incluindo a interactividade. Outra

---

54 "Games have established themselves as a traditional "low" cultural form with self anarchic freedom to explore bad taste, sexual stereotypes and simple competitive or violent confrontations without the restraints of established culture." (Mäyrä, 2002)

55 "1. Art Mod. A patch or modification (mod) that deals with the intervention of the artist into the actual coding of the game files. Therefore certain aspects of the game can be changed by modifying these files to varying levels of extremity.
2. Physical Manifestation. The player is actively involved physically in the game, often experiencing physical consequences, such as pain, for their actions.
3. Machinima. The removing of the interactive element of a game. The artist draws on the game experiences and produces an artwork that looks like a game but in which the player has no influence.
4. 3D Real-time Game. An art game that displays all the characteristics of a complete level based commercial game, both on a programming and creative side. These games normally have some sort of political or social comments attached to." (Stalker, 2005, p.9)

56 "In relation to the commercial computer game, there is no denying the creative merit of these games. The talent and innovation that goes into making a commercial game can by no means be denied, however an elevation of commercial games to a high art status is by no means implied. They rarely make a socio-political comment and criticism more often than not is directed at the gameplay or

delas, denominada de *3D Real-time Game*, parece mais não ser do que um jogo 'comercial' acrescido do tal suplemento de seriedade extra nos conteúdos, de uma mensagem nobre, de uma eventual 'boa consciência'.

E de repente, eis como o velho e desgastado debate da importância do 'Tema' na criação da obra de Arte[57], depois de invadir a Literatura, as Artes plásticas e o Cinema, irrompe no interior de um *medium* ainda demasiado novo para dizer 'não' a tanto moralismo, preconceito, elitismo e autoritarismo. Ainda para mais, externos à sua realidade.

Na introdução ao livro *Videogames and Art*, Andy Clarke e Grethe Mitchell apontam a visibilidade crescente dos *Game Studies* e os contributos importantes de diversas investigações para a compreensão da estrutura dos Jogos. E no entanto, insistem em deles separar a dimensão estética.

> "While this is a valid theoretical approach to take, implicit in this type of analysis is the assumption – whether made consciously or not – that what is being looked at is game design, rather than game aesthetics. In other words, it is game craft rather than game art." (Clarke e Mitchell, 2007)

Não podemos deixar de olhar com extrema ironia estas palavras, que ousam criticar àqueles que se interessam pelos jogos o foco excessivo nas coisas que aos jogos são próprias, tal como o *game design*. Uma abordagem deste tipo implica a desconsideração *a priori* do potencial artístico das práticas de criação e produção específicas dos jogos de computador que, já então, com a crescente independência proporcionada pela internet enquanto veículo de distribuição, começavam a ser suficientemente diversos para não poderem ser assim amontoados e desprezados por igual na classificação de 'comercial'. Para além disso, separa de forma arbitrária e artificial o nível estrutural dos jogos – sistema de regras e *game mechanics* – e o nível representacional, elegendo este último como um território estético independente das

---

violence of the game." (Stalker, 2005, p.6)

57 Esta questão do Tema e da hierarquia dos conteúdos artísticos é central em toda filosofia estética de Jacques Rancière, uma das personalidades que mais tem reflectido sobre a tradição ocidental das práticas artísticas. No seu conceito de "regime estético das artes", ao qual associa a modernidade artística, a noção de 'autonomia' é entendida como a capacidade das artes se libertarem de quaisquer imperativos de conteúdo e normas dentro de uma hierarquia clássica de relevância de temas.

Ao promover a igualdade de todos os assuntos, géneros, temas e formas consideradas apropriadas para a produção artística, o 'regime estético' eleva o 'belo' às suas potencialidades máximas, pois passível de ser descoberto e revelado em qualquer sítio, enquanto experiência pessoal e partilhável. (Rancière, 2002).

lógicas específicas do jogo[58].

Pelas razões que já antes verificámos, as circunstâncias da conquista da autonomia disciplinar dos *Game Studies* orientaram as investigações para a necessidade prioritária do estabelecimento de uma ontologia dos jogos segundo uma perspectiva formalista que relegou para segundo plano a interpretação da expressividade das suas configurações[59]. Depois disso, os *game scholars* foram alargando o seu âmbito de intervenção, incorporando a interdisciplinaridade implícita do seu campo de estudos, mas sem abordarem a componente artística específica ao *game design*.

Frans Mäyrä resume este segundo momento de legitimação disciplinar no livro *An Introduction to Game Studies – Games and Culture*:

> "Rather than being mostly a book about making games, or one analysing only their structures or functions, or a study that investigates the business or legal aspects related to games, this work's principal starting point is on games as culture. This means that the artistic and creative dimensions of games are taken rather seriously, but since the concept of 'culture' has undergone many changes as researchers from several disciplines have contributed to its formation, the view presented here is necessarily and inherently interdisciplinary. (Mäyrä, 2008, p.2)[60]

É possível que, como diz Mäyrä, as dimensões artística e creativa dos jogos estivessem a ser levadas "rather seriously" pela comunidade dos *Game Studies*. Mas a verdade é que, como podemos verificar pelas datas da tese de dissertação de Philippa Stalker (2005) e do livro *Videogames and Art* (2007) os discursos predominantes sobre essas duas dimensões eram externos à especificidade das práticas, limitando-as ao estabelecimento de categorias estéticas independente do *medium* e, sim, colonizadores de um campo de estudos cujos objectos, em geral, pareciam desprezar.

Não é nossa intenção aqui diabolizar em demasia esta perspectiva. Nada nos move, *a priori* e teoricamente, contra a apropriação artística e contra os diversos

---

58 "Appropriation of elements from the audio-visual apparatus of computer games and their transportation into the art context is probably the most widely used artistic strategy in this context. Here, artists do not necessarily need in-depth knowledge of a game's technology or rules." (Stockburger, 2007)

59 Como pudémos antes verificar na reacção violenta de Eskelinen à interpretação de Janet Murray do jogo *Tetris*.

60 Também Miguel Sicart partilha da mesma perspectiva: "Computer game studies describes the properties that make computer games interesting cultural objects." (Sicart, 2009, p.24)

contágios, invasões e diluições de fronteiras tão pródigos na arte contemporânea e que temos aliás como estratégias válidas na produção de objectos artísticos relevantes. Apenas nos cabe demonstrar o quanto essa apropriação é contrária e muito prejudicial ao estabelecimento artístico de qualquer novo *medium*. De facto, os *art games* de que estes autores aqui falam são apenas objectos híbridos e desprovidos da sua identidade original, as mais das vezes travestidos, sob o efeito de cauções externas, em 'arte moderna'.

Em 2006, o colectivo de *game design* belga *Tale of Tales*, escreveria um manifesto, *Realtime Art Manifesto*[61], que dispararia em várias direcções, abordando várias questões e dilemas – técnicos, estéticos, artísticos, políticos, conceptuais, industriais – da criação, produção e distribuição de jogos de computador. Para eles, tal como para nós, não se deve confundir *art games* com *game art*:

> "Make art-games, not game-art.
> Game art is just modern art
> -ironical, cynical, afraid of beauty, afraid of meaning.
> It abuses a technology that has already spawned an art form capable of communicating far beyond the reach of modern art.
> Made by artists far superior in artistry and skills.
> Game art is slave art." (Tale of Tales, 2006)

Ainda mais recentemente e na mesma linha de pensamento, o *game designer* Brian Moriarty, criador do mítico jogo de aventura gráfica *Loom*, declarou[62]:

> "If you consciously set out trying to make an "art game," it's possible that you will instead create an arty game, a game with the trappings of sublime art.
> Solemn themes. Classical music. Literary quotations. Participation by artistic celebrities from other media. These things don't necessarily make a game artistic." (Moriarty, 2011)

Não podíamos estar mais de acordo com esta distinção. *Art Games* é um termo e um território que o *medium* tem de saber conquistar para si mesmo. Não são por isso estes objectos – os de Stalker, Holmes, Cannon, Clarke, Mitchell e muitos outros – os *Art Games* que nos interessam nesta dissertação, os jogos capazes de legitimar, por si só e através de qualidades intrínsecas, o *medium* e as suas práticas. Para estes

61 http://www.tale-of-tales.com/tales/RAM.html

62 Game Developer's Conference, 4 Março de 2011.
http://ludix.com/moriarty/apology.html

académicos e artistas, o diagnóstico era claro e assaz paternalista: *Game Design*? *Craft* sim, *Art* não.

Para não sermos demasiado cáusticos e injustos, e olhando um pouco para a indústria e para a maioria dos jogos então produzidos e que lhes serviam de – maus – exemplos, devemos reconhecer que, mesmo que a resposta fosse errada, o diagnóstico não estava totalmente desajustado da realidade[63]. Estes autores não acreditavam nos Jogos mas talvez a *game industry* lhes desse alguma razão.

Alguém tinha de fazer alguma coisa. Novos jogos, novas práticas, novos discursos. *Art games* a sério.

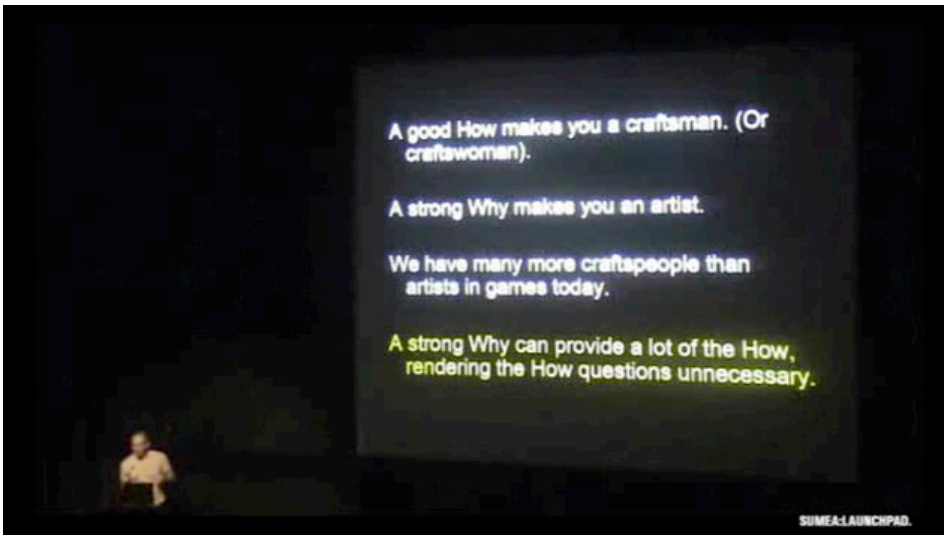


Figura 3: *Screenshot,* conferência do *game designer* Jonathan Blow em 2007.

Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=RsT-5VSqk8I

63 Diagnóstico confirmado, por exemplo, pelo *game designer* Jonathan Blow, também em 2007.
"I don't want to get on the "modern game industry sucks" rant wagon, but that's really a big part of the issue. When you're gunning for the big bucks, you pursue craft, not art. So most of what gamers see is just craft. Sometimes it's really good craft. But these days I don't tend to have a negative attitude about the modern game industry; I just observe it as the natural evolution of things, and know that if creative expansion is going to happen, it needs to be brought by determined individuals, who aren't too worried about money."
http://multiplayerblog.mtv.com/2007/08/08/a-higher-standard-game-designer-jonathan-blow-challenges-super-marios-gold-coins-unethical-mmo-design-and-everything-else-you-may-hold-dear-about-video-games/

Abordámos neste primeiro capítulo o percurso rumo à conquista da autonomia disciplinar dos *Game Studies* e verificámos que essa legitimidade académica não se fez acompanhar, desde o início, pela reivindicação de uma legitimidade artística específica aos jogos de computador, antes privilegiando diversas abordagens de natureza interdisciplinar relativas às diversas dimensões – tecnológica, computacional, formal, estética, narrativa, política, cultural – que o *medium* implica.

Vimos também como, na sequência dessas lutas e prioridades de legitimação discipinar, o termo *art game* apenas designava – até 2007, e pelo menos em contexto académico – alguns objectos híbridos resultantes da apropriação do *medium* por lógicas artísticas que lhe eram externas, numa estratégia invasiva de diluição da sua autonomia própria em pleno território da arte contemporânea.

No capítulo seguinte introduziremos uma polémica mediática, também iniciada fora do universo dos jogos de computador, mas que colocaria a questão da autonomia artística no centro das atenções, das reflexões e, finalmente, das práticas do *medium* e da sua comunidade. Assim, e tendo em conta que os *game studies* ainda não conseguiam dar uma resposta satisfatória a essa questão, começaremos a dar a palavra aos únicos que têm a mão na massa e que podem, com as suas criações, provar que os jogos podem e devem ser veículos de expressão artística: os *game designers*.

CAPÍTULO 2. Da autonomia artística: *Game Design.*

2.1 Uma bala perdida: Roger Ebert ataca a *game industry.*

Em Julho de 2007, Jason Rohrer, um jovem *game designer* independente norte-americano, publicou no seu *blog Arthouse Games*[64] - um *site* com a incisiva epígrafe "insisting that our medium can reach beyond entertainment", iniciado em Dezembro de 2006 e dedicado à análise crítica de "games that aspire to be art" – um texto intitulado *Debate: Arthouse Games vs Ebert*[65], gesto duplo de reflexão e resposta pessoal a uma longa série de polémicas considerações por parte de Roger Ebert, o muito famoso e influente crítico de cinema, acerca dos jogos de computador, os quais (des)considerava como uma vulgar forma de diversão de massas e sem qualquer horizonte artístico possível.

Uma posição enunciada com traços de arrogância e intransigência e que muitos entenderam tão injusta quanto injustificável – ainda para mais, sustentada numa evidente, e até confessada, ignorância relativa do *medium* – e que por isso mesmo iria valer a Ebert uma quantidade considerável de reacções e comentários, provenientes não só de jogadores apaixonados, mas também de diversos intervenientes activos na *game industry*. Uns e outros, para além dos estados de alma mais imediatos, pareciam ter sido repentinamente despertos para uma estranha crise de identidade.

Não podemos aqui deixar de notar a irónica justeza – histórica e teórica – de ter sido um crítico de cinema a despoletar tamanha onda de reacções e, acima de tudo, tão importantes reflexões no interior do *medium* dos jogos de computador.

De facto, a aproximação e tentativa de colagem – estética, ideológica, industrial – ao universo e práticas cinematográficas, foi e continua a ser um dos pecados originais da *game industry*. Parece-nos por isso importante identificar alguns dos principais sinais dessa colagem, que consideramos quase sempre desvirtuadora do potencial de expressividade artística dos jogos[66].

---

64 http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/

65 http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1185605234_0&show_author=1&show_date=1

66 Ver também a crítica precoce e muito severa do *game designer* Ernest Adams, em 1994, sobre

Desde logo, uma ambição de *storytelling* que, numa fase ainda precoce de desenvolvimento do *medium*, deu origem a um confronto excessivo e quase irresolúvel entre a incontornável dimensão interactiva e participativa dos jogos de computador e um imperativo artificial de incorporação de elementos narrativos estranhos à sua natureza[67]. Face a tamanha multiplicação de lógicas e dispersão de sentidos gerada por tão difícil e equívoca co-habitação, e dentro de um contexto específico de produção de entretenimento de massas à escala global, a *game industry* voltou-se naturalmente para o Cinema, em concreto para o modelo de produção de Hollywood, como nos confirma Chris Crawford, um *game designer* pioneiro, e uma das vozes mais activas na reivindicação da autonomia artística do *medium*:

> "For some reason, games people look to Hollywood as their nirvana. They love to insert moviemaking terminology into their discussions of game design. Storyboards are *de rigeur* among many games people, even though they really don't add anything to the design process. The word "cinematic" seems to be more common in game design discussions than "interactivity," even though the latter is central to game design and the former is peripheral." (Crawford, 2003)

O Cinema dito *mainstream* é um território de grande desenvoltura ficcional e que incorpora fórmulas de comprovada eficácia narrativa, assentes em 3 bases fundamentais (Murch, 1995)

1. Linguagem técnica, refinada ao longo de mais de um século de práticas contínuas, que inclui uma mistura sofisticada de elementos visuais e sonoros e assegura ao espectador, através dos efeitos agregadores da Montagem, o efeito de 'continuidade'.
2. Arquitectura dramática complexa, o *script*, que transporta e guia o espectador – igualmente imerso mas passivo, recorde-se – por um território muito coerente de gestão de empatias e expectativas e curvas de interesse e de emoções.
3. Coerência estética que sustenta no espectador a crença na 'realidade' da obra, a sensação de um 'real reconhecível como tal' e que, pleno

alguns aspectos concretos dessa inquestionável 'colagem' a Hollywood.
http://www.designersnotebook.com/Lectures/Celluloid/celluloid.htm

[67] Já abordámos no capítulo 1 as argumentações teóricas deste confronto.

de segurança e fascínio, assegura a eficácia do efeito de 'suspensão da descrença'.

Desse modelo narrativo decorrem as introduções de estilo cinematográfico de alguns jogos de computador, as por vezes longuíssimas *cut-scenes* que suspendem a jogabilidade e pontuam narrativamente a evolução dos jogadores por entre os níveis[68], a necessidade de construção de personagens que suportem a sucessão linear de eventos dramáticos credíveis, a criação de mundos ficcionais coerentes, a tentação de diálogos e, acima de tudo, a obsessão por um suposto realismo gráfico ao serviço de uma ideia de ilusão da realidade que se nos afigura anacrónica[69].

Opção de sentido limitado, com consequências directas no aparato e necessidades tecnológicas de produção e que implica uma ênfase excessiva na dimensão representacional dos jogos – que não negamos ser uma dimensão relevante – em prejuízo de outras dimensões que lhes são bem mais específicas[70] e, como esperamos demonstrar, bem mais determinantes para a construção da lógica expressiva que irá posteriormente sustentar a experiência do jogador.

Do modelo industrial decorre igualmente: a estratégia de *marketing* global dos

---

68 "Game designers often try to make their games look more like film by including cut scenes and imitating other cinematic features. Most narrative-driven games are heavily interspersed with full-motion video sequences called cut-scenes. The game called *Splinter Cell* is typical. In this game, cut scenes are encountered frequently on various missions. After major events and before new episodes, a cut-scene will be introduced to indicate the goals of the level and the objects for which one should be on the lookout. In addition to including these small digital movies, games often attempt to emulate the look of film. In the popular game *Halo*, for example, if you look up towards the sun, the glare produces nested circles, as if the player is controlling a movie camera. This is inconsistent with the perspective of the player who is not looking through a camera, but the reference to cinema is intended to enhance the realism, as if the game were a documentary. Such techniques are clear examples of game designers trying to situate their work in the tradition of cinema."
Smith, Jonas. (2007). *No Medium is an Island: An essay on the Video Game and its cultural neighborhood.*
http://www.game-research.com/index.php/articles/no-medium-is-an-island-an-essay-on-the-video-game-and-its-cultural-neighborhood/

69 Exactamente ao contrário da esmagadora maioria do Cinema, onde toda a experiência do espectador tem por base a inequívoca fidelidade fotográfica da matéria registada em relação ao Real, e é com base nessa natureza que foi sendo construída a sua sintaxe e de onde são derivados o essencial dos seus sentidos.

70 "Yes, the computer can do graphics and animation and sound, but these capabilities are not the primary strength of the computer. Interactivity is the real strength of the computer, and it must be given primacy in our designs. None of this suggests that graphics, animation, and sound should be eliminated from our designs. These are necessary supporting elements in the overall design. The better we are able to marshal them to heighten interactivity, the more successful our designs will be." (Crawford, 2003)

jogos, as práticas hierárquicas dos estúdios, a imparável escalada dos orçamentos, a ênfase excessiva na técnica, a necessidade de *blockbusters,* os *trailers*, os *teasers*, o *merchandising*. Configurações específicas de uma máquina poderosa de produção de entretenimento, intensiva e competitiva, que dita normas, delimita territórios formais, técnicos, estéticos, morais e culturais de intervenção, e impõe produtos cuja obrigatória rentabilidade comercial implica sempre a massificação dos gostos de uma audiência global[71].

Não é nosso objectivo aqui fazer uma crítica sistemática à *game industry* que, no contexto desta dissertação, nos interessa na exacta medida em que, mal ou bem e de forma mais ou menos directa, influencia o contexto onde se desenvolvem todas as outras práticas possíveis e que se desejam diversas no interior do *medium* dos jogos, principalmente as que lhe são assumidamente opostas e que abordaremos no capítulo seguinte.

Dito isto, e porque todos os *game designers* objecto de estudo nesta dissertação se reivindicam também de uma luta pelo reconhecimento por parte da *game industry*[72], é necessário ter a noção das contradições muito claras que irrompem no interior desta e que, no fundo, explicam e estão na base de muitos dos gestos artísticos de dissidência e de busca de alternativas de produção e distribuição: contradição entre comércio e arte, contradição entre homogeneidade e heterogeneidade, contradição entre normalização e experimentação, contradição entre convencionalismo e vanguarda.

Dilemas típicos[73] de estruturas de produção altamente hierarquizadas segundo

---

71 Contra este estado de coisas, e ironicamente inspirado no manifesto cinematográfico *Dogma 95* Ernest Adams iria escrever o manifesto *Dogma 2001* dirigido à *game industry*, com uma série de 10 regras desafiadoras das práticas conformistas e comerciais, e com uma missão geral bem definida, onde também podemos reconhecer um gesto precursor dos enunciados que a seguir aqui trataremos:
"The first goal of Dogma 2001 similar to Dogme 95's, to reduce the emphasis on technology so that the game designer will tend to concentrate on the game itself: gameplay, rules, the user interface, the game world and the player's role. Obviously computer games use technology by definition, but that doesn't mean they have to be designed around it.
The second goal is quite simply to suppress derivative works. The game industry has become hugely, horribly derivative." (Adams, 2001)
http://www.gamasutra.com/view/feature/3104/dogma_2001_a_challenge_to_game_.php

72 Mais uma vez, uma reivindicação que os separa decisivamente dos outros 'artistas' e dos outros 'art games' que, como vimos no capítulo 1, se limitam à apropriação do *medium* com uma estratégia de criação de objectos 'artísticos' dentro de lógicas específicas à arte contemporânea.

73 "The more insecure members of the games industry defend themselves by pointing to the movies. After all, they argue, Hollywood has its own time-worn genres, too. Why blame the games biz for a problem that besets all entertainment?
Hollywood's use of the term "genre," however, is considerably more elastic. Sure, we have "action,"

lógicas de controlo e tomadas de decisão, onde o risco artístico assumido é quase sempre inversamente proporcional ao risco financeiro e onde a inovação e a criatividade se auto-limitam nos corredores mais estreitos das fórmulas comprovadas do sucesso comercial, essa grande constante de uma equação onde a expressão artística é, as mais das vezes, tida como pequena e quase irrelevante variável.

É por tudo isto que, invertendo o sentido mais imediato das coisas, colocando um pouco de lado a lógica das paixões mais elementares e não abdicando de uma ironia ligeira, nos parece bem mais justo tentar entender os ferozes ataques de Ebert[74] antes como actos de legítima defesa, na medida em que foram os jogos que invadiram o território cinematográfico, pequeno torrão do paraíso privado do crítico Ebert[75], figura à qual devemos todos – adeptos, estudiosos, criadores e praticantes deste *medium* – estar agradecidos. Ebert apontou para onde nós não sabíamos que também estávamos – ubíquas malhas que o império industrial tece – e mesmo falhando o seu alvo, disparou um tiro tão certeiro quanto inusitado.

Uma bala perdida no coração da inocência.

"drama," "horror," "sci-fi," "comedy," and "family," but within these broad categories lies far more diversity than anything in the games biz. Is *Men In Black* a sci-fi movie or a comedy? Does *M.A.S.H.* fall into the war category, the drama category, or the comedy category? And into what categories do we place such works as *Koyaanisqatsi*?

How did the games industry get itself into this pickle? Some industry observers claim that this is the sad but inevitable result of the maturation of the games industry. When we were younger, and budgets were smaller, publishers could afford to take a big chance on a product. Nowadays, however, with budgets running into the millions of dollars, a producer cannot take a big chance on an unconventional design. Look at Hollywood, they say; Hollywood grinds out an endless stream of me-too movies because that's the only way to make money." (Crawford, 2003)

74 Que depois disso, tem alternado entre os ataques renovados,
http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html
e uma aparente vontade – ou disponibilidade - de redenção,
http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/07/okay_kids_play_on_my_lawn.html

75 Paraíso, que, como podemos comprovar por notícias recentes, não estará a salvo, enquanto os critérios de visibilidade crítica forem ditados na estrita perspectiva do sucesso comercial. É de supor que um dia, se o Cinema se vier a revelar relativamente marginal enquanto forma de entretenimento das novas gerações, possa ser a indústria de jogos a ditar regras e outros paradigmas técnicos e estéticos num território representacional povoado de novas imagens e sons, novos propósitos e metodologias. Talvez esse dia não esteja muito distante, como podemos verificar nos dois *links* seguintes.
http://www.guardian.co.uk/film/2011/jun/02/la-noire-video-games-films-sophistication
http://www.gamasutra.com/view/news/35947/New_Director_Taking_Uncharted_Movie_Back_To_The_Video_Game.php?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+GamasutraNews+%28Gamasutra+News%29&utm_content=FaceBook

2.2 *The Game Design of Art*: um texto decisivo de Jason Rohrer.

Nascido em 1977, Jason Rohrer tinha ganho visibilidade no meio do *game design* independente no final de 2007 com *Passage*, um jogo de 5 minutos, *open-source*.

Quase um ano depois do texto já acima citado, Rohrer publicaria na revista *The Escapist* um artigo intitulado *The Game Design of Art*[76], onde ensaiaria, de novo a partir da lembrança ainda bem viva das polémicas iniciadas por Ebert, uma reflexão importante sobre o potencial expressivo dos jogos de computador e a consequente prática do *game design*, colocando o dedo numa ferida profunda onde habitam, em simultâneo, a indústria de jogos e os *Indie Games*[77], então um território recente e com fronteiras ainda mal definidas, para onde eram relegadas praticamente todas as obras exteriores à *game industry*, mais por indefinição de critérios, categorias e classificações, do que por qualquer sólido parentesco ou real proximidade.

Ao invés de tentar 'cavalgar' a visibilidade do seu texto para, de novo, rebater os argumentos de Ebert, Rohrer prefere considerá-los como ponto de partida para uma discussão séria e re-posicionar a utilidade do debate no interior da comunidade dos jogos e, aí sim, intervir directamente:

> "Let's face it: Games, in general, suck. Most are repetitive and shallow. Most eat up precious moments of our lives without giving us anything more than idle entertainment in return. The really good games, the ones that we would only be half-embarrassed to show Roger Ebert as art samples, are few and far between - maybe one game per console generation, if that." (Rohrer, 2008e)

Colocando logo de seguida a questão essencial do seu artigo, de toda a sua obra e também desta nossa dissertação:

> "How do we deliver artistic expression through our games?"
>
> (Rohrer, 2008e)

---

[76] http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_155/4987-The-Game-Design-of-Art

[77] "(…) the focus of the indie games scene seems to be simply on the idea that "we're indie." In fact, indie "clones" (re-makes, really) of existing commercial games abound. The rest of the scene is filled with games that fit squarely into existing genres."
http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1165271677_0&show_author=1&show_date=1

Para Rohrer, o potencial artístico do *medium* – e, em última análise, o elemento que verdadeiramente o distingue de todos os outros – implica a correcta exploração, por parte do *game designer*, daquilo que define como *gameplay*.

> "By gameplay, I mean the collection of game mechanics in a given game, and by game mechanics, I mean the rules that govern the interaction of the various game components." (Rohrer, 2008e)

E após uma crítica ao paradigma comercial da indústria de jogos e à aproximação ao cinema[78], Rohrer traz à análise o exemplo do *first-person shooter* (FPS) *BioShock*[79] e faz um alerta decisivo:

> "To make games that are works of art, we should be taking the exact opposite approach. We should figure out what we want to express with our games and then devise game mechanics that best communicates that message. The heart of our games, the gameplay, should be our primary vehicle for expression". (Rohrer, 2008e)

Ou seja, ao contrário do movimento de apropriação e descontextualização da especificidade do *medium,* que – como pudémos verificar no capítulo anterior – era o discurso dominante dos outros "art games", Rohrer reequaciona o ponto de vista, desloca o problema, devolve-o ao território de origem e, finalmente, propõe-se resovê-lo em pleno domínio dos *game mechanics*, entendidos como espaço de intervenção conceptual onde o *game designer*, através de um sistema de regras significantes, estrutura a experiência do jogador em profunda relação com todos os outros elementos e dimensões que a expressão artística, em qualquer *medium*, veicula e incorpora, incluindo estética, crítica, política, intervenção social, etc.

A mensagem parece-nos clara: se os jogos forem 'arte' será sempre enquanto jogos e nunca 'apesar' de serem jogos.

Rohrer prossegue o seu texto dando o exemplo de 4 jogos, os únicos que até à data em questão e no seu entender pessoal, melhor conseguiam concretizar uma visão artística profunda e pessoal através do poder expressivo dos *game mechanics*: *Braid*,

---

78 "We need to stop aping films and start tapping into the unique expressive powers of our medium."

79 "If we're making a game that deals with individual freedom versus the good of society, as BioShock does, why not devise game mechanics that explore these issues directly? Why permit the artist's vision to manifest itself in the storyline and environment design but not in the gameplay? The answer, looking at BioShock's development history, is that the designers set out to make an FPS long before they figured out what they wanted to say with it." (Rohrer, 2008e)

de Jonathan Blow; *The Marriage* e *Stars over Half Moon Bay*, de Rod Humble; *Super Columbine Massacre RPG*, de Danny Ledonne.

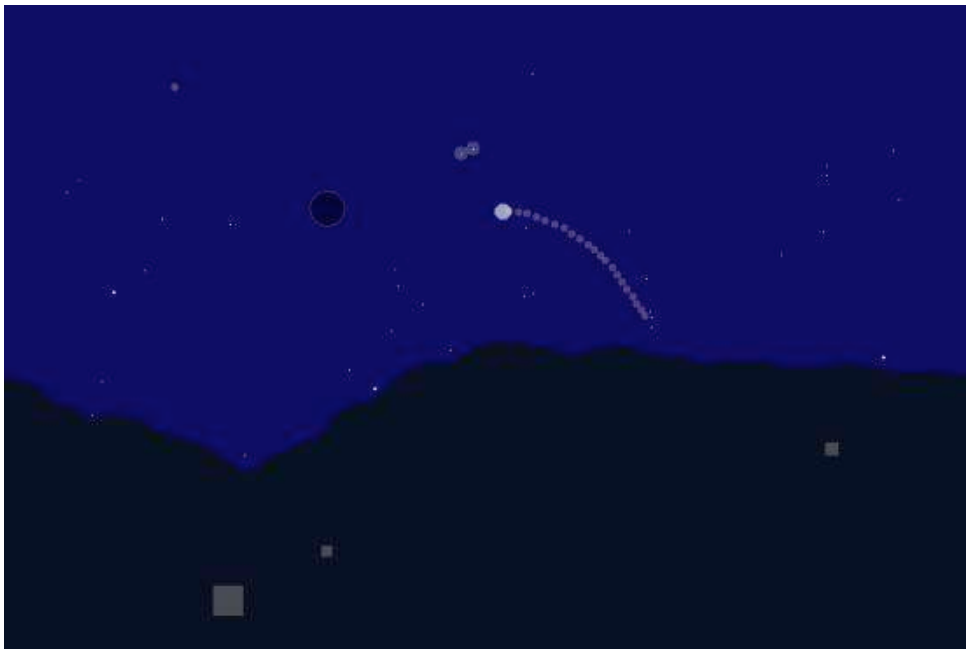


Figura 4: *Screenshot* de *Stars over Half Moon Bay*, de Rod Humble, 2008.

Rohrer abstém-se, talvez por sobriedade e pudor, de incluir nessa lista os seus próprios jogos, e permite-se terminar com uma inusitada reflexão, aparentemente contraditória com o tom severo e exigente do seu texto e que no nosso entender constitui, mais do que uma contradição, condescendência ou gesto forçado de conciliação, um desarmante apelo à simplicidade como complemento essencial das mais altas ambições artísticas.

> "In order to make games that everyone might appreciate as high art, we first need to figure out how to make games that are playable - start-to-finish - by everyone." (Rohrer, 2008e)

Por isso, retomando e resumindo o fio de pensamento de Rohrer:

Gameplay -- Game Mechanics -- Game Rules.

2.3. As Regras do Jogo.

> *The key trait of simulational media is that it relies on rules: rules that can be manipulated, accepted, rejected and even contested.*
>
> Gonzalo Frasca

> *This is really what we do when we play videogames: we explore the possibility space its rules afford by manipulating the game's controls.*
>
> Ian Bogost

Em Abril de 2006, dois anos antes do artigo de Rohrer, foi publicado também na revista *The Escapist* um outro artigo, *Game Rules as Art*[80], do *game designer* Rod Humble, autor de dois dos quatro jogos que Rohrer citaria como exemplos singulares de expressão artística no *medium*. O propósito do artigo de Humble é tão claro no título quanto nos seus enunciados iniciais:

> "Happily, there is a simple tool at the center of all game design, whose exploration requires no team or cost, and from which any game designer can learn by its consideration: rules. Furthermore, I believe that the creation and selection of game rules is an art form in and of itself. By this, I mean that the rules of a game can give an artistic statement independent of its other components. Just as a poem doesn't need pictures and a painting doesn't need music, a game needs nothing else apart from its rules to succeed as a work of art. It can certainly benefit from other elements but it doesn't need them." (Humble, 2006)

De novo, podemos verificar como a questão maior da autonomia artística do *medium* está implícita na discussão específica sobre a eficácia das suas ferramentas criativas e expressivas. Situando a prática do *game design* contemporâneo numa longa e muito antiga tradição de criação de 'Jogos' – desde os *board games* aos jogos infantis – Humble analisa a criação de regras em diferentes contextos, que depois relaciona com as possibilidades ainda inexploradas dos computadores e dos jogos digitais, assim estabelecendo uma ponte entre o passado e o presente e lançando o desafio para um futuro também ele inexplorado, onde novos jogos poderão, por

[80] http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_41/247-Game-Rules-as-Art

exemplo, ser criados artificialmente a partir de conjuntos bem estabelecidos de regras pré-definidas (Humble, 2006). Mas o ponto central do texto de Humble é a ênfase nas *game rules* enquanto território privilegiado de intervenção artística do *game designer*:

> "Game rules are highly compact artistic statements which can be played with as the user experiments with the system to see if it contains lessons which may be of use. To be sure, the representation of those rules, and simulations of their results are certainly compelling, but it is the rules themselves that will define each player's overall success." (Humble, 2006)

De regras e do seu papel central na criação – no *game design* – de todo o tipo de Jogos tratam também, e com grande pormenor, Katie Salen e Eric Zimmermann no seu livro de 2004, *Rules of Play*, uma obra que cria importantes pontes conceptuais entre as teorias dos *Game Studies* e as metodologias do *Game Design*.

Apesar da ênfase nos aspectos formalistas e sistémicos dos jogos[81] Salen e Zimmermann têm igualmente em consideração a importância do jogador e do contexto cultural no todo de uma experiência que se quer plena de sentido e significações. Da relação entre as acções do jogador e a configuração da resposta do sistema resultará o significado do jogo. Daí o conceito de *Meaningful Play*[82], que Frans Mäyrä (2008) prefere situar numa perspectiva cultural ampla, mas que reconhece poder ser muito útil também na perspectiva estrita do *game designer*, como uma ferramenta de avaliação do sucesso do seu *game design*, que ocorrerá quando "the relationships between actions and outcomes in a game are both discernible and integrated into the larger context of the game" (Salen e Zimmermann, 2004).

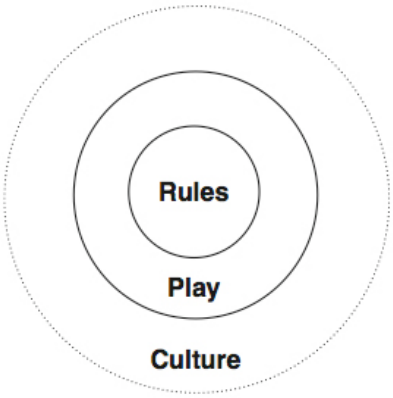
No fundo, a noção de que os jogos, sendo objectos cuja complexidade abrange dimensões várias – técnica, estética e cultural – têm um *core*, um núcleo que os distingue de qualquer outro *medium*. Assim, o grande trabalho de criação que lhes é específico, tem de ocorrer necessariamente nesse território central.

E esse trabalho é o *game design*.

---

81 Ênfase que a definição de jogo, por eles proposta, evidencia: "A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that result in quantifiable outcome". (Salen and Zimmerman, 2004, p.80)

82 "Meaningful play in a game emerges from the relationship between player action and system outcome; it is the process by which a player takes action within the designed system of a game and the system responds to the action. The meaning of an action in a game resides in the relationship between action and outcome. (Salen e Zimmerman, 2004, p.34)



Primary Schemas. (Salen and Zimmerman, 2004: 102.)

Figura 5: modelo esquemático das dimensões dos Jogos, onde as regras constituem o núcleo central de onde emergem todos os restantes elementos que contribuem para a criação de sentido do Jogo e do Jogar.
Fonte: *Rules of Play*, p.102

Os dois autores definem várias 'qualidades' nas regras dos jogos, estas por sua vez agrupadas em 3 grandes categorias – *Operational Rules*, *Constituative Rules*, *Implicit Rules*[83]. Assim, quanto às regras dos jogos, temos algumas características gerais:

> "Limit player action. Are explicit and unambiguous. Are shared by all players. Are fixed. Are binding. Are repeatable."
> (Salen e Zimmerman, 2004)

Quando focam os jogos digitais em particular[84], Salen e Zimmermann equacionam a adequação de muitas destas 'qualidades' à especificidade das características computacionais, bem como a pertinência do seu enquadramento nas 3 grandes categorias já enunciadas. No entanto, e tal como Rod Humble, reconhecem a necessidade de distinguir as partes do código que não estão envolvidas na estrutura formal do jogo, como seja a parte representacional, gráficos e sons, que, por muito

[83] *Operational Rules* diz respeito às regras do jogo tal como são apresentadas ao jogador, como por exemplo as regras escritas dos board-games ou os manuais que acompanham os jogos. *Constituative Rules* são as estruturas formais – lógicas e matemáticas - subjacentes às regras enunciadas aos jogadores. *Implicit Rules* diz respeito às regras informais que modelam um adequado comportamento do jogador durante o jogo, dependendo do contexto (Salen e Zimmermann, 2004).
[84] Um dos exemplos escolhidos é *Tetris*.

que possam influenciar a experiência, raramente fazem parte das regras do jogo.

> "Understanding the rules of a digital game is a tricky business, compounded by the complexities of software operation. In a non-digital game, the rules of a game are generally something that is concretely manifest in an instruction book or in the structure of the game materials. But with a digital game, the rules are buried in layers of program code and are often difficult to identify." (Salen e Zimmermann, 2004)

Quem também não esquece em momento algum essa dimensão incontornável dos jogos de computador enquanto *software* é Ian Bogost, o *game designer* e académico da *Georgia Tech*, que neles vislumbra um domínio representacional propício a uma nova retórica, *procedural*[85] *rethoric*, tal como o autor a define no prefácio de um dos seus livros mais importantes, *Persuasive Games, the expressive power of videogames* :

> "The art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures. This type of persuasion is tied to the core affordances of the computer: computers run processes, they execute calculations and rule-based symbolic manipulations." (Bogost, 2007).

Mais uma perspectiva centrada na ideia de jogo enquanto sistema dinâmico de regras e que remete para o domínio dos processos computacionais a função de criação de discurso expressivo e significante, "through the authorship of rules of behavior, the construction of dynamic models. In computation, those rules are authored in code, through the practice of programming." (Bogost, 2007, p.29).

Apesar de não caber nesta dissertação uma análise ao pensamento teórico e à obra de Ian Bogost, temos como grande referência uma das suas últimas criações, *A Slow Year*[86], uma original mistura de livro e jogo, literatura – de origem computacional – e *game design*. Série de 4 jogos, um para cada estação, criados paciente e coerentemente ao longo de um ano e em específico para a consola Atari VCS[87] - um aparelho lançado em 1977 – no contexto dos *Platform Studies*, uma

---

85 *Procedurality* é um termo já utilizado por Janet Murray e que refere as capacidades computacionais de execução de *rule-based behaviours* (Murray, 1997). Nesse sentido, os jogos de computador são um exemplo de *Procedural representation*.

86 http://www.bogost.com/games/game_poems.shtml

87 http://www.atarimuseum.com/videogames/consoles/2600menu/2600menu.htm

investigação que Bogost tem desenvolvido em colaboração com Nick Montfort e que visa contribuir para uma ontologia dos jogos digitais que possibilite uma melhor compreensão da creatividade computacional que lhes é implícita, com uma ênfase muito forte nos diversos constrangimentos que definem a criação de um jogo específico, em especial os que são impostos pelo *hardware*.

> "Each videogame is a particular piece of software created and run on a particular piece of computer hardware, at a particular moment in time. Individually and together, these software and hardware systems exert pressure on one another, extending backward toward inspiration and influence and forward toward convention and genre. Such an approach, we hoped, might help support the social, critical, material, and political economic registers upon which we understand software artifacts like videogames." (Bogost, 2009)

A Slow Year é uma obra muito recente e que representou para nós uma grande abertura, na sua configuração múltipla de jogo-livro-poesia atravessado por conceitos como a paciência e a observação. É o exemplo concreto de um jogo onde as regras e as mecânicas são o território de intervenção expressiva do *game designer* e determinantes da experiência do jogador. Mas ao utilizar as 'limitações' de *hardware* da Atari VCS como mais um enunciado prévio à configuração específica do seu software, Bogost demonstra que, de facto, os jogos podem ser muitas coisas diferentes, mas que há coisas que só os jogos podem ser.

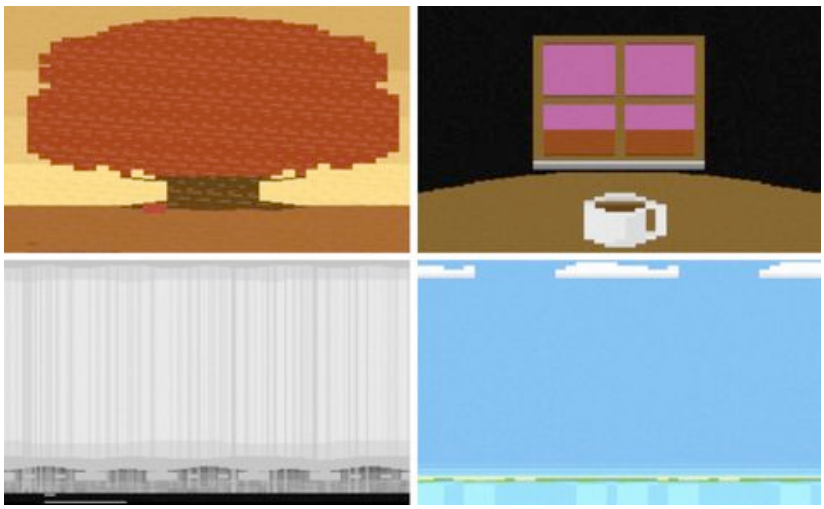


Figura 6: *A Slow Year*, Ian Bogost, 2010.
Fonte: http://www.indiegames.com/2010/09/indiecade_2010_finalists_a_slo.html

2.4. Uma encruzilhada: teorias e práticas.

> *It is debatable whether any single definition of games will ever be so obviously true that it could not be refuted from some particular angle.*
>
> Frans Mäyrä

> *The question to ask here is, does the theory tell us something new about games, or is it discussed merely to be self-confirmed?*
>
> Espen Aarseth

Aqui chegados, deparamo-nos com uma encruzilhada diante da qual teremos de escolher o caminho correcto para esta dissertação.

Quando entramos no território da criação de jogos propriamente dita, alguns dos conceitos que tínhamos como garante de uma coerência mínima das interpretações transformam-se, tornam-se elásticos, maleáveis, ambíguos, difusos, inclusive contraditórios, perdem rigor e importância face aos processos de produção, esmagados pela presença concreta das obras, diluídos na vertigem da expressão artística e dos seus limites. Longe da abrangência e solidez teórica dos estudos académicos, é na incontornável realidade das práticas, por vezes selvagens, agressivas, indisciplinadas, sempre heterogéneas, que os conceitos jogam – passe a eventual ironia – mais do que a sua validação ontológica, a sua capacidade operacional enquanto ferramenta ao serviço de uma hermenêutica específica ao *medium*. Se os conceitos não servirem a descrição, contextualização e interpretação das obras, então para que servem? Espen Aarseth tem disso plena consciência quando afirma:

> "When we as game researchers try to construct formal definitions for commonplace, historical terms like game and play, we are in danger of reducing them to theoretical constructs that have no direct relationship with real-world phenomena." (Aarseth, 2009)

Tomemos como exemplo a definição de *Gameplay* tal como nos é sugerida por Rohrer e que implica directamente outros dois conceitos: o de *Game Mechanics* e o conceito de *Game Rules*. São conceitos fundamentais nesta dissertação, na medida em que circunscrevem – mas não isolam – um território de autonomia para as práticas artísticas do *game design*. Assim sendo, é importante validar as suas definições, ou

pelo menos fixar o sentido preciso em que aqui as entendemos.

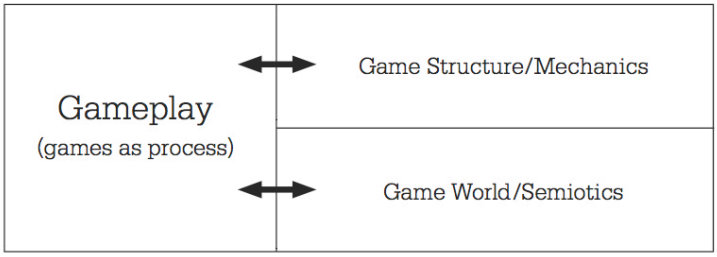


Fig. 1: A simple division of the empirical object into three main components

Mechanics and semiotics together make up the Game Object, which is a type of information object, and when a player engages this object the third component, gameplay, is realized. The Game Object should not be confused with the material object we buy in a game store.

Figura 7. Divisão do *Game Object*, entendido enquanto "part of the software that allows us to play", segundo Espen Aarseth (2009)

Fonte: DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10, ed. Stephan Günzel, Michael Liebe, e Dieter Mersch. Potsdam: University Press 2011, 050-069.

Esta divisão esquemática da figura 7 por exemplo, parece sustentar a definição de Rohrer. Aarseth identifica as duas dimensões prévias que, no seu entender, estruturam e informam a experiência de jogo: *Game Mechanics* entendido como "the engine that drives the game action, allows the players to make their moves, and changes the game state." e *Game Semiotics* enquanto "the part of the game that informs the player about the game world and the game state through visual, auditory, textual and sometimes haptic feedback." (Aarseth, 2009). Desta dualidade sobrevirá a configuração específica da experiência proposta pelo(s) criador(es) do objecto formal 'Jogo' aos jogadores, que adicionarão a essa experiência a subjectividade dos seus processos pessoais de criação de sentido, bem como o seu contexto cultural.

Rohrer situa a especificidade da arte do *game designer* na configuração expressiva das *Game Mechanics*, remetendo para uma fase posterior e secundária da criação dos jogos todos os elementos referentes à dimensão representacional, estabelecendo uma ordem de dependência hierárquica entre estes e aqueles. Dessa reivindicação trataremos mais tarde. Para já, constatemos tão somente que Espen Aarseth elege os *Game Mechanics* enquanto dimensão autónoma e estruturante da criação de um Jogo de Computador.

Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004) propõem um modelo metodológico – MDA

Framework – para a compreensão dos jogos, entendidos enquanto sistemas dinâmicos cujos comportamentos - "behaviours" – determinam os conteúdos[88].

Com uma perspectiva formal do processo de *game design*, identificam 3 níveis de abstracção do Jogo, com os quais relacionam 3 dimensões, específicas da intervenção do(s) *designer(s)*.

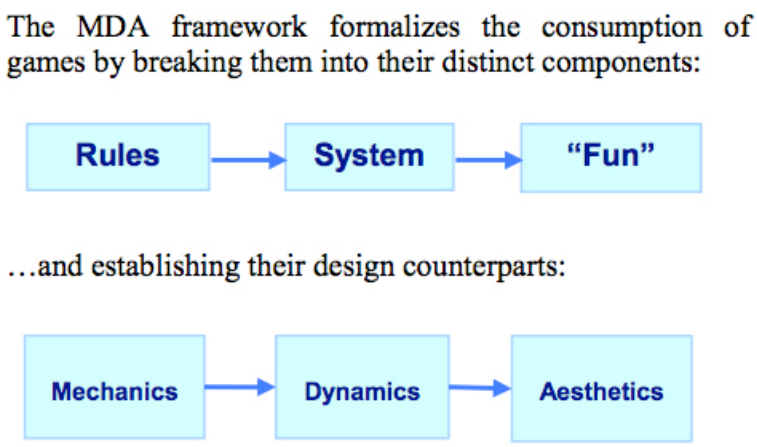


Figura 8. *MDA Framework* (Hunicke, LeBlanc e Zubek, 2004)

Fonte: Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges on Game AI.* California: AAAI Press.

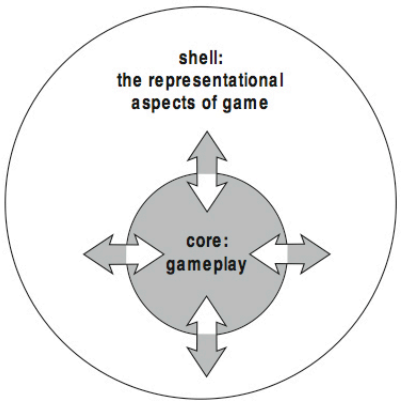
Podemos verificar que os autores relacionam a dimensão dos *Mechanics*, entendida enquanto "the various actions, behaviors and control mechanisms afforded to the player within a game context." (Hunicke, LeBlanc e Zubek, 2004) com a categoria *Rules*. E também aqui podemos encontrar um enquadramento teórico que suporta as revindicações de Jason Rohrer na sua lógica de criador em busca das ferramentas expressivas do seu *medium*.

> "From the designer's perspective, the mechanics give rise to dynamic system behavior, which in turn leads to particular aesthetic experiences.
> From the player's perspective, aesthetics set the tone, which is born

[88] "Fundamental to this framework is the idea that games are *more like artifacts* than media. By this we mean that the content of a game is its *behavior* - not the media that streams out of it towards the player. Thinking about games as designed artifacts helps frame them as systems that build behavior via interaction." (Hunicke, LeBlanc e Zubek, 2004)

> out in observable dynamics and eventually, operable mechanics." (Hunicke, LeBlanc e Zubek, 2004)

Também Frans Mäyrä (2008) identifica duas dimensões elementares do conceito de Jogo, o "core, or game as gameplay" e a "shell, or game as representation and sign system", situando claramente no *gameplay* o território identitário do Jogo, embora reconheça a influência dos aspectos representacionais, dimensão secundária mas altamente significante.



The dialectic of core and shell, or gameplay and representation in the basic structure of games.

Figura 9: as duas dimensões estruturais dos jogos, segundo Frans Mäyrä.

Fonte: Mäyrä, Frans. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Sage Publications.

Mas se, por um lado, parece relativamente unânime situar na dinâmica do sistema de regras a especificidade identitária da criação dos jogos de computador, bem mais difícil se torna definir com precisão alguns desses conceitos.

Miguel Sicart, professor de *Game Design* na *IT University of Copenhagen*, escreveu em 2008, no mesmo ano do texto de Rohrer, um artigo[89] bastante interessante sobre o tema, onde identifica várias definições de *Game Mechanics* e onde ensaia a sua própria definição, "methods invoked by agents for interacting with the game world" (Sicart, 2008) enunciado que depois desenvolverá com a devida erudição e rigor metodológico. A conclusão do artigo tem um duplo interesse e curiosidade, porque sintomática de um certo 'estado da arte' no campo dos *Game*

[89] *Defining Game Mechanics.*
http://gamestudies.org/0802/articles/sicart

Studies, e porque aponta para a necessidade de separar os conceitos de *Game Mechanics* e *Game Rules*[90].

> "Game studies history shows that there is no dominant definition of key concepts like rules or mechanics, and that those that attempted have yet to succeed. This article should not be read as the ultimate definition of game mechanics. This definition is flawed, yet less so than some previous ones. My goal will be achieved if I have succeeded in communicating to the reader one simple notion: that it is possible and useful to understand game mechanics as different from game rules, and in that understanding, we can more clearly describe how games can be designed to affect players in unprecedented ways." (Sicart, 2008)

Ora, se relermos a definição de *Gameplay* sugerida por Rohrer à luz dos critérios de alguns dos académicos dos *Game Studies,* poderemos nela apontar defeitos, imprecisões e insuficiências, bem como, aliás, nas definições de Sid Meier, "A series of interesting choices."[91], de Ernest Adams e Andrew Rollings, "One or more causally linked series of challenges in a simulated environment."[92], de Richard Rouse, "What the players are able to do in the game-world, how they do it, and how that leads to a compelling game experience."[93], e até mesmo na assumida recusa de alguns em encontrar uma definição[94].

Todas estas pessoas são *game designers* de grande reputação, testada e comprovada ao longo de muitos anos de prática no interior da indústria.

---

90 Por sua vez, Gonzalo Frasca parece preferir incluir as *rules* nos *mechanics*, tal como Rohrer.
"The rule category is common to all the previously quoted authors. I will refer to this level as "mechanics", because of its engineering connotation of a system of gears in movement. Mechanics is the area of physics that deals with movement and the simile translates to the rules as inner workings of the game as a designed, cybernetic device." (Frasca, 2003b, p.92)

91 Rollings, A., Morris, D. (1999). *Game Architecture and Design*. Coriolis Books.

92 Adams, E., Rollings, A. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders Publishing

93 "Though some might disagree with me, the gameplay does not include how the game-world is represented graphically or what game engine is used to render that world. Nor does it include the setting or story line of that game-world. These aesthetic and content considerations are elements computer games may share with other media; they are certainly not what differentiates games from those other media. Gameplay, remember, is what makes our art form unique." (Rouse III, 2005).

94 "I first heard the term "gameplay" when I interviewed for a job at Atari in 1982. It was used by someone who had just played a new arcade game, Zaxxon, I think. "It has good gameplay."
Since then, the term has become ubiquitous in the field. People talk about gameplay, as if it's some magical, mystical thing that games need to possess.
Game designers like to paint themselves as "someone who understand gameplay," unlike all you coders and management types and artists. But actually, few do – because "gameplay" itself is a nebulous, and therefore pretty useless term." (Costykian, 2002)

E é aqui que a nossa encruzilhada se torna real.

O choque que se pode começar a perfilar entre academia e *praxis* é, para nós, ainda mais ingrato do que o confronto, já assumido nas devidas proporções, entre indústria e arte. Ingrato e também perigoso, porque pode dar a entender esta nossa proposta como uma tentativa de ruptura disciplinar – que não é – ou como um acto de exclusão de heterogeneidades em prol da tentativa de afirmação da originalidade dos *Art Games* enquanto suposto 'território completamente à parte' – que também não o é, de forma alguma.

Avançámos desde o início pelas margens da indústria – rio de águas rápidas e de difícil navegação – sem nunca a perder de vista, tal como também não queremos perder de vista a outra margem, os *Game Studies*, porque conscientes da importância de ambos[95].

Assim como abordámos no primeiro capítulo o debate entre *ludology* e *narratology* e o processo de estabelecimento da autonomia disciplinar sem quaisquer preconceitos – e até, pelo contrário, esperando ter conseguido demonstrar de que forma os preconceitos podem limitar as melhores perspectivas sobre os objectos de estudo – do mesmo modo prosseguiremos por entre os temas, ideias, realidades ou conceitos que derivem naturalmente dos jogos e dos autores que aqui nos interessam. Não há dúvida que o debate académico beneficia de definições claras como ponto de partida. Também não duvidamos que a solidez teórica pode melhorar decisivamente as práticas[96]. Mas 'nem tanto ao mar nem tanto à terra', é a expressão popular que melhor parece servir esta nossa investigação por entre margens difusas.

Agora aproxima-se o momento de viajarmos na companhia de alguns *game designers*, que raramente são académicos. Seja como for, o critério principal que aqui nos orienta não é o estatuto, mas antes o interesse particular daquilo que cada um

---

95 "To have any chance of producing a great game, the game designer must understand both the theoretical aspects and the practical necessities of game design." (Rouse III, 2005)

96 Espen Aarseth confirma a necessidade de um equilíbrio entre a linguagem académica e as práticas do mundo real:
"Academic language should not be a ghetto dialect at odds with ordinary language, but rather an extension that is compatible with lay-language. To define 'game' with the unrealistic ambition of satisfying both lay-people and experts should not be a major concern for a game ontology, since the field it addresses is subject to cultural evolution and diachronic change. Instead of the impossible mission of turning the common word into an analytic concept, a useful task for an ontology of games is to model game differences, to show how the things we call games can be different from each other in a number of different ways." (Aarseth, 2009)

concretiza. E se assumimos desde o início, como julgamos ser correcto numa dissertação com estas características, focar um reduzido número de pessoas, um tema muito específico, um corpo de trabalho muito concreto – contam-se pelos dedos das mãos de Jason Rohrer, os exemplos que aqui tratamos – nunca as nossas opções poderão, por si só, significar uma exclusão depreciativa do que aqui não tratamos.

Recusamos por isso qualquer visão maniqueísta do *game design*, da *game industry* e dos *Game Studies*, esperando pelo contrário poder demonstrar que a noção de autonomia é apenas a primeira – no sentido de primordial – das conquistas num longo caminho na afirmação artística de um *medium* e subsequente diluição de fronteiras inúteis e artificiais, sejam elas estabelecidas comercialmente ou academicamente.

E de novo afirmamos um dos objectivos desta dissertação: iniciar a criação e prototipagem de um jogo de computador que através de algumas características específicas do seu *game design* – nomeadamente através da utilização expressiva dos *Game Mechanics*, tal como Rohrer os inclui na sua definição de *Gameplay* enquanto instrumento de autonomia artística do *medium* – possa ocupar o mesmo território de intervenção conceptual de algumas das obras que nesta primeira parte da dissertação nos propomos investigar.

Entre a teoria e a prática.

CAPÍTULO 3. Das regras à excepção: alguns *Art Games.*

> *Should a statement be seen as an integral part of a work? If so, we might be treading awfully close to the brim of the concept-art rabbit hole. For the time being, I'm willing to cut artgames some slack on this sticking point---the medium is young and we still don't quite know what we're doing. Every example work is essentially an avant-garde experiment, and if an experiment requires a bit of explanation to make it meaningful, so be it.*
>
> Jason Rohrer

3.1. *The Marriage*, Rod Humble.

Através de regras bem expressivas e definidoras de um sentido profundo e pessoal, evolui a nossa experiência em *The Marriage*, 'pequeno' jogo que Rod Humble, iria criar e oferecer ao mundo em 2007.

No *site*[97] onde podemos fazer o *download* gratuito de *The Marriage*, encontra-se igualmente disponível um texto do autor, singular mistura de declaração de intenções, manual de instruções e análise crítica do(s) significado(s) do jogo. Humble demonstra uma consciência muito clara dos seus propósitos, resultantes de uma reflexão de vários anos sobre o potencial artístico dos jogos, e de como este pequeno jogo testa objectivos precisos nesse domínio. Daí a necessidade de o contextualizar de forma adequada.

> "This is a game that requires explanation. That statement is already an admission of failure. But when working with new art forms one has to start somewhere and its unfair to an audience to leave a piece of work (even if its not successful) without some justification. Its probably some kind of record to have such a small game give hundreds of words of explanation. By way of defence I should say that I regard game rules as highly compact artistic statements so its not surprising that unravelling them takes a while in prose, also artistic criticism for games is a new field so we don't have the pre existing vocabulary to deal with outlying games like this, yet." (Humble, 2007a).

---

97 http://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html

The Marriage é um jogo cuja subtil simplicidade pode derrotar alguns jogadores porventura menos prevenidos, menos tolerantes, menos persistentes ou simplesmente alérgicos a tudo o que lhes possa parecer experimentalismo pretensioso[98]. Focado ao máximo nas linhas principais do seu 'programa' conceptual – por ordem de aparição: *rules, mechanics, meaning, expression, art* – Humble coloca deliberadamente em segundo plano todos os elementos que considera acessórios, mas nunca insignificantes, ao essencial dos seus enunciados. Nesse sentido, os gráficos são elementares e o som inexistente.

Ao início, duas figuras geométricas simples deambulam por um *game world* abstracto e monocromático, sem história nem memória, esvaziado de qualquer simbolismo ao nível representacional – não fossem as cores. À primeira vista, não promete grande coisa, muito menos arte. Mas se calhar, pensamos nós depois de algum tempo de experiência do jogo, também o 'casamento' terá muito pouco de amor à primeira vista. Adiante.

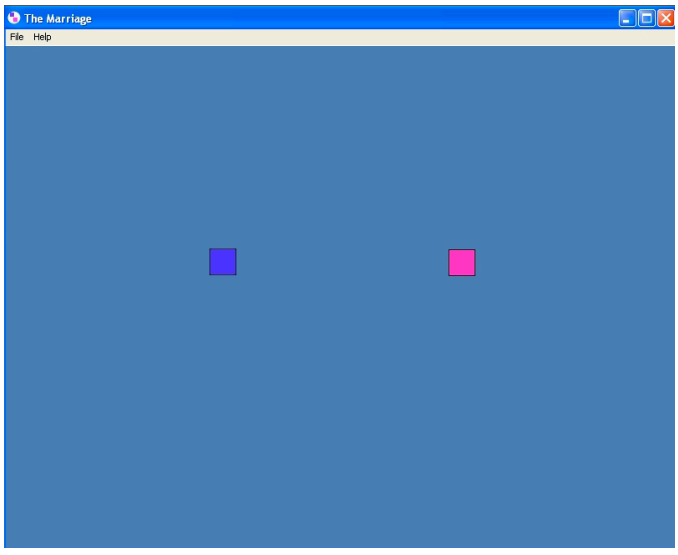


Figura 10: *Screenshot*. Início de *The Marriage*, Rod Humble, 2007.

98 "*The Marriage* is intended to be art. No excuses or ducking. As such it's certainly meant to be enjoyable but not entertaining in the traditional sense most games are. This means I am certain to be perceived as being pretentious by some who read this, my apologies. This is also a very difficult game to understand, again my apologies, I have tried to assist those who are interested but frustrated with the rules summary below." (Humble, 2007a)

Para os jogadores porventura mais impacientes, Rod Humble faz questão de disponibilizar no seu *site* as regras do jogo. Nós preferimos descobri-las ao longo do tempo. Uma das características dos *Art Games* é a ausência de grandes explicações, o que implica um esforço inicial na compreensão das regras, objectivos e até na percepção do *gameworld*. O jogador tem aqui um papel activo na construção de sentido, e cabe-lhe interpretar todos os dados significantes – neste caso e acima de tudo, as regras – que configuram a experiência. Acreditamos que não se trata de um gesto de arrogância ou sadismo em relação ao jogador por parte dos *game designers*, mas antes traduz uma vontade de partilha da experiência desde o início. Afinal de contas, a complexidade e a aprendizagem também são dados significantes.

Toda a arte é também um exercício de tolerância e disponibilidade por parte de quem nele participa.

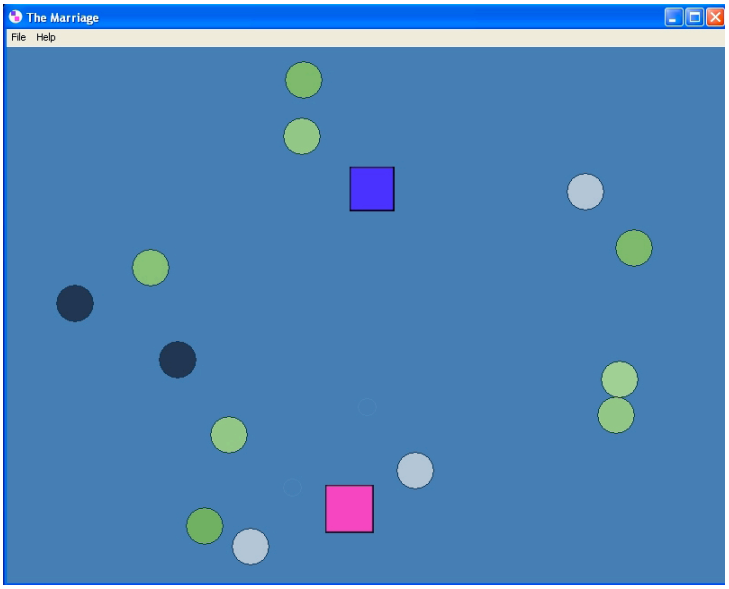


Figura 11: *Screenshot, The Marriage*: alguns círculos aparecem e vão 'caindo' pelo ecrã. Os nossos quadrados já não estão sozinhos no mundo.

Em *The Marriage*, temos duas formas de 'controlo' sobre os eventos do jogo: se colocarmos a seta do rato em cima de qualquer um dos quadrados, o quadrado azul reduz de tamanho e os dois quadrados aproximam-se e tocam-se; se colocarmos o rato sobre um dos círculos, esse círculo desaparece e o quadrado rosa diminui de tamanho. A nossa intervenção é limitada a este posicionar do rato, e o uso de qualquer tecla ou de um *mouse click* faz terminar o jogo, abruptamente.

Após várias tentativas algo frustrantes, percebemos que o jogo também

termina sempre que qualquer um dos quadrados fica demasiado pequeno ou demasiado transparente. Como não queremos que o jogo termine precocemente, temos todo o interesse em compreender em que circunstâncias o podemos evitar.

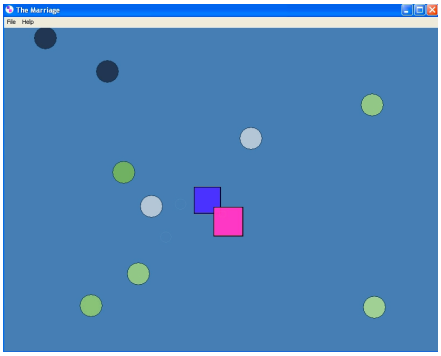


Figura 12: *Screenshot, The Marriage*: os quadrados 'beijam-se'.

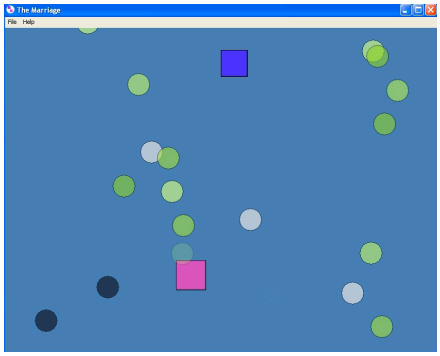


Figura 13: *Screenshot, The Marriage*: o contacto com os círculos.

E assim, após mais algum tempo e algumas sessões de jogo percebemos, por entre regras e eventos, as mecânicas fundamentais de *The Marriage*, resumíveis num equilíbrio muito preciso: manter 'vivo' o quadrado rosa fazendo-o tocar o quadrado azul e manter 'vivo' o quadrado azul fazendo-o tocar os círculos. O resto são regras um pouco mais secundárias, sempre subjacentes à mesma mecânica essencial da relação – palavra nada aleatória neste contexto – entre a atracção e repulsão, como seja o facto do círculo negro fazer encolher os dois quadrados, etc.

Outro dado importante diz respeito ao dinamismo da côr de fundo, que começa azul mas que, caso consigamos manter a relação ao longo do tempo, vai mudando de côr. Do violeta ao rosa, passando pelo verde e terminando no preto.

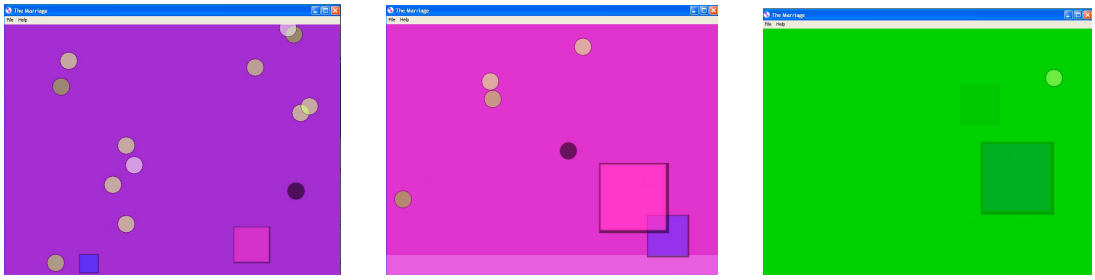


Figura 14: montagem da sucessão de cores do *backdrop* ao longo do tempo em *The Marriage.*

Adquirida a compreensão elementar das regras e das mecânicas – o *gameplay*, segundo Rohrer – passamos à fase de atribuição de sentido através da experiência do jogo. Também nesse domínio Rod Humble não pretende deixar os jogadores sozinhos. Avança por isso com a explicação dos seus propósitos, atribuindo significado aos diversos elementos do jogo e assim revelando a sua lógica mais íntima e expressiva de criação. Seleccionamos alguns exemplos:

> "The circles represent outside elements entering the marriage.
>
> The size of each square represents the amount of space that person is taking up within the marriage.
>
> The transparency of the squares represents how engaged that person is in the marriage. When one person fades out of the marriage and becomes emotionally distant then the marriage is over.
>
> The game mechanics are designed such that the game is fragile. It's easy to break. This is deliberate as marriages are fragile and they feel fragile, I wanted to get this across." (Humble, 2007a)

Claro que várias pessoas podem criticar esta 'necessidade' de explicações 'extra'. Afinal, não é suposto a qualquer jogo bastar-se a si mesmo e conter um horizonte largo de interpretações do seu significado[99]? No entanto, cremos que as palavras de Humble inicialmente citadas fazem prova da honestidade intelectual do *game designer* e desarmam os críticas menos bem intencionados.

Não negamos que o jogo seja, de início, algo exigente e de difícil compreensão imediata. *The Marriage* é uma experiência que começa nos limites da abstracção, em plena coerência com os conceitos que se propõe trabalhar, mas que evolui por territórios de grande significação – humana, poética, emocional, conceptual. Objecto assumidamente frágil que joga tudo o que tem – a nudez austera das suas regras e das suas mecânicas – na ambição de exprimir uma ideia, muitas vezes antes enunciada mas raras vezes reivindicada através de uma obra concreta: os jogos de computador são um *medium* que configura práticas artísticas e que dispõe de ferramentas específicas que veiculam formas de expressão elevada.

Heresia ou virtude: de repente, alguém assume querer 'apenas' falar da sua

---

[99] *The Marriage* basta-se a si mesmo e não necessita de quaisquer comentários adicionais para ser validado enquanto experiência plena de sentido. Pudémos comprová-lo através da nossa aproximação ao jogo. É tudo uma questão de paciência e persistência, tal como outras obras exigentes de outras formas artísticas. Quanto aos seus significados, cremos que podem variar muito, dependendo da experiência de vida de cada um.

Vida e dos seus sentimentos pessoais através de um jogo. Heresia ou virtude: quadrados e círculos e cores elementares assumem as despesas da dimensão representacional da experiência, a tal caixa de Pandora que a *game industry* insiste em abrir continuamente, ano após ano, título após título, sequela após sequela, numa explosão – cada vez menos fascinante, porque repetitiva e sujeita à entropia tecnológica – de milhões e milhões de pixeis, tantas vezes vazios de sentido.

Heresia ou virtude maior ainda: todos os elementos do jogo são criação de uma só pessoa, o seu *game designer*, deitando por terra uma certa 'economia da produção'. Afinal, nem todos os jogos têm de ser caros, nem todos os jogos necessitam de equipas de produção gigantescas, nem todos os jogos precisam de um *publisher* para poderem ter visibilidade e atingirem o seu público. Afinal, um jogo pode **também** ser obra de um autor. Afinal, um jogo pode ser criado 'apenas' para concretizar uma visão solitária ou dar resposta a uma inquietação pessoal do *game designer*, num imperativo de expressão artística bem afastado das leis da oferta e da procura e das lógicas de entretenimento[100].

Prova da pertinência e oportunidade das questões que levantava, quer o jogo quer os enunciados do seu autor não passariam despercebidos[101].

Pouco tempo depois do seu lançamento, um jovem *game designer* entusiasmado entrevistaria Humble e publicaria essa entrevista no seu *blog*, *Arthouse Games*[102]. O jovem não era um total desconhecido, chamava-se Jason Rohrer e era o autor de 2 pequenos jogos, um dos quais – *Cultivation* – já entusiasmava o próprio Humble.

Quanto questionado por Rohrer sobre o seu foco nos *game mechanics*, Humble responderia: "If the games rules and structure can be one strong element of the art form's meaning then all the rest can be built in harmony with it." (Humble, 2007b)

---

100 E ninguém pode acusar Rod Humble de ser um *outsider* da indústria. Humble trabalhou na *Sony Online*, foi vice presidente executivo da *Electronic Arts*, e é actualmente CEO da *Linden Lab*, onde se desenvolve o famoso *Second Life*. Humble não é um marginal mal intencionado e pleno de rancor face ao comércio e à indústria, apenas um *game designer* em busca das ferramentas expressivas no interior do seu *medium*.

101 Seria, inclusive, um caso de grande sucesso nas redes sociais de relacionamentos e tema de grande discussão na blogosfera.

102 http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/index.php

Alguns meses depois, Rohrer demonstraria a Humble que certas lições não se esquecem.

3.2. *Passage*, Jason Rohrer.

Tal como *The Marriage*, também *Passage* é um 'pequeno' jogo gratuito, *open source* e disponível para *download* no site[103] do autor. E tal como Rod Humble, também Jason Rohrer escreveu um texto, *What I was trying to do with Passage*[104], onde contextualiza o processo e o espírito de criação do seu jogo. É um depoimento muito emocional, porque *Passage* é um objecto ainda mais íntimo[105], expressão de um momento muito delicado na vida do seu *game designer*.

> "A tiny bit of background about me: I turn 30 tomorrow. A close friend from our neighborhood died last month. Yep, I've been thinking about life and death a lot lately. This game is an expression of my recent thoughts and feelings." (Rohrer, 2007c)

De novo, a leitura prévia deste texto pode retirar todo o fascínio da descoberta do jogo. Neste caso particular, é ainda mais prejudicial do que em *The Marriage*, o que justifica a advertência inicial de Rohrer (2007c): "Your interpretation of the game is more important than my intentions. Please play the game before you read this."

De início, o dispositivo causa alguma estranheza. O mundo de *Passage* é um mundo pixelizado, abstracto e onde a dimensão representacional está quase reduzida ao mínimo. Tirando as figuras humanas, quaisquer outras referências mais concretas à nossa 'realidade' vão-se diluindo na medida da rarefacção dos pixeis -- poucos mas bons, arriscamos dizer. Representação minimal, mas em todo o caso intencional, coerente e plena de significações.

Tal como no jogo de Humble, o título sugere algo de essencial, embora ainda mais enigmático. Tudo o resto é a exploração livre do *gameworld*, dentro de um singular e incontornável limite: façamos o que fizermos e como fizermos, o jogo

---

103 http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/

104 http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/statement.html

105 Rohrer apelida *Passage* de *memento mori game*. *Memento mori* é uma expressão latina que significa "não te esqueças que a morte é inevitável" e remete para uma longa tradição de criação artística sobre o tema.

terminará ao fim de 5 minutos[106]. Nem mais nem menos. No entanto, isto não representa uma regra pré-estabelecida a que o jogador tenha acesso, pertencendo antes àquela categoria que Salen e Zimmerman denominaram de *Constituative Rules*. Só através de renovadas sessões do jogo percebemos que essa limitação temporal existe. No entanto, este é um daqueles jogos cujos significados não se esgotam em 2 ou 3 sessões.

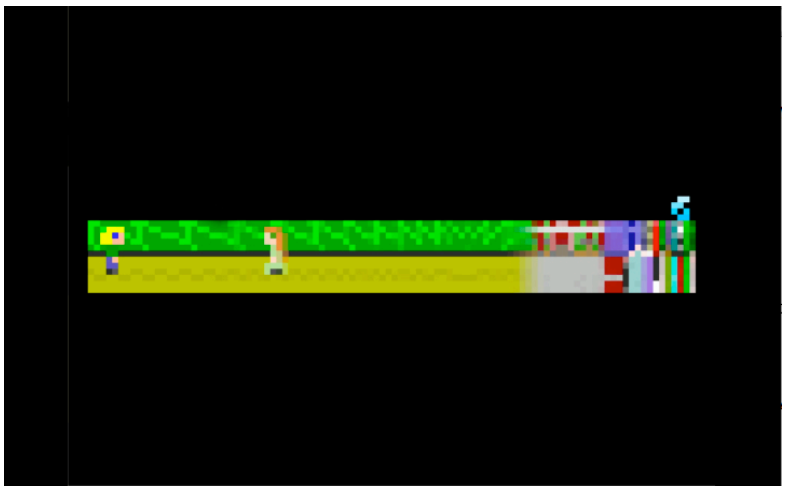


Figura 15: *Screenshot* de *Passage*. O início.

As suas regras elementares são bem mais simples e em menor número do que em *The Marriage*. Uma das opções mais significativas e que determina uma parte essencial do sentido do jogo aparece-nos logo no início: escolheremos uma experiência partilhada ou uma existência solitária? Se optarmos por nos juntar ao elemento feminino que nos aparece à frente, faremos o resto do jogo acompanhados – depois de algumas sessões de *Passage* descobrimos algumas consequências desse caminhar a dois: ficamos mais lentos, a nossa pontuação duplica, alguns 'cofres de tesouros' ficam inacessíveis.

Se escolhermos evitar a companhia – e é preciso um desvio muito intencional para a evitar – ficamos sozinhos no mundo, mais ágeis e disponíveis para as desejadas movimentações e descobertas, mais frequentes embora menos valorizadas na

---

[106] *Passage* foi criado para o *gamma 256*, no contexto do *Montreal International Game Summit*. Este evento obrigava a algumas regras formais para as submissões de jogos. A duração de 5 minutos era uma delas, bem como a resolução gráfica, que não podia exceder 256 x 256 pixeis. Aliás, o tema oficial do *gamma 256* era *resolution: Low Resolution*, *weird resolutions*. Isto explica muito do que é *Passage* em termos formais, mas na nossa opinião dá ainda mais valor ao jogo de Rohrer, que soube transformar os constrangimentos em elementos estruturantes da sua lógica expressiva.

pontuação.

É a primeira grande regra do jogo, e uma das suas mecânicas elementares.

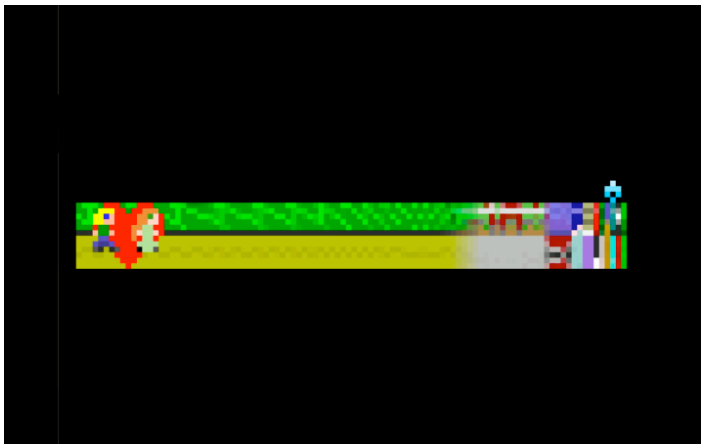


Figura 16: *Screenshot* de *Passage*. Um encontro para a vida.

No início do jogo o caminho a percorrer é extenso mas incerto, horizonte comprimido à direita do ecrã, apenas entrevisto numa amálgama difusa de pixeis. O estreitíssimo caminho da Vida faz-se literalmente caminhando e os nossos passos valem pontos, bem como os 'tesouros', descobertos aqui e ali. À medida que vamos avançando ao ritmo de uma música melancólica e triste – composta pelo próprio Rohrer – começamos a deixar algum lastro atrás de nós. Mas para cima e para baixo não há horizonte.

É a segunda grande mecânica do jogo, directamente associada ao controlo dos personagens: esquerda e direita = passado e futuro = Tempo; cima e baixo = norte e sul = Espaço. Os nossos ideais de vida existem como expectativas no Tempo, as nossas descobertas e concretizações decorrem de acções no Espaço.

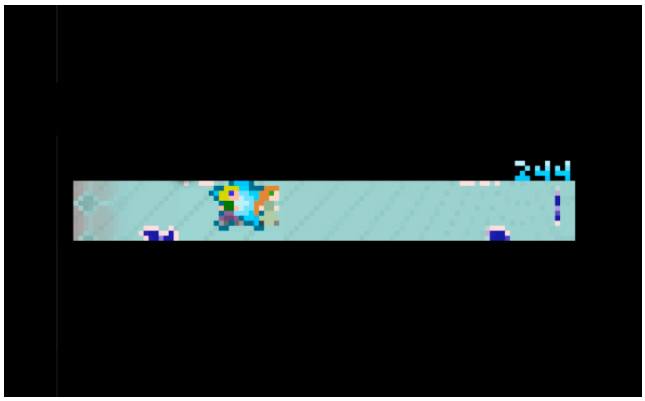


Figura 17: *Screenshot* de *Passage*. A descoberta de um tesouro.

Enquanto o tempo passa, assistimos a subtis transformações na nossa fisionomia. Quer avancemos para a frente, para trás, ou mesmo ficando parados no mesmo sítio até ao fim, envelhecemos irremediavelmente. É a terceira mecânica fundamental do jogo e algo que nos obriga a reequacionar ainda mais o sentido das nossas acções e que atribui à experiência um peso emocional crescente.

Aos poucos o nosso horizonte diminui: o passado ganha peso na distribuição visual do ecrã, à esquerda. Até a memória difusa dos nossos passos ser quase tudo o que nos resta no final.

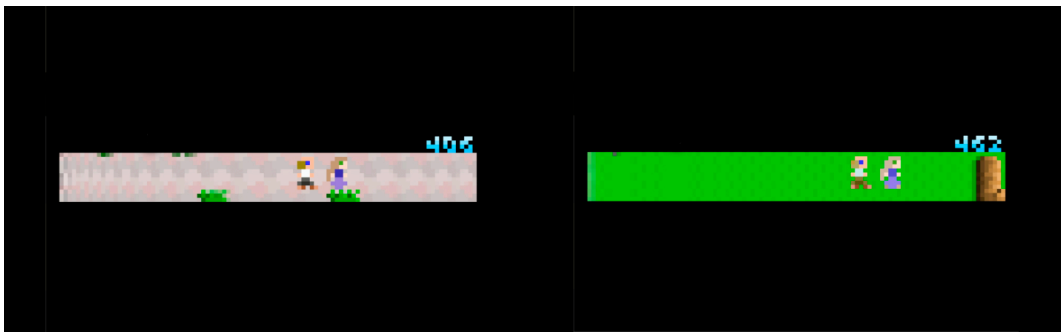


Figura 18: montagem de *screenshots* de *Passage*. O envelhecimento.

> "As I said before, there's no right way to play this game. Part of the goal, in fact, is to get you to reflect on the choices that you make while playing." (Rohrer, 2007c)

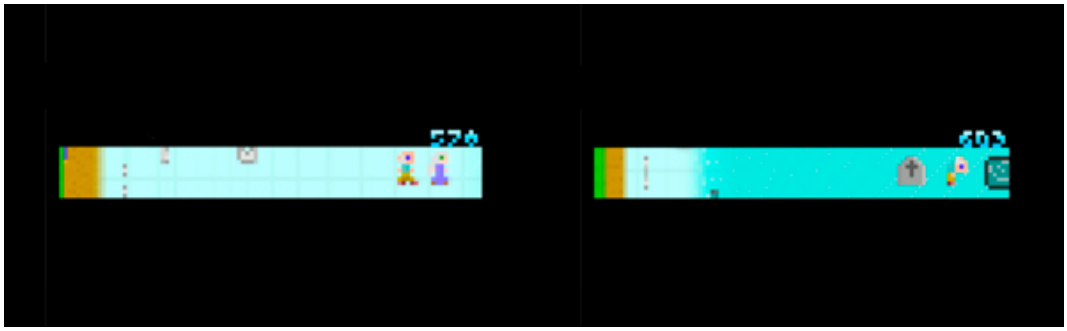


Figura 19: montagem de *screenshots* de *Passage*. A primeira morte.

> "Yes, you could spend your five minutes trying to accumulate as many points as possible, but in the end, death is still coming for you. Your score looks pretty meaningless hovering there above your little tombstone. This treatment of character death stands in stark contrast with the way death is commonly used in video games (where you die countless times during a given game and emerge victorious---and still alive---in the end). Passage is a game in which you die only once, at the very end, and you are powerless to stave off this inevitable loss." (Rohrer, 2007c)

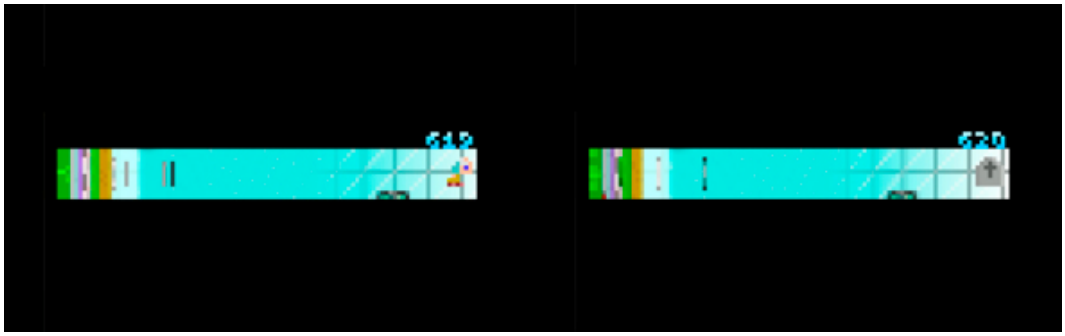


Figura 20: montagem de *screenshots* de *Passage*. O fim.

Em toda a assumida simplicidade, *Passage* acabou por ter um extraordinário sucesso[107] crítico e de visibilidade, afirmando-se como uma das grandes referências de um movimento informal, um grupo de *game designers* cujas obras alguns – incluindo os próprios *game designers* – começaram a apelidar de *Art Games* e que, inisistimos, não tem mesmo nada a ver com os outros "art games" de que falavam alguns académicos dos *Game Studies* com argumentos que, como já antes pudemos perceber, não dão uma resposta adequada às questões essenciais da criação e expressão artística que aqui averiguamos.

De facto, como classificar este jogo sem pôr a nú alguma da irrelevância previsível dos 'géneros'? Tal como *The Marriage*, *Passage* é um objecto sem parentescos óbvios. Os dois são muito dificilmente enquadráveis em qualquer categoria convencional – estética, comercial, técnica – da *game industry* e, nesse sentido, chamar-lhes *Art Games* decorre não só de uma revindicação intencional da dimensão artística do *medium*, mas também da necessidade prática de classificação,

---

[107] A revista *Esquire* publicaria, um ano depois, uma extensa reportagem, onde também relata a meteórica ascensão enquanto *game designer*, bem como a visibilidade e influência de Rohrer no debate acerca do potencial dos jogos enquanto veículo de expressão artística. É também um poderoso retrato pessoal, do seu processo de trabalho, da sua ética, da sua visão do mundo. Jason Fagone é o autor da reportagem, claramente entusiasmado com o jogo e o seu original autor:
"Passage was sad, it was sincere, it was personal, it was mysterious, it was existential, and for all these reasons, it was new. The big boys of gaming, a universe away from Potsdam, e-mailed it to one another.". (Fagone, 2008).
http://www.esquire.com/features/best-and-brightest-2008/future-of-video-game-design-1208

Outra referência importante e representativa de alguma recepção crítica é a *review* do jogo na *Wired*, da autoria de Clive Thomson (2008).
"More than any game I've ever played, it illustrates how a game can be a fantastically expressive, artistic vehicle for exploring the human condition."
http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/commentary/games/2008/04/gamesfrontiers_421

quase tão arbitrária quanto as outras, de jogos que se assemelham apenas na medida em que não são iguais, nem sequer parecidos, a nenhum outro. Outra palavra que aparece por vezes nestes casos mais inclassificáveis é 'experimental'.

Mas não nos devemos esquecer que Rod Humble e Jason Rohrer criaram estes jogos com um 'programa' assumido de utilização expressiva dos *game mechanics*. Jogos que se pretendem artísticos enquanto jogos, sem vergonha de serem jogos, não subsidiários de lógicas exteriores ao *medium*.

Exemplo maior da visibilidade de *Passage* são as declarações de Clint Hocking – *game designer* da Ubisoft, onde criou *Splinter Cell* -- na *Game Developers Conference*, no início de 2008:

> "Why can't we make a game that fucking means something? A game that matters? You know? We wonder all the time if games are art, if computers can make you cry, and all that. Stop wondering. The answer is yes to both. Here's a game that made me cry. It did. It really did." (Hocking, 2008)

E referindo igualmente Humble, acrescentaria: "I think it sucks ass that two guys tinkering away in their spare time have done as much or more to advance the industry this year than the other hundred thousand of us working fifty-hour weeks." (Hocking, 2008, *aspud* Fagone).

Alguns meses depois desta conferência de Hocking, iria aparecer um novo jogo, tão original, pessoal, expressivo nas suas mecânicas e reivindicativo nas suas ambições quanto as criações de Humble e Rohrer, mas ainda acrescido de componentes que o iriam tornar num sucesso comercial, artístico e crítico. Uma imprevisível incógnita ganhava corpo na equação original dos *Art Games* e de repente, uma obra exigente começava a ganhar dinheiro. Muito dinheiro.

Algo estava a mudar e, pelos vistos, até a *game industry* teria de começar a rever alguns dos seus critérios, face à realidade concreta de algumas obras e das anunciadas ambições dos seus *game designers*.

Por muito originais e significativos que fossem, *The Marriage* e *Passage* apenas podiam interessar algumas mentes mais atentas, originais e/ou ambiciosas no interior da indústria. *Happy few*.

Mas a partir do momento em que a obra de um *game designer* se revela também altamente lucrativa, a conversa muda.

3.3. *Braid*, Jonathan Blow.

> *At some time in my early twenties I made a deal with myself, that I would let this relentless truth-seeking part of me go inside for a while, so that I would be able to exist and not go crazy; and maybe it could come out sometime in the future, when I would know better how to pursue the truth, and when, maybe, I would be emotionally strong enough to keep going. I think all of this is embodied in the Tim character.*
>
> Jonathan Blow

Quando Jonathan Blow lançou oficialmente *Braid*[108] em Agosto de 2008 na consola *Xbox 360*, o jogo não era uma completa novidade[109]. Já em 2006 uma versão, ainda sem a parte gráfica concluída, tinha arrebatado o *prémio Innovation in Game Design* do *Independent Games Festival*[110].

Desenvolvido com paciência e exigência extremas ao longo de 3 anos e totalmente financiado com cerca de 200.000 dólares de fundos próprios, muito risco, muita fé e muita intencionalidade – assumida revolta pessoal[111] contra o estado do desenvolvimento de jogos na *game industry*[112] - *Braid* iria tornar-se no jogo independente mais lucrativo de sempre[113]. Aliás, talvez o termo *indie*, tão em voga nestes últimos anos de 2009, 2010 e 2011, só tenha começado a fazer total sentido depois de *Braid*, já que a viabilidade económica, mesmo em escala reduzida, é uma componente essencial da criação regular de jogos. Se a aposta pessoal de Blow tivesse falhado, talvez muita coisa tivesse ficado pelo caminho, incuindo a sua carreira de *game designer* independente. Felizmente para todos, *Braid* é uma história de grande sucesso[114].

---

108 http://braid-game.com/

109 Como já vimos, *Braid* é referido por Jason Rohrer no seu artigo de Junho de 2008, *The Game Design of Art*. Aliás, já em Fevereiro de 2007 Rohrer havia entrevistado Blow a propósito da versão preliminar de *Braid*.

110 http://www.igf.com/

111 Como se pode verificar nesta conferência no *Montreal International Games Summit* de 2007, *Design Reboot*. http://www.youtube.com/watch?v=K0kup_anLeU&feature=related

112 À qual Jonathan Blow está ligado desde 1995. Foi responsável por um *port* de *Doom 2* e trabalhou sobre contrato em títulos como *Oddworld*, *Deus Ex*, e *Thief*.

113 Destronado recentemente pelo mega sucesso *Minecraft* e alguns outros títulos de 2011.

114 Um dos melhores registos de todo o processo de criação de *Braid* é a entrevista por Stephen Totilo

Figura 21: *Screenshot* de *Braid.*

Braid é um jogo enorme, pelo menos à escala dos *Art Games*[115] - dura no mínimo 4 horas, do princípio ao fim – e muito complexo nos desafios que propõe ao longo dos seus 6 níveis, ali chamados de *gameworlds*. Não cabe por isso nesta dissertação uma análise detalhada do seu *gameplay* tal como fizemos para *The Marriage* e *Passage*. *Braid* é uma obra tão completa que podia e merecia ser analisada em separado e com grande pormenor em diferentes dimensões autónomas: enquanto exemplo de *game design* expressivo e realização artística, enquanto modelo de produção alternativo e sucesso comercial, enquanto modelo de abordagem crítica, enquanto metodologia de *game development*, e também de variados pontos de vista estéticos, éticos e filosóficos – dimensões que Jonathan Blow também reivindica e que aborda com frequência[116] nas múltiplas intervenções, conferências e entrevistas[117] para as quais é solicitado.

---

a Jonathan Blow em 2007, alguns meses antes do lançamento da versão final. http://multiplayerblog.mtv.com/2007/08/08/a-higher-standard-game-designer-jonathan-blow-challenges-super-marios-gold-coins-unethical-mmo-design-and-everything-else-you-may-hold-dear-about-video-games/ .
Outro registo importante é a entrevista por Simon Parkin a Jonathan Blow, em Setembro de 2008, quando Braid já se tinha imposto comercialmente e em termos críticos. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/feature/3786/jonathan_blow_the_path_to_braid.php

115 Obviamente que à escala da indústria, 4 horas é considerado um tempo de jogo escasso. Aliás, só por curiosidade, recordamos que uma das críticas mais severas a *Ico* (2001) – hoje em dia um jogo de culto, aclamado e ultra premiado – é o seu tempo de jogo, considerado excessivamente curto, entre 7 e 10 horas. 'Limitação' que, aliás, alguns consideram responsável pelo seu 'fracasso' comercial – cerca de 700.000 cópias vendidas para a consola *PS2*.

116 Por exemplo, aqui: http://www.avclub.com/articles/game-designer-jonathan-blow-what-we-all-missed-abo,8626/

117 São inúmeras as referências que poderemos encontrar na *internet* acerca de Jonathan Blow e de *Braid*. Para além das que já referimos, destacamos também o vídeo de uma conferência onde Blow vai jogando e comentando *Braid*. http://www.youtube.com/watch?v=gwsi7TEQxKc

Braid parece-nos por isso um objecto privilegiado para a tal abordagem interdisciplinar e cultural que, como vimos antes, Frans Mäyrä reivindica para os *Game Studies*.

A nós interessa-nos aqui destacar *Braid* como mais um exemplo da utilização expressiva do *gameplay* e dos *game mechanics* enquanto ferramenta específica ao *medium* e, com isso, colocar Blow na companhia de Humble e Rohrer, afinidades electivas mútuas.

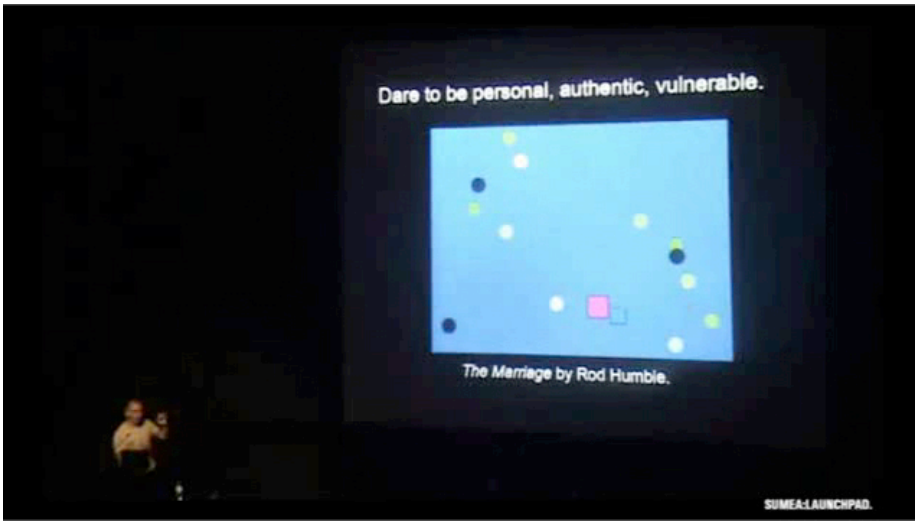


Figura 22: *screenshot* de uma conferência de Jonathan Blow (2007) onde o autor elogia *The Marriage*, de Rod Humble.
Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=RsT-5VSqk8I

Em Fevereiro de 2007 Jason Rohrer entrevistaria[118] Jonathan Blow, depois de ter tido acesso a um *preview* de *Braid* que, recordemo-lo, foi lançado em Agosto de 2008. É uma entrevista interessante, onde Blow explica o essencial da génese do *game design* de *Braid* e de que forma o *gameplay*, tal como em *The Marriage* e *Passage*, veicula as ideias principais do seu autor. Note-se desde logo a coerência e continuidade do discurso de Blow em relação ao que já verificámos em Humble e Rohrer:

> "There have been lots of games that achieved artistic things with graphics, or with story. But I feel that a game needs to express its message through gameplay-- otherwise the author might as well have

[118] http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1171986643_0&show_author=1&show_date=1

> made a movie or written a book. Not very many games have expressed sophisticated things through gameplay." (Blow, 2007a)

À primeira vista e a nível representacional, *Braid* aparece-nos como uma variação dentro do género dos jogos de plataforma em 2D, cuja grande referência continua a ser o excelente *Super Mario Bros*, da *Nintendo*. Aliás, *Braid* assume essa referência de uma forma irónica, incorporando nos seus níveis diversas plataformas, inimigos e outros elementos que remetem directamente para o famoso jogo. Inclusive, e talvez para que não restassem dúvidas quanto à sua intencionalidade, Jonathan Blow utiliza exactamente a mesma *storyline* de Super Mario: o resgate de uma princesa, missão última do nosso romântico personagem, *Tim*.

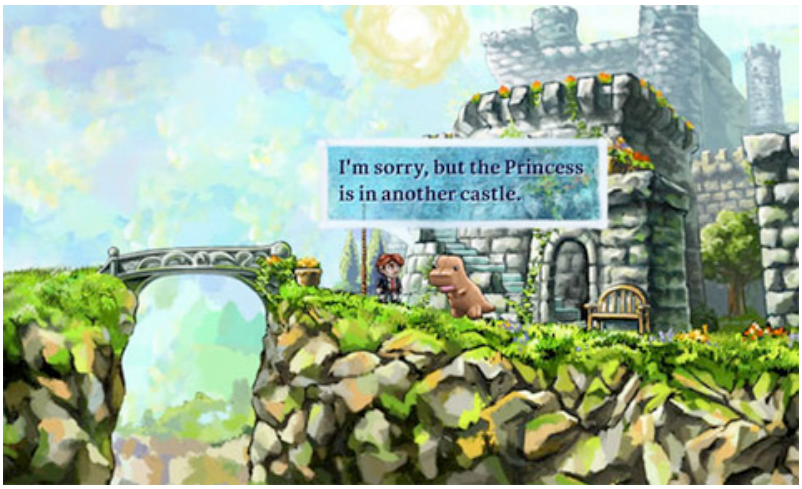


Figura 23: *screenshot* de *Braid*. Uma referência directa a *Super Mario Bros.*

Mas as semelhanças com o mega sucesso da Nintendo ficam-se por aí, já que ao nível do seu *game design*, *Braid* é de uma dimensão e fôlego que subvertem e ultrapassam de longe todos os limites e convenções do género.

Braid aborda e integra nos seus *game mechanics* diversos conceitos de grande complexidade, da física quântica até à causalidade, agregados em dois temas que atravessam transversalmente todas as dimensões e níveis do jogo: Tempo e Memória.

A mecânica essencial de *Braid* é o *rewind*[119], a ferramenta de reversibilidade

---

[119] "One of the things that made *Braid* different from the beginning was my determination to strike out in a new design direction, and just have faith that I could make it work. Rewind was going to be the basis of the game. If rewind conflicted with some other element of the design, then I would throw away that other element -- regardless of how traditionally necessary it was." (Blow, 2007b) http://multiplayerblog.mtv.com/2007/08/08/a-higher-standard-game-designer-jonathan-blow-challenges-super-marios-gold-coins-unethical-mmo-design-and-everything-else-you-may-hold-dear-

da acção – acessível pressionando a tecla *shift* – e que num primeiro momento, no *gameworld* 6[120], começa por permitir aos jogadores recuar no tempo e com isso evitar a morte e os pequenos erros cometidos, conveniência que destrói desde logo um dos desafios mais importantes dos jogos de plataformas tradicionais: manter o nosso personagem vivo. Em *Braid* Tim[121] nunca morre, mecânica que contraria uma das lógicas principais dos jogos de plataformas. A 'mensagem' – começamos a preferir antes dizer 'o sentido' – implícita nessa decisão do *game designer* é razoavelmente óbvia: temos desafios muito mais importantes com que nos preocupar, a princesa continua noutro castelo à nossa espera e não será por falta de coordenação motora – *hand-eye coordination* – que a ela não chegaremos.

Como disse[122] Jason Rohrer (2007a) bastaria esta função básica de *rewind* e "Braid could stop right there and still be a very interesting game – it has already knocked 90% of the existing games right off the shelf and rendered them repetitive and uninteresting.". Mas o *rewind* é aqui muito mais do que uma curiosidade, antes se afirmando como um conceito abrangente que se vai desenvolvendo em complexas variantes ao longo do jogo, alcançando significados cada vez mais profundos – e, mais importante ainda, completamente integrados no *gameplay* – até ser completamente impossível ao jogador separar as acções e as suas consequências da necessária reflexão sobre os Temas que as atravessam (Blow, 2008b).

Assim, logo no nível seguinte, percebemos que certos elementos – por exemplo, algumas portas, uma chave, o manípulo de um mecanismo de transporte – são mais afectados pelo *rewind* do que outros, o que implica a quebra da continuidade espaço-tempo e com isso uma nova e estimulante possibilidade, que logo se transforma numa necessidade, de influenciar o mesmo espaço através da manipulação temporal.

Também no *gameworld* 4, encontramos mais uma original variação do *rewind*: o tempo avança quando andamos para a direita – vem-nos também à cabeça *Passage*,

---

about-video-games/

120 Em *Braid*, o último *game world* é o 1. Uma opção descrescente que, naturalmente, também encontra a sua própria razão de ser no *gameplay*.

121 Podemos reparar como *Tim* e *Time* estão tão próximos em termos fonéticos e ortográficos, proximidade que ganha um sentido expressivo directo em termos das mecânicas de jogo e no essencial do *gameplay*.

122 http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1170707395_0&show_author=1&show_date=1

onde o futuro implica caminhar para a direita – recua quando andamos para a esquerda e pára quando nós ficamos parados. O que fazer então quando temos, por exemplo, um inimigo-obstáculo à frente? Se nos mexermos ele também se mexe e não nos deixa avançar, mas se não nos mexermos não avançamos.

Figura 24: *screenshot* de *Braid, gameworld* 4. O Tempo congelado no Espaço.

Assim, as mecânicas dos cada vez mais intrincados *puzzles* e desafios com que nos deparamos começam a ficar intimamente relacionadas com o sentido implícito nas nossas tomadas de decisão. Nós queremos avançar a caminho da bela princesa do nosso coração apaixonado, mas o que significa ao certo avançar? E se a melhor forma de avançarmos for voltar atrás, no tempo ou no espaço? E quem somos nós ao certo, quando o *rewind* do *gameworld* 3 nos duplica? Quem avança então, nós ou a nossa sombra? Poderemos confiar nela? Guardaremos memória dela?

Figura 25: *screenshot* de *Braid, gameworld* 3. Tim e a sua sombra.

Não importa agora prosseguir este exercício pelos níveis seguintes, que podemos garantir ainda mais fascinantes e profundos. Como já dissemos, o jogo é demasiado grande e complexo para sintetizar de forma tão breve. E já que isso não adiantará grande coisa à discussão, preferimos não estragar a algumas pessoas o eventual prazer da descoberta do jogo[123] e do seu final[124].

O que importa agora reter é a singular coerência do *game design* de *Braid*, baseado na exploração das diversas mecânicas temporais e espaciais enquanto veículo de expressão não só dos conceitos mais abstractos e íntimos do *designer*, mas também de todos os elementos que constituem o todo da experiência do jogador. É dessa base estrutural coerente e integrada que resulta um *gameplay* pleno de significados. Nesse sentido, podemos concordar com a leitura[125] de Jason Rohrer (2007a):

> "The story feeds into the game mechanics, and those mechanics change your understanding of time, and that new understanding influences your reading of the story. Ideas from the story also serve as metaphor for the overall structure of the game, which in turn complements the ending."

Claro que a dimensão representacional – gráficos e banda sonora – também entra na equação geral de excelência. Mas isso é **depois** do sistema formal de regras estar implementado, e já não faz parte do processo específico de criação do *game designer*.

Depois da abertura conceptual e expressiva proporcionada por *The Marriage* e *Passage* – obras que Blow reconhece como essenciais, em toda a sua simplicidade e aparente fragilidade – *Braid* seria o passo de gigante que os jogos e os *game designers* precisavam de dar na reivindicação, junto da indústria – afinal de contas, *Braid* é ou não é um avanço em relação a *Super Mario Bros*? – de um estatuto artístico de pleno direito.

---

123 Para os que não tiverem o jogo nem o quiserem adquirir, mas ainda assim estiverem interessados em conhecê-lo, estão disponíveis vídeos *walkthrough* do jogo inteiro.
http://www.youtube.com/watch?v=knNC-7FKmGA&feature=related

124 Final que motivou a Jason Rohrer (2007a) estas palavras entusiasmadas: "I'll just say that it is one heck of a clever ending, perhaps even the ending to conquer all endings, perhaps even the greatest artistic statement ever made with a video game, or---should I stick my neck out?---maybe even one of the greatest artistic statements ever made with any medium."

125 http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1170707395_0&show_author=1&show_date=1

Quanto a Jonathan Blow, revelava-se a personalidade certa no momento certo, para defender todas as muitas conquistas ainda por realizar.

> "I don't think any of my games are 'pretentious' because I'm not pretending. I legitimately mean everything that I put into the game. Whether that comes across or not, I don't know… But what it really comes down to is that some people think, 'Games do this sort of thing. They don't do this sort of thing.' And I think games can do any kind of thing that we want them to do." (Blow, 2011b)[126]

3.4. Dos *Art Games* à Geração D.I.Y.

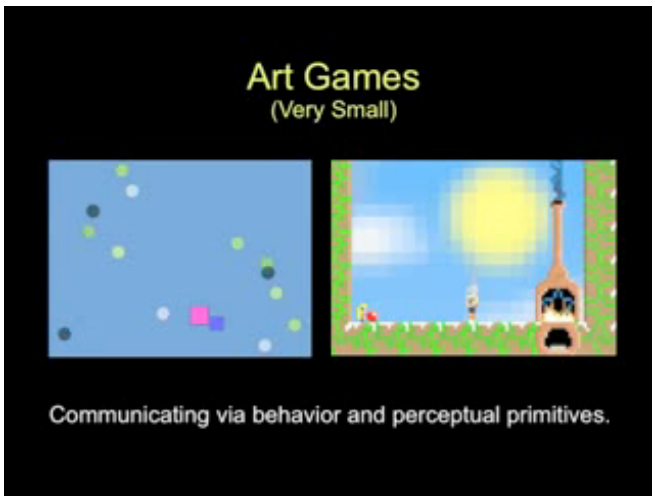


Figura 26: *screenshot* de uma conferência de Jonathan Blow em 2008, onde podemos verificar que o autor classifica os jogos de Humble e Rohrer como *Art Games*.
Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=mGTV8qLbBWE

3.4.1. *Art Games*? Uma perspectiva crítica.

The Marriage e *Passage* eram pequenos demais para provocar grandes sobressaltos no interior da indústria, apesar de toda a relevância que foram adquirindo. Os dois suscitaram reacções e discussões interessantes, porque eram propostas novas e plenas de intencionalidade, uma tentativa de abertura do horizonte conceptual dos jogos e de alargamento do território das suas práticas. Houve quem gostasse e quem odiasse, o que nos parece sempre um bom sinal, dada a natureza

126 http://www.gamesradar.com/jonathan-blow-interview-how-to-fix-the-adventure-innovate-mainstream-games-and-do-a-sequel-right/?page=2

expressiva e pessoal, íntima, das duas obras.

Os que odiaram, fizeram-no muitas vezes com argumentos previsíveis, já conhecidos das lutas de vanguarda outras artes, então também em busca de legitimação[127]. Nesse sentido, uma das reacções que encontrámos parece-nos muito significativa: "Jason Rohrer is the Mark Rothko of videogames and he has come to destroy us all."[128]

Velhos fantasmas de modernas artes assombravam assim de repente o *medium* dos jogos?

A verdade é que com *Braid* e Jonathan Blow na equação, os *Art Games* – mais um exemplo de uma designação que foi pegando, à semelhança do que aconteceu com a *ludology*, como vimos no capítulo 1 – ganhavam um peso e visibilidade extras.

Em Novembro de 2008, Charles J. Pratt publica um texto[129] *online* intitulado *The Case Against 'Art-Games'*, onde começa por ensaiar a sua discordância em relação ao que considera como a principal reivindicação do 'movimento':

> "The simple conceit of art-games is to use game design to create meaning, to express things, in ways that only games can. Arguments made by the central brain trust of the movement in support of art-games, a trifecta of Rod Humble, Jonathan Blow, and Jason Rohrer, are that too many contemporary games, especially mainstream games, rely too much on their audio/visual assets to create meaning instead of properties that are more intrinsic. Meaning in a game, they say, should be created primarily by the mechanics of the game rather than cut-scenes or other decorations." (Pratt, 2008)

Desde logo, três constatações se impõem:

- os *Art Games* estavam a ser entendidos enquanto um movimento organizado e liderado por Humble, Blow e Rohrer, o que não corresponde à realidade, essencialmente informal e baseada em afinidades e ambições comuns.

---

127 Desde os músicos que se recusaram a executar os últimos quartetos de corda de Beethoven, passando pela triste clandestinidade do *Ulysses* de James Joyce, até aos críticos e produtores que se recusaram a classificar uma parte da obra de Jean-Luc Godard como 'filmes', há uma longuíssima tradição de intransigência e intolerância na recepção crítica e social da modernidade artística. Das várias obras que consideramos mais interessantes sobre o tema destacamos o livro de Roger Shattuck (1968). *The banquet years: The origins of the avant garde in France, 1885 to World War I.*

128 http://therobertmeyer.com/tag/videogames/

129 http://gamedesignadvance.com/?p=875

- a reivindicação principal dos *Art Games* – a expressão artística através de ferramentas específicas do *game design* – estava a ser bem enunciada e bem compreendida.

- a natureza das críticas dos *game designers* à indústria e aos jogos *mainstream* estava a ser demasiado simplificada.

O que Pratt questiona não é tanto a expressividade dos *Art games*, mas antes a capacidade dos *game mechanics* gerarem significados por si só. Assim, segundo ele, se considerarmos algumas das mecânicas mais usuais enquanto verbos – *jump*, *reload*, *level up* – não será possível atribuir-lhes algum significado sem um elemento visual que as complete. E dá o exemplo de *The Marriage*, que considera "perhaps the very first art-game", como um jogo onde a dimensão representacional – a côr dos quadrados e o próprio título – contribuiria tanto para a construção do significado do jogo quanto as suas mecânicas (Pratt, 2008).

De seguida refere *Passage*, um jogo que classifica como 'perfeito' "because of its crafting and the resonance between its gameplay and its thematic elements" mas que considera também não se distinguir especialmente de alguns outros jogos – dá o exemplo de *Gears of War*[130] -- na forma como mantém "its mechanics and content humming along with each other" (Pratt, 2008).

Por fim, critica um suposto argumento de defesa dos *Art Games* – que também não descobrimos invocado por nenhum dos *designers* – segundo o qual, o que os tornaria realmente especiais seria a relevância e seriedade dos Temas: o casamento em Humble, a inevitabilidade da morte em Rohrer, o Tempo em Blow, por oposição a uma eventual vulgaridade temática da *game industry* (Pratt, 2008).

E assim, após mais algumas considerações sobre uma eventual vontade de protagonismo dos 'líderes' do 'movimento' e depois de citar um amigo a desqualificar o trabalho de Rohrer como um exercício que "stays far from the core pleasures of mastering rules.", Pratt declara solenemente: "there's no such thing as art-games.".

No final de tudo termina com um conciliador mas ambíguo: "The game development community could still learn a lot from Blow, Humble, Rohrer and their art-games, but if we really want to make art then the secret might be to learn a little more about games." (Pratt, 2008).

---

[130] http://gearsofwar.xbox.com/en-US/AgeGate?source=%2f

Este texto parece-nos importante e sintomático da discussão gerada em 2008, em pleno furor dos *Art Games*[131] e por isso, merecedor de algum desenvolvimento.

Para além da identificação abusiva dos *game designers* como 'cabeças' de um movimento organizado[132] - alguém consegue encontrar, por exemplo, uma única fotografia de Humble, Rohrer e Blow juntos, ou algum documento-manifesto-declaração assinado pelos três, ou mesmo uma entrevista conjunta? – percebemos na maioria das críticas uma fundamentação incorrecta.

Não conseguimos descobrir em lado nenhum, e o autor também não indica as suas referências, declarações de qualquer um dos *game designers* a sugerir que o nível representacional não é importante na atribuição do significado do jogo. O que todos eles dizem sim, e que nós aqui sustentamos com eles e a partir deles, é que os elementos representacionais, tal como gráficos, som, narrativa e personagens não são o mais importante do trabalho expressivo do *game designer* e que a criação do que é realmente específico ao jogo começa muito antes, com a definição do sistema de regras e implementação dos *game mechanics* que suportam e determinam o *gameplay*.

Vale a pena recordar o que Rod Humble disse a Jason Rohrer na já citada entrevista: "If the games rules and structure can be one strong element of the art form's meaning then all the rest can be built in harmony with it." (Humble, 2007b). Os *Art Games* são um teste a esta fórmula e nesse sentido, sim, são também 'experimentais'.

Naturalmente, a côr dos quadrados de *The Marriage* é um factor importante de significação, bem como a estética pixelizada de *Passage* e a representação dos maravilhosos, inventivos e oníricos *game worlds* de *Braid*. Nada nestas criações nos parece aleatório e os jogos também são isso, mas não é por isso que são jogos. O *representational layer* é secundário nos *Art Games*, tão só no sentido preciso em que

---

131 *Braid* tinha acabado de ser lançado com um sucesso imediato a todos os níveis e Rohrer tinha criado mais três jogos depois de *Passage* e adquirido um prestígio e influência consideráveis, como veremos no próximo capítulo.

132 A esse propósito, leia-se o artigo *online* de Anthony Burch, em Novembro de 2008, a propósito de dois dos jogos de Humble e Rohrer. Apesar de ainda desconhecedor de *Braid* e das afinidades com Jonathan Blow, Burch é todavia muito claro ao circunscrever a natureza informal do 'movimento':
"These common ideas between Rohrer and Humble's games -- mechanics as metaphor, interpretation through play -- serve as the basis for the arthouse games movement. Granted, Rohrer and Humble are pretty much the only two indie developers actively attempting this sort of thing, so "movement" may be a bit of a misnomer, but these ideas are nonetheless interesting and game-centric enough that we really ought to be seeing a lot more of them. In creating these very personal, very interpretive games, Humble and Rohrer use the medium of games to its very fullest." (Burch, 2008)
http://www.destructoid.com/indie-nation-8-9-games-of-the-creative-process-74208.phtml

aparece depois das mecânicas – e determinado por estas.

Daí a pretender afirmar que a hierarquização significa o desprezo por todos esses elementos complementares, *goes a long way*.

Do mesmo modo, não encontrámos nenhuma declaração dos *game designers* a sustentar que os *Art Games* são melhores por tratarem temas 'nobres'. Se a tivéssemos encontrado, estaríamos completamente de acordo com Pratt neste ponto particular. Aliás, devemos recordar que essa pretensa superioridade temática foi uma das críticas mais severas que fizemos aos outros "art games", tal como estavam a ser definidos por alguns académicos, críticos, curadores e artistas, no capítulo 1.

O que existe sim nos *Art Games* é a ambição assumida destes *game designers* em poderem exprimir, através de um jogo, toda a complexidade e profundidade de um determinado tema que lhes seja importante, seja ele qual for. São coisas muitos diferentes.

Por último, Pratt simplifica de forma atroz o teor das críticas destes *game designers* à *game industry*.

Já identificámos no capítulo 2 algumas das principais contradições geradas no interior da indústria, cuja natureza é acima de tudo comercial e não artística, como aliás se compreende que seja. Negar este facto parece-nos quase tão errado, dogmático e ortodoxo quanto sugerir que dentro da indústria não há qualquer lugar para a criatividade e a expressão artística.

Figura 27: *screenshot* de uma conferência de Jonathan Blow (2007).
Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=RsT-5VSqk8I

Rohrer e Blow não se coibem de criticar, sempre com argumentos racionais que precisam de ser discutidos, o estado geral das práticas dos jogos[133], nomeadamente o extremo conformismo, a falta de ambição artística e também a ética duvidosa de algumas das propostas[134]. De Rohrer já falaremos com mais pormenor no próximo capítulo, mas em relação a Blow, alguém poderá argumentar falta de bom senso em afirmações como esta?

> "I think the way large-scale games get made today does make it difficult for deep artistic expression to happen. However, it is definitely possible -- for example, I don't know many people who would argue with the idea that Shadow of the Colossus was made with a lot of artistic intent." (Blow, 2007a)[135]

Ou encontrar nesta sua análise[136] de *BioShock*[137] algo de fundamentalmente preconceituoso e errado?

> "What you're supposed to do is kill the Big Daddy and capture the Little Sister, and decide do you want to kill her or rescue her – it's supposed to be a big ethical dilemma. As it turns out it doesn't matter whether you do either – the game throttles the rewards either way. The very idea of this save or kill dilemma is an architected idea imposed from the top." (Blow, 2007e).

Prova do seu sentido de equidade é a visão igualmente crítica que não deixa de manifestar sobre alguns *indies*:

> "However, many indies are not making games to be artistic; they are just making games, and that is the limit of their ambition. So you get

---

133 Blow (2007) já classificou por exemplo *World of Warcraft* e os *Massive Multiplayer Online Games* em geral como *unethical*, "because they are predicated on player exploitation" http://www.smh.com.au/news/articles/ethical-dilemmas/2007/09/19/1189881577195.html
e ainda muito recentemente afirmou que os *social games* são *evil* http://gamereader.amplify.com/2011/02/17/jonathan-blow-social-games-are-evil/

134 Não será por acaso que muitos dos criadores que trabalham na *game industry* manifestam o desejo de ser tornarem *independent developers*. Segundo um estudo muito recente, 73% aspiram com essa mudança a atingir "creative freedom", 58% "sharing one's ideas with the world", e 49% "improved working hours" -- o que também diz muito sobre as práticas da indústria.
http://gamedevgonerogue.blogspot.com/2011/09/indie-developer-survey-results.html

135 http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1171986643_0&show_author=1&show_date=1

136 http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=16392

137 http://www.bioshockgame.com/

> a lot of indies that act like they want to be big companies (making clones of casual games, or making very traditional genre games)." (Blow, 2007a)[138].

Jonathan Blow é incisivo, provocador, honesto, rigoroso, criativo e exigente com os outros e, acima de tudo, com ele próprio. Tudo em prol dos jogos.

Os *Art Games* nunca foram um movimento organizado ou um clube semi-privado mas sim um sintoma de afinidades muito concretas entre alguns *game designers* em busca da expressão artística no interior de um *medium* novo e pleno de potencial não explorado. Essa ambição comum ultrapassaria aliás o âmbito estrito dos *Art Games*, porque a conquista da autonomia e a legitimação artística dos jogos de computador pode e deve ser prosseguida de diferentes formas e através de ideias, metodologias e práticas assaz diversas.

Citando o *game designer* belga Michaël Samyn, do colectivo *Tale of Tales*:

> "We are interested in the unique things that this technology is capable of. What can we do with the medium of videogames that can only be done in this medium? And what is the best way to offer this experience to an audience?" (Samyn, 2010)[139]

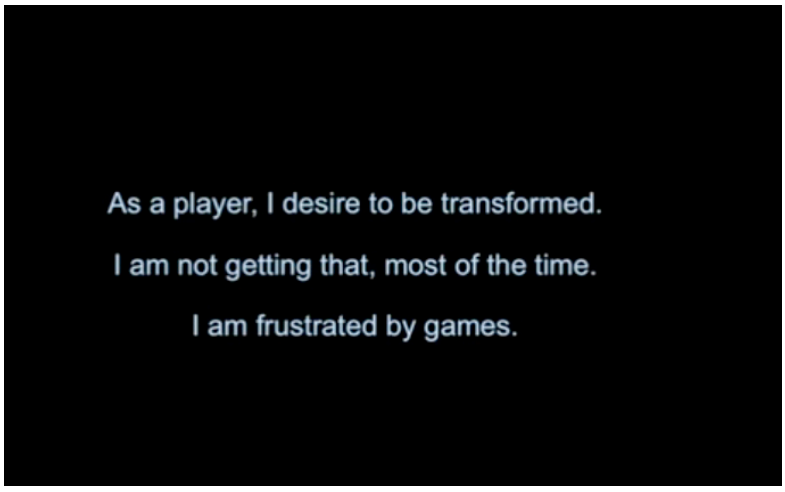


Figura 28: *screenshot* da conferência *Design Reboot,* Jonathan Blow (2007).
Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=K0kup_anLeU

138 http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1171986643_0&show_author=1&show_date=1

139 http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/

3.4.2. A Geração D.I.Y -- *Do It Yourself.*

Apesar de Jason Rohrer aparecer como a figura central de um artigo[140] de Novembro de 2009 do *New York Times*, intitulado *Can D.I.Y. Supplant the First-Person Shooter?* o texto, da autoria de Joshua Bearman, não foca apenas Rohrer e alarga o seu olhar sobre toda uma nova geração de *game designers*, então reunidos no *Independent Games Festival*.

É um artigo que, tal como nós aqui propomos, identifica simultaneamente um grupo informal, em termos das afinidades e ambições que lhe dão sentido colectivo, bem como as suas individualidades, enquanto vanguarda da prática artística dos jogos de computador.

Cremos que o artigo resume com clareza alguns dos enunciados desta dissertação. Lá está a polémica iniciada por Roger Ebert e a resposta de Rohrer, a referência a *Passage* e às reacções positivas e negativas que provocou. Lá estão *Braid* e as lúcidas provocações de Jonathan Blow. Lá está a discussão sobre o conservadorismo da *game industry* e a colagem ao modelo e à estética de Hollywood[141].

E claro, lá encontramos a necessária abordagem à recente emergência dos *indie developers* como eventual alternativa ao *status quo* comercial. Fundamentais para essa alternativa ser viável em termos económicos são as novas plataformas[142] de distribuição digital, que "make it possible for individuals to conceive, develop and publish their own games." (Bearman, 2009) -- linha de fronteira da viabilidade prática da criação de jogos, território que a nossa dissertação não atravessa.

"Now anyone can do it, which is not how the mainstream video-game industry works.", afirma Rohrer.

E o autor do artigo foca ainda mais alguns *game designers* que, na diversidade das suas criações, prolongam os *Art Games* em direcções diversas. Não o fazem partindo necessariamente do enunciado preciso de *game mechanics as metaphor*, mas antes ecoando o espírito geral de reivindicação do potencial artístico do *medium*, que

---

140 http://www.nytimes.com/2009/11/15/magazine/15videogames-t.html?_r=2&pagewanted=all

141 A dada altura é citado Rob Auten, antigo responsável de divisão de jogos da *20th Century Fox*: "Our industry is probably more risk-averse than Hollywood. It is extremely difficult to break the patterns of the establishment."

142 Alguns exemplos: Steam, Xbox Live, PSN, WiiWare, DSiWare, 3DS eShop.

os *Art Games* estão muito longe de esgotar, como melhor explicitaremos nas nossas conclusões.

Game designers onde se incluem o colectivo *That Game Company*[143], Daniel Benmergui[144], autor de *I Wish I were The Moon*, Jonatan Söderström[145], Erik Svedäng, autor do jogo premiado no festival desse ano, *Blueberry Garden's*[146], Mark Essen[147] e Terry Cavanagh[148].

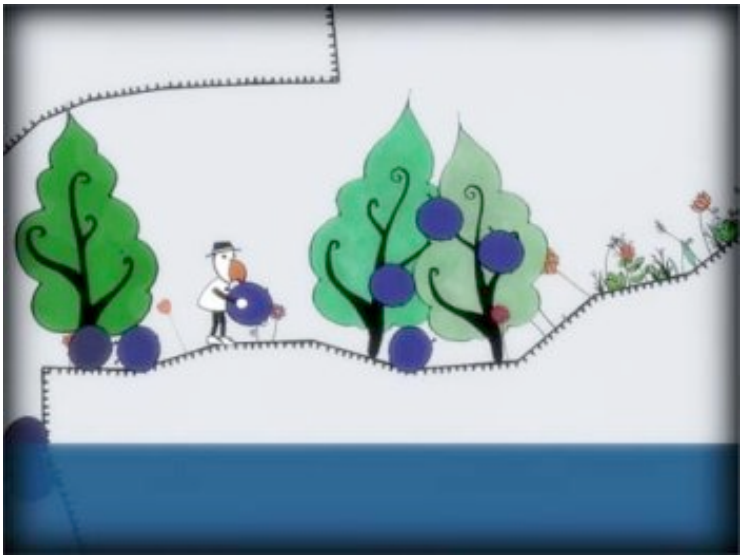


Figura 29: *screenshot* de *Blueberry Garden's,* Erik Svedäng, 2009

No contexto desta dissertação, destacamos ainda Daniel Benmergui, o jovem *game designer* uruguaio. É um dos *game designers* preferidos de Jason Rohrer e começou por desenvolver o seu trabalho na linha directa dos *Art Games*, como então reconhecia com orgulho:

> "My life was actually both the inspiration and the fuel for making Moon and Today I Die. I felt I had to do them, despite feeling very insecure as to how they would be received. Fortunately, a few art games already existed (Jason Rohrer's Passage and Gravitation), so there was a precedent for games focused on expression. The magic that happened is that my head came up with the mechanics to help shape that inspiration that came bubbling up from inside. It

143 http://thatgamecompany.com/

144 http://www.ludomancy.com/blog/

145 Mais conhecido por *Cactus*. http://cactusquid.com/

146 http://eriksvedang.com/blueberrygarden/

147 http://messhof.com/about/

148 http://distractionware.com/blog/about-me/

> cooperated instead of acting as a censor. That was pretty new to my life. Those games reflect interior changes I was going through." (Benmergui, 2011)[149]

Destaque-se a coerência do discurso de Benmergui, em linha com os principais enunciados da criação dos *Art Games*: tema pessoal, expressão artística e, como não podia deixar de ser, *game mechanics* no centro da sua lógica de intervenção criativa.

I Wish I were the Moon[150] é tudo isso e também um jogo inventivo e muito original, com um expressivo sistema de regras a sustentar um imaginário simples numa experiência altamente significante.

Figura 30: *screenshot* de *I Wish I were the Moon*, Daniel Benmergui, 2008.

Talvez a forma como Joshua Bearman termina o seu artigo seja realmente o complemento – humorístico mas significativo – mais adequado a uma certa exigência moral e seriedade do que aqui temos tratado:

> "Last year, Soderstrom had a game in the Independent Games Festival that generated interest from the big publishers. "They all wanted to talk to me about my games," he said, but he was too busy hanging out with his friends, drinking, staying up all night, playing and talking about video games. Several companies at the conference, he said, left their cards at his booth. He never called them."

---

149 http://www.gamerreaction.tv/2011/02/experimental-games-an-interview-with-daniel-benmergui/

150 Pode ser jogado *online*: http://www.kongregate.com/games/danielben/i-wish-i-were-the-moon

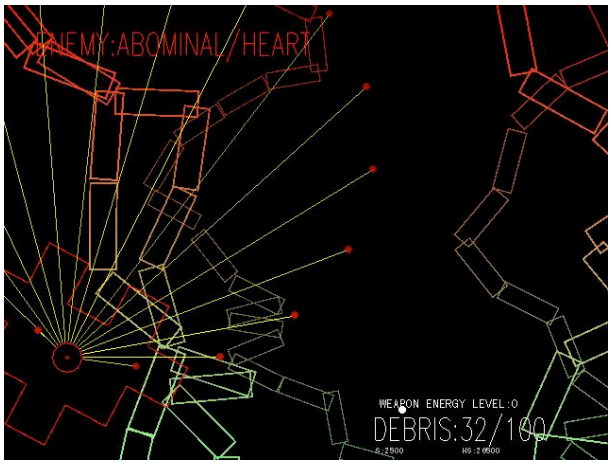


Figura 31: *screenshot* de *Clean Asia*, Jonatan Söderström, 2007.

Game designers jovens, vanguarda informal unida nas suas reivindicações ambiciosas, em plena intransigência artística. Os *Art Games* foram apenas um pequeno princípio, pioneiros de uma conquista maior.

Jason Rohrer pode até ter ficado relativamente famoso – já veremos o que isso significa ao certo no caso dele – assim como Blow ficou inequivocamente rico[151].

Mas não nos deixemos enganar e saibamos separar o essencial do acessório.

"I don't care about money, I just want games to be something like art." (Söderström, 2009).

Nada lhes importa mais do que os jogos.

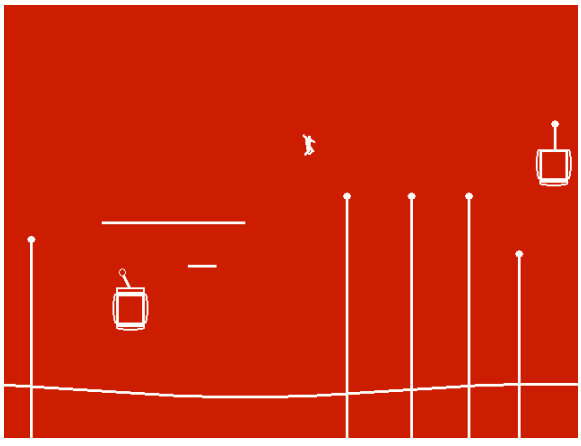


Figura 32: *screenshot* de *The Punishing*, Mark Essen, 2008.

[151] E graças a isso, pôde investir 2 milhões de dólares do seu dinheiro no próximo jogo, *The Witness*, previsto para 2012. http://the-witness.net/news/

CAPÍTULO 4. Duas ou três coisas sobre ele: Jason Rohrer.

> *So, I can make a living for my family from my art, but it's really a starving artist situation. No car, no insurance of any kind, no refrigerator, a dumpy $50,000 house, and so on. Also, no accumulation of savings for my children's college, should they chose to go someday, and absolutely no retirement savings or any "safety-net" money for the future.*
>
> Jason Rohrer, 2009.

4.1. *Voluntary simplicity*.

Que um jogo de 5 minutos, grátis e *open source*, criado num *laptop* praticamente recuperado ao lixo e arcaico com o seu processador de 950Mhz e 256 Mb de memória RAM[152], possa tornar famoso um jovem aspirante a *game designer* quase de um dia para o outro, eis um motivo de esperança neste mundo.

Que esse súbito e inesperado protagonismo não tenha desviado o *game designer* um milímetro do singular compromisso de simplicidade que estabeleceu com os seus próprios princípios, eis algo o poderia transformar num exemplo de ascese e abnegação, de acordo com alguns dos padrões ocidentais contemporâneos. Aliás, é um pouco esse o tom e o ponto de vista que podemos encontrar no extenso artigo-retrato[153] que a revista *Esquire* publicou em Novembro de 2008 acerca de Jason Rohrer, por eles considerado uma das 20 personalidades *best and brightest* desse ano[154].

Encontramos no *site*[155] de Jason Rohrer um texto[156] escrito em 2004, quando ele ainda não era sequer *game designer*, onde nos é descrito com algum pormenor o essencial do estilo de vida que escolheu, na altura ainda descrito como uma 'experiência'. Localização, abrigo, transportes, alimentação e orçamento familiar,

---

152 O *laptop* de Rohrer pertencia à sua irmã, que o tencionava deitar fora por causa de um pequeno defeito no *display*. http://jason.rohrer.usesthis.com/

153 http://www.esquire.com/features/best-and-brightest-2008/future-of-video-game-design-1208-2

154 http://www.esquire.com/archive/features/best-and-brightest-2008/0/10/

155 http://hcsoftware.sourceforge.net/jason-rohrer/

156 http://hcsoftware.sourceforge.net/jason-rohrer/simpleLife.html

items variados de uma opção de *voluntary simplicity*, nas palavras do próprio.

Critérios principais: a existência de uma cooperativa local de produtos de alimentação orgânica, baixos preços de habitação, uma configuração urbana que dispense automóvel, uma atmosfera intelectual e cultural, de preferência universitária (Rohrer, 2004). Assim foi parar, com a sua esposa Lauren, até Potsdam, pequena cidade do distrito de Nova Iorque, onde juntos iniciaram a 'experiência' de viver com 9,576 dólares por ano, quantia porventura mais apropriada à irrealidade de um conto de fadas que não excluísse a mistura de um pouco de luta de classes com o final feliz.

> "You might be laughing: "No fridge, but you have DSL, huh?" Remember, I am a computer programmer. After all of these expenses, we are left with about $423 per month, which must cover food and other purchases.Our food budget is currently rather tight, but we expect it to become looser as we start to grow more of our own food." (Rohrer, 2004).

Figura 32: Jason Rohrer, fotografado para a revista *Esquire* no pequeno quintal da sua casa de Potdsam, a trabalhar no seu *sui generis laptop.*
Fonte: http://www.esquire.com/features/best-and-brightest-2008/future-of-video-game-design-1208

Orçamento que subiria em 2008 para 14,500 dólares, à conta da inflação e, sobretudo, do nascimento de dois filhos.

Em 2009, a família mudou-se para *Las Cruces*, no Novo México, onde tem beneficiado do baixo custo de vida em relação a Nova Iorque e do clima ameno que

lhes permite aproximarem-se um pouco mais de um velho sonho: plantarem quase toda a comida de que necessitam. Sabemos[157] entretanto que nasceu mais uma criança, a terceira – por ordem de aparição: Mez, Ayza e Novy, nomes únicos, sem qualquer apelido - e sabemos também que as redondezas da casa de *Las Cruces* são pródigas em cães ferozes – *Pit Bulls*, *Rottweilers* – o que implica por exemplo que Lauren já quase não saia de casa e que o percurso de bicicleta até ao mercado local se transforme por vezes numa pequena aventura para Rohrer.

Como num jogo[158].

4.2. Retrato do Artista enquanto jovem *game designer*.

A work is art if expression is its primary reason for existence.

Jason Rohrer

Por muito fora do vulgar e até anedóticos[159] que todos estes detalhes possam parecer, são de uma revelância central na compreensão da obra de Rohrer. A forma como ele escolheu viver simplesmente não é separável da forma como trabalha, numa coerência que tem por base uma ética pessoal muito firme.

Tudo aquilo em que Rohrer acredita ecoa nas suas criações. Daí a sua recusa da facilidade e do óbvio, daí a convicta serenidade das suas intervenções públicas, daí a exigência dos seus propósitos e ambições – tantas vezes confundida com pretensiosimo – daí a carga emocional, simbólica e intelectual dos seus jogos,

---

157 Reportagem muito interessante, na revista de uma companhia aérea(!) norte-americana.
http://www.hemispheresmagazine.com/2011/07/01/playing-god/

158 Numa actualização recentíssima, de Novembro de 2011, Jason Rohrer comunica uma nova mudança, desta vez para Davis, California.
"If we could live anywhere in the world with no constraints, where would we live? The answer, after some research and a visit, was Davis, California. Utopia, but it's real (along ever conceivable axis, no joke). Now all we have to do is figure out how to afford a house here."
http://hcsoftware.sourceforge.net/jason-rohrer/simpleLife.html

159 E não nos esqueçamos que, até muito recentemente, a realidade era bem menos anedótica do que parecia:
"He bakes a loaf of bread every other morning and feeds it to his family at lunch, along with lentil soup. Every day, same lunch. For weeks at a time. The alternative is to starve. Despite his consulting fee from EA, the family budget is $14,500 a year, the income pieced together from PayPal donations from his Website, freelance writing consulting, occasional speaking fees, and monthly checks from his "patron," a wealthy software-industry figure who has taken a liking to his games." (Fagone, 2008).

pequenas e solitárias criações que, com uma leveza única, carregam o peso do mundo, num equilíbrio delicado que apenas à primeira vista pode parecer contraditório.

Jason Fagone, repórter da *Esquire*, pôde confirmar isso mesmo *in loco*:

> "But there's a deep logic to the way he lives. If he didn't live this way, he couldn't make the games he makes. By carefully constructing an alternate reality, bit by bit, Rohrer has been able to make the same creative leap that many artists have made in the past. His games start with an emotion, an observation about the poignancy of a certain set of trade-offs inherent to being alive; Rohrer then figures out how to abstract and encode these trade-offs using math and images. This is why Rohrer's games, while sharing a common aesthetic -- often pixelated, retro cute, allusive to video-game hits of the past -- feel so different from one another." (Fagone, 2008)

Jason Rohrer, nascido em 1977, estudou Inteligência Artificial na Universidade de Cornell. Criou e participou em diversos projectos *open source* enquanto programador, o mais conhecido dos quais é *Mute*[160], o primeiro programa de partilha anónima de ficheiros *peer-to-peer*, 1 milhão de *downloads* até 2008. Em 2004 Rohrer inicia a sua experiência de 'vida simples' e decide abandonar o doutoramento após o nascimento do seu primeiro filho. Em 2005, cria o seu primeiro jogo, *Transcend*, rejeitado em todos os festivais de jogos para onde foi enviado[161]. No mesmo ano, luta em tribunal pelo direito a manter a vegetação natural no terreno junto à sua casa. Em 2006 ganha essa causa em tribunal[162] e cria o seu *blog* de notícias, *reviews* e entrevistas, *Arthouse Games*[163], com uma missão bem definida:

> "We need games that take risks and games that aspire to be art. It doesn't really matter what scene they emerge from, but the indie games scene is a fine candidate. The point is that it's not enough just to be independent. We need to use that independence to do something different---something that might not be possible in the mainstream industry." (Rohrer, 2006)

---

160 http://mute-net.sourceforge.net/

161 http://www.zmogo.com/video-games/interview-jason-rohrer-developer-of-passage-of-primrose/

162 http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/natureOnTrial/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1150215344_0&show_author=1&show_date=1

163 http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1165271677_0&show_author=1&show_date=1

Em 2007 cria o seu segundo jogo, *Cultivation*[164], finalista da *Guerrilla Gamemaker Competition* do festival *Slamdance*.

No final de 2007 é lançado *Passage*.

4.3. *Gravitation*.

No início de 2008, sempre em cima do acontecimento, Jonathan Blow publicitaria no seu *blog*[165] o lançamento de um novo *Art Game* de Rohrer, *Gravitation*[166], e concluiria o pequeno *post* com uma interessante reflexão, que não resistimos a citar. "It's great that Jason is managing to create such good games in such a short time period. It makes me wonder if I've been going the wrong way working 3 years on Braid." (Blow, 2008)

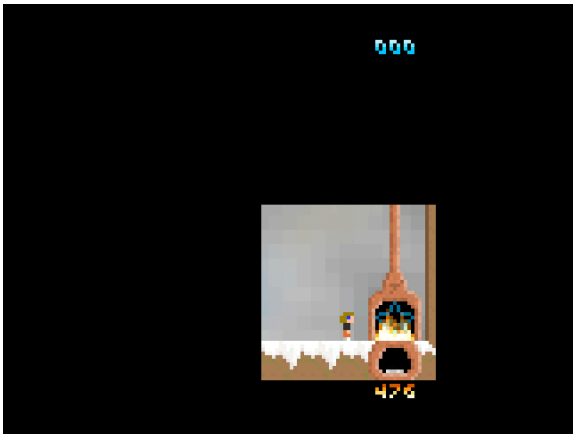


Figura 33: *screenshot,* início de *Gravitation*.

De novo um pequeno jogo, grátis e *open source*, na linha directa de *Passage*. De novo, acompanhado por uma singular declaração de intenções, *A note about Gravitation*[167].

Ao contrário do que aconteceu com *Passage*, Rohrer opta por não descrever em pormenor as mecânicas do jogo, embora não se esqueça de as voltar a eleger como o território privilegiado de criação e emergência da intencionalidade e sentido(s) do seu jogo.

---

[164] http://cultivation.sourceforge.net/

[165] http://braid-game.com/news/2008/02/jason-rohrers-new-art-game-gravitation/

[166] http://hcsoftware.sourceforge.net/gravitation/index.html

[167] http://hcsoftware.sourceforge.net/gravitation/statement.html

> "I'm not going to provide an in-depth explanation for Gravitation. I'm hoping that most people will understand it as it stands. However, it involves more complex game mechanics than Passage, and it is trying to express something much more subtle.
> (…) The mechanics themselves are relatively simple, but the emergent behavior harbors a lot of texture. **Know that there are no "accidents" in this game design. Everything you notice about the game, and every subtle interaction that you experience, is intentionally packed with meaning. Gravitation explores how a particular corner of my life feels, as only a game can**." (Rohrer, 2008a, sublinhado nosso).

Assim, neste texto, Rohrer opta antes pela contextualização pormenorizada do momento delicado da sua vida pessoal que está na origem de *Gravitation*.

No regresso de Montreal, onde apresentou pela primeira vez *Passage*, Rohrer é informado que a mãe do seu melhor amigo em Potdsam está em estado de coma[168], diagnosticada com morte cerebral. Abalado e em pleno "existential terror", Rohrer passa os dias entre o hospital e pesquisas na internet sobre informações – neurobiológicas e afins – que melhor possam sustentar a resolução de um terrível dilema: desligar ou não a ventilação artificial. A tensão do momento deixa-o num estado "of near mania" (Rohrer, 2008a).

Entretanto, em plena crise, *Passage* revela-se um sucesso e Rohrer é cada vez mais solicitado para entrevistas, demonstrações, conferências, depoimentos. Algum tempo depois, a mãe do seu amigo acabará por morrer e, à medida que a primeira vaga de visibilidade pública se vai desvanecendo, Rohrer vai mergulhando num estado semi-depressivo, de questionamento profundo da sua vida, das suas ideias, do seu trabalho, tríade indissociável. *Gravitation* é a expressão artística desse questionamento.

> "Perhaps at the emotional low-point of this cycle, I decided that I shouldn't waste any more time dealing with Passage inquiries. I needed to start working on a new game. But what would it be about? One night, while lying in bed, the idea hit me: I needed to make a game about this process that I was going through. About success, and creative leaps, and mania, and mood cycles, and the aftermath." (Rohrer, 2008a).

---

168 Recorde-se que na origem de *Passage* está também a reflexão sobre a morte de um vizinho.

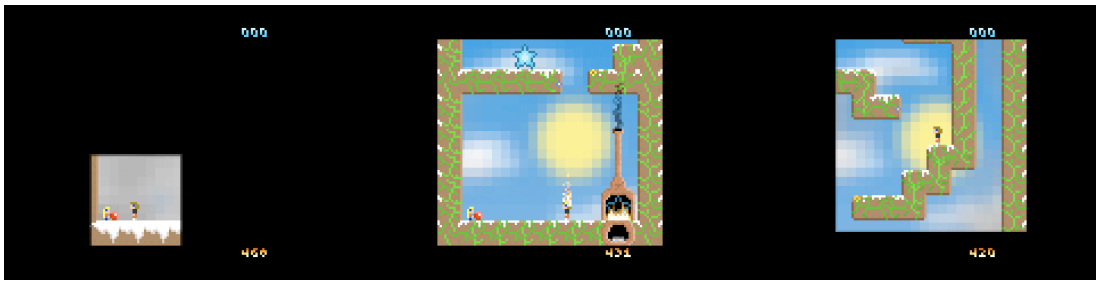


Figura 34: montagem de 3 *screenshots* de *Gravitation*.

O dispositivo geral de *Gravitation* é minimal tal como em *Passage*, mas os sentidos profundos das suas mecânicas irrompem na nossa consciência com uma clareza extraordinária ao longo dos 8 minutos de duração do jogo. Cremos ser quase impossível que pelo menos alguns dos significados possam passar desapercebidos a qualquer jogador minimamente disponível para levar a experiência até ao final.

No início achamo-nos sozinhos num mundo oculto e desconhecido. O espaço à nossa volta é curto e o ambiente gelado, muito pouco acolhedor. De repente, à esquerda do ecrã encontramos uma criança, que nos atira uma bola. Se lhe enviarmos consecutivamente a bola de volta, a criança fica contente, o espaço à nossa volta cresce até revelar o essencial do cenário e o gelo transforma-se em colorida vegetação. O contador de tempo vai diminuindo e a pontuação continua zero. Primeira grande mecânica do jogo: brincar com a criança permite-nos alargar os horizontes. Mas – interpretação incontornável – como isso não dá pontos, algo está por realizar.

> "I was also observing how my moods and creative endeavors affected my family, which was knee-deep in big changes at the time. Mez, my first child, was almost 5 (my baby was growing up), and we were on the verge of having our second child. I knew that our relationship with Mez would never be quite the same---the end of "just the three of us," which had been incredibly sweet. As it turns out, our new baby, Ayza, was born just three days after I started working on Gravitation." (Rohrer, 2008a).

Logo de seguida, a nossa cabeça fica literalmente em chamas e percebemos que adquirimos o poder de atingir alturas inesperadas com os nossos saltos, o que nos permite explorar o cenário que vislumbramos por cima da nossa cabeça. Aí encontramos umas enigmáticas estrelas, que caem quando lhes tocamos.

À medida que subimos cada vez mais, podemos ir deitando abaixo as novas estrelas que encontramos ou apenas explorar o cenário. O jogo adquire nesse momento um tom de *2d platformer* mais clássico. Sol de pouca dura – literalmente –

porque de novo percebemos que longe da criança o nosso espaço encolhe, perdemos a capacidade de saltar e explorar o desconhecido e o gelo reaparece. A custo, dirigimo-nos para baixo. Segunda grande mecânica do jogo: há um equilíbrio necessário entre brincar com a criança e a capacidade de explorar as nossas solitárias digressões e descobertas.

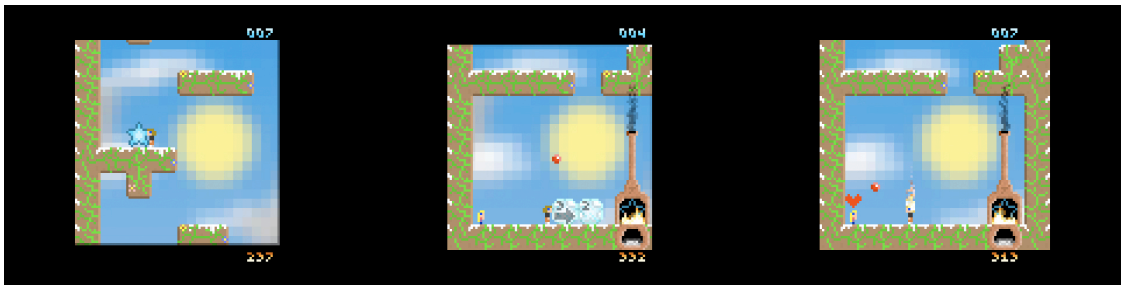


Figura 35: montagem de 3 *screenshots* de *Gravitation*. A exploração do cenário. O regresso junto da criança e as difíceis opções de equilíbrio com que nos deparamos.

Quando regressamos junto da criança percebemos que as estrelas que fomos conquistando se transformaram em pesados cubos de gelo, que podemos arrastar – quanto mais cubos juntos, mais difícil se torna fazê-lo – para o forno à direita do ecrã, o que nos dá, pela primeira vez, pontos. Terceira grande mecânica do jogo: há um equilíbrio decisivo entre o estar com a criança e poder concretizar os objectivos que pontuam, sendo que demasiados objectivos ao mesmo tempo são-nos claramente prejudiciais.

O Tempo decresce sem piedade, e perto do final, no regresso de mais uma das nossas explorações emocionais e de cabeça quente, percebemos que a criança desapareceu.

Ali ficamos então, de novo sozinhos, com os nosso pontos e as nossas conquistas, porventura relevantes.

Emocionalmente gelados, percebemos que o forno queima, mas não aquece.

> "I created Gravitation, in part, to teach myself how to better manage my creative and family life. Not so much to teach me about balancing work and family, but instead to teach me about not grabbing at too many ideas at once during a creative rush. The aftermath of project pile-up is pretty miserable." (Rohrer, 2008b)[169]

[169] http://blog.washingtonpost.com/onbalance/2008/03/playing_games_with_balance.html

Muitas pessoas consideram *Passage* um jogo perfeito, o *Art Game* por excelência. Para nós, é *Gravitation* o exemplo mais óbvio da expressão de ideias pessoais através dos significados que emergem da correcta exploração das suas mecânicas. Mais completo e abrangente do que *The Marriage* – este talvez demasiado circunscrito ao tema do casamento e ao programa informal de 'jogo que testa o poder expressivo das *game rules*' – e obviamente, muito mais simples, esquemático e directo do que *Braid*, *Gravitation* parece-nos ter sido a obra certa no momento certo para a discussão certa[170].

Gravitation viria a ganhar o prémio do jury do festival *IndieCade*[171] e *Braid* estava quase a ser lançado. O ano de 2008 parecia correr a favor dos *art games* e dos argumentos dos seus *game designers* em prol da autonomia artística do *medium*.

> "From the outset, this was going to be another autobiographical game. I hope we can all agree that the world needs more of these, as there are less than five in existence that I know of." (Rohrer, 2008a).

4.4. Uma ideia = uma mecânica. Os protótipos de Jason Rohrer.

Pouco depois do lançamento de *Gravitation*, a revista *The Escapist*, onde Rohrer já havia publicado o seu ensaio *The Game Design of Art*, convida-o a criar uma série de protótipos[172], um por mês, durante o ano de 2008. Foram assim criados 7 pequenos jogos, acompanhados de 7 textos que sintetizam todo o processo da sua criação, desde a escolha do conceito até à implementação das mecânicas e subsequente prototipagem, com o software *Game Maker*.

São documentos que nos permitem compreender ainda melhor a lógica criativa e artística do *game designer*, e comprovar a coerência do seu método. E descontando as óbvias fragilidades e imperfeições próprias de protótipos desenvolvidos ao longo

---

170 As reivindicações dos *Art Games* começavam a não deixar muitas pessoas indiferentes, como muito bem resume esta análise aos trabalhos de Humble e Rohrer:
"Arthouse games might seem distancing or pretentious, and maybe they are, but don't use pretentiousness as an excuse to toss aside what the games have to offer. These two artists are trying something nobody else is within the medium of videogames, and they're doing it reasonably well; not everyone will get something out of Gravitation or SOHMB, but that's not what art is about. And make no mistake -- these games are wonderfully, uniquely, and unapologetically art."(Burch, 2008).
http://www.destructoid.com/indie-nation-8-9-games-of-the-creative-process-74208.phtml

171 http://www.indiecade.com/

172 http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/gamedesignsketchbook

de uma semana de trabalho, revelam-se quase sempre objectos de grande eficácia na forma como ligam a expressão do tema ao *gameplay*. Escolhemos um dos exemplos que consideramos mais significativo dessa operação: *Idealism*.

Qualquer uma destas propostas nasce não só de uma reflexão sobre a abstracção o conceito em si mesmo mas também e como sempre em Jason Rohrer, de uma reflexão sobre aspectos concretos da sua vida, de onde esse conceito pode ser derivado.

Idealism[173] parte de uma reflexão sobre a sua posição pessoal enquanto defensor do *free software* e do *open source*.

> "Game programmers keep close guard over their development techniques, for whatever reason, even if they give the end result away for free. When I've tried to talk some of my colleagues into releasing the source for their games, I've made little headway.
>
> Regardless, I've held on to my ideals, and I continue to release the source code for all of my games. Furthermore, I've strived to use only open-source tools when making my games." (Rohrer, 2008c)

O pequeno protótipo que nos propõe é a tentativa de responder, através de mecânicas precisas, a uma questão muito simples: "What happens when your ideals, be they socially-induced or true, stand in the way of one of your goals?" (Rohrer, 2008c).

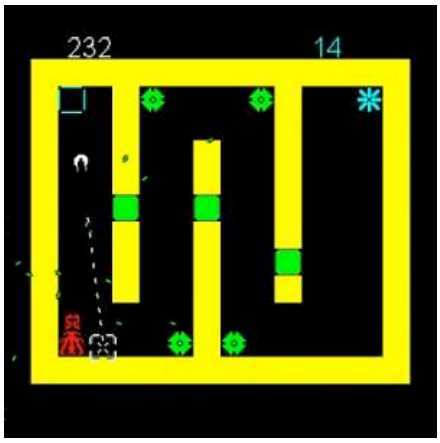


Figura 36: *screenshot* de *Idealism*.

Em *Idealism*, nós controlamos o objecto branco e temos como objectivo, em cada nível, atingir o objecto azul. Os objectos vermelhos são inimigos que nos atacam

[173] http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/gamedesignsketchbook/3560-Game-Design-Sketchbook-Idealism

e que temos de destruir. Os objectos verdes de forma irregular são elementos que, de início, nos ajudam a destruir os inimigos. Os quadrados verdes são destruídos quando lhes tocamos ou acertamos com os tiros, uma opção que parece tentadora, na medida em que nos permitiria chegar mais depressa ao nosso objectivo. Mas quando essa opção acontece, os outros objectos verdes irregulares viram-se imediatamente contra nós.

Há um tempo limitado para concluir os níveis, mas o tempo só avança quando nós estamos em movimento, o que nos permite pensar a estratégia com algum cuidado. À medida que vamos avançando nos níveis, a dificuldade vai crescendo até ser inultrapassável.

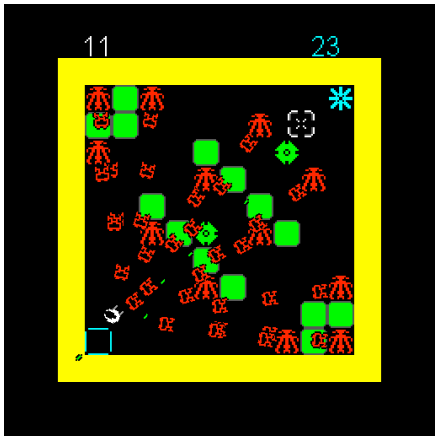


Figura 37: *screenshot,* último nível de *Idealism,* impossível de ultrapassar. Os nosso ideais também têm limites.

Face a isto, e sabendo de antemão da intencionalidade de cada um dos elementos do *game design* de Rohrer, podemos começar a extrair significados concretos do *gameplay* de *Idealism*. Desde logo, verificar que Rohrer concretiza a 'imagem' presente na pergunta que coloca como base do jogo, e cria de facto um sistema onde os nossos ideais estão no caminho dos nossos objectivos.

Assim sendo, se o jogador é o elemento branco – pureza do idealismo? – e se o elemento azul é o nosso objectivo, onde estão os nossos ideais? Numa versão pessimista, poderiam até ser os elementos vermelhos, que nos impedem de atingir o objectivo – e é claro que, por vezes, os nosso ideais podem ser nossos inimigos. Mas interpretando a subtileza do *game design*, chegamos à conclusão que os ideais são representados pelos quadrados verdes: destruídos quando lhes tocamos, tornam o jogo duplamente difícil. Porventura quase tão difícil quanto viver sempre em estrito acordo

com os nossos Ideais.

E é sempre assim, em busca da expressão dos seus sentimentos mais profundos e intensos, que as coisas funcionam com Rohrer e nos seus jogos. Um dia resolve perguntar à sua esposa Lauren: "If you had an immortality pill right there in front of you, would you take it?". Ela responde "I suppose life would get boring if it went on forever" e assim nasce o protótipo de *Immortality*[174].

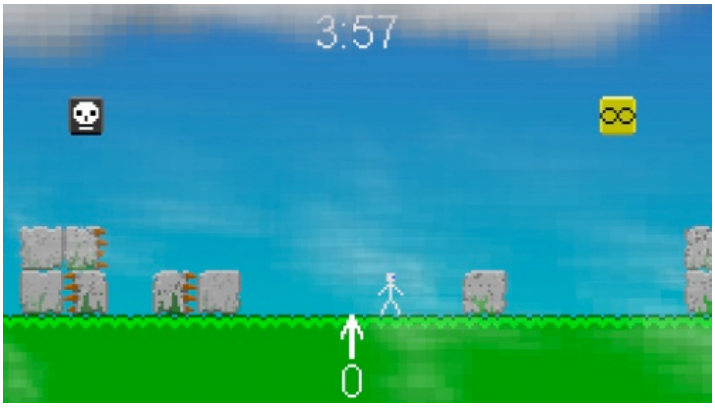


Figura 38: *screenshot* de *Immortality*.

Num outro dia, vê um vídeo no *You Tube* onde um aluno universitário é preso pela polícia, e nasce o protótipo de *Police Brutality*[175], descrito pelo próprio Rohrer como "a game about fear, collective motivation, ad hoc organizing, self-sacrifice, and non-violence.". Noutra ocasião, é o próprio jornalista da Esquire que lhe sugere o tema. Assim nasce *Regret*[176].

---

174 http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/gamedesignsketchbook/4966-Game-Design-Sketchbook-Immortality

175 http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/gamedesignsketchbook/4882-Game-Design-Sketchbook-Police-Brutality

176 "The journalist would be watching me work and live for a week, and he wanted to see my game design process from start to finish. I knew that I would be working on my next Sketchbook game while he was visiting, so I suggested that he come up with a topic for the game - a surprise design challenge." http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/gamedesignsketchbook/5037-Game-Design-Sketchbook-Regret

Figura 39: *screenshot* de *Regret*.

Jason Fagone reconheceria em Rohrer uma figura absolutamente única e necessária.

> "This is why video games need a figure like Rohrer so badly: an auteur. A person of great energy, courage, ego, and, yeah, pretentiousness -- pretentiousness with a purpose -- to just show up every day and sit in his broken office chair, the one held together with the rubber band and the clothespin, and read the nasty comments about him online, and laugh so hard that he almost scissors his chair into plastic confetti, and then open the coding window on his shitty laptop and conjure that image of a disapproving, cranky cultural critic, "cracking the whip in the back of my mind," before launching into work on his next game." (Fagone, 2008).

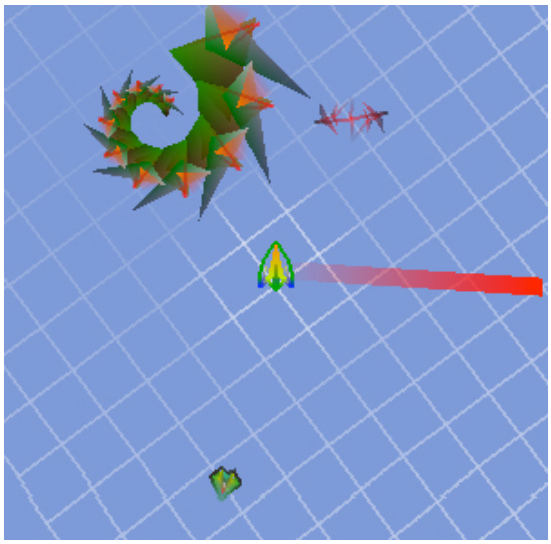


Figura 40: *screenshot* de *Transcend*. Primeiro jogo de Jason Rohrer, 2005.

Abordámos com pormenor, no capítulo 3, alguns dos mais significativos *Art Games*, devidamente contextualizados em termos históricos, metodológicos e conceptuais. Vimos como corresponderam, de forma concreta, a ambições e reivindicações muito precisas de uma geração recente de *game designers* que entende os jogos enquanto *medium* e veículo de expressão artística.

Dada a inequívoca importância de Jason Rohrer nesse movimento informal de afinidades e práticas, e dada a singularidade da sua obra e da sua vida e a relação directa entre as duas, dedicámos-lhe este capítulo 4, com especial enfoque no jogo *Gravitation* e na série de protótipos que realizou para a revista *The Escapist*.

Esse jogo e esses protótipos, pela forma como reflectem e veiculam as convicções pessoais do *game designer* acerca de temas específicos à sua existência, são a principal referência conceptual e metodológica do nosso próprio protótipo, pequena proposta de criação e expressão através do *game design*, exercício que resulta naturalmente da reflexão que a nossa investigação nos proporcionou.

CAPÍTULO 5. *We can't go home again*: *game design*, conceito e prototipagem.

> *I claim that the fundamental motivation for all game-playing is to learn. This claim does not conflict with my other primary assertion that computer games constitute a new art form.*
>
> Chris Crawford

> *All someone needs to do in order to justifiably be called the game's designer is to establish the form of the game's gameplay.*
>
> Richard Rouse III

> *Game design is, therefore, the creative attempt to imagine, a priori, the kinds of experiences players will have with your game, and through that act of imagination, to create a structure to point them toward the kinds of experiences you'd like them to feel.*
>
> Greg Costykian

5.1. Uma abordagem ao *game design*.

No tom crítico que já o caracteriza, Jonathan Blow afirmou recentemente[177] que "almost everything that has been written about game design is crap. It's really, actually, in many cases, more harmful than otherwise, because it will endoctrinate you in a whole ideas of games that are not that interesting" (Blow, 2011d). Sem pretendermos aqui ignorar a autoridade do *game designer* de *Braid*, ainda assim procurámos não ficar demasiado influenciados pela assertividade da imprecação.

Não sendo nós *game designers*, e tendo aqui proposto o início do processo de criação de um jogo como corolário da nossa investigação dos *Art Games*, abordámos o território das práticas com a devida precaução, em busca de ferramentas e orientações à nossa própria prática. A alternativa seria um empirismo ignorante e

---

177 Entrevista-*podcast* áudio a Jonathan Blow, Setembro de 2011. Disponível *online* e para *download* mp3 em:
http://www.gamespot.com/pages/features/hotspot/index.php?id=2662
O trecho que citámos encontra-se ao *timecode* 1:20:30 do ficheiro áudio.

aventureiro, de resultados assaz incertos e completamente contrário ao espírito e contexto desta dissertação.

A literatura disponível sobre *game design* é ainda assim relativamente extensa, se nela incluirmos a lista de *websites* pessoais de alguns *game designers*.

De tudo o que lemos relevamos as lições preciosas de Chris Crawford, que escreveu em 1982 o muito influente *The Art of Computer Game Design* e que lançou em 2003 as suas derradeiras reflexões sobre o *medium*, *Chris Crawford on Game Design*, onde actualiza os seus pensamentos pioneiros acerca do potencial artístico dos jogos e onde também justifica, em tom crítico e por vezes magoado, a dissidência definitiva em relação à *game industry*.

Também em Raph Koster e no seu livro de 2005, *A Theory of Fun for Game Design*, pudémos encontrar uma visão simultaneamente profunda e acessível sobre a especificidade do *game design* e dos jogos digitais enquanto *art form* inexplorada. Curiosamente, ou talvez não, estes dois autores são os mais citados por Jason Rohrer, sempre que questionado sobre o seu início de 'carreira' e sobre as primeiras influências na sua aprendizagem do *game design*[178].

Num domínio ainda mais prático, destacamos os ensinamentos concretos dos livros de Richard Rouse III "Game Design: Theory and Practice" (2005), de Tracy Fullerton "Game Design Workshop"(2008), de Jesse Schell "The Art of Game Design" (2008), assim como a leitura regular dos blogs dos *game designers* Clint Hocking[179], Greg Costykian[180], Brenda Brathwaite[181], Derek Yu[182], Ernest Adams[183], Chris Hecker[184], Jeff Minter[185] e Chevy Ray Johnston[186] entre outros. Os nossos principais critérios de pesquisa: relevância e diversidade[187].

---

178 Inclusive, podemos visionar *online* um documentário acerca de um encontro entre Rohrer e Crawford, na *Game Developers Conference* de 2009.
http://www.youtube.com/watch?v=5N53BH4HTns

179 http://www.clicknothing.com/

180 http://www.costik.com/

181 http://bbrathwaite.wordpress.com/

182 http://www.derekyu.com/

183 http://www.designersnotebook.com/

184 http://chrishecker.com/Homepage

185 http://minotaurproject.co.uk/blog/

186 http://chevyray.com/

187 É curioso verificar como, de alguma forma, o mundo do *game design* mais relevante -- se pensássemos numa *peer review* informal de *game designers* de todo o mundo -- ainda é relativamente pequeno e de fácil circunscrição, mesmo que o termo *independent game developer* tenda a abranger

Em todos estas fontes encontrámos peças soltas do grande puzzle do *game design*: ferramentas, conceitos, metodologias, teorias, estudos de caso, testemunhos, tutoriais, intervenções e práticas. Em todos eles recolhemos informação genérica e específica importante para a nossa abordagem ao processo de criação de um jogo.

No mesmo sentido, e porque a prática do *game design* e a produção de jogos começam a ser objecto de atenção curricular a nível académico[188] - em paralelo com a afirmação disciplinar dos *game studies* – consultámos alguns desses programas e, inclusive, seguimos informalmente o *opencourseware* do MIT em *game design*[189].

Mas da mesma forma que reconhecemos a utilidade e importância da acessibilidade a estes livros, fontes e materiais, parece-nos também importante, neste contexto específico, fazer algumas ressalvas ao tom e ao espírito de algumas dessas lições – porventura aproximando-nos da opinião de Jonathan Blow, com que iniciámos este capítulo.

Desde logo, é curioso perceber o quanto a maior parte dos discursos relacionados com as práticas do *game design* estão reféns de lógicas de sucesso, estratégias comerciais e problemáticas directamente relacionadas com a integração profissional do aspirante *game designer* na *game industry*. *Understanding the Game Industry*, *Selling Yourself and Your Ideas to the Game Industry*, *The Designer Gives the Client a Pitch*, *What Players Want*, *What Players Expect*, são alguns dos significativos títulos de alguns capítulos de obras acima citadas. Não tencionamos, a este pretexto, aqui reivindicar de novo a relativa marginalidade do nosso objecto de estudo em relação à *game industry*, bem como a nossa tolerância – que tem algo de indiferença e distância, admitimo-lo – em relação à natureza eminentemente comercial dos produtos de entretenimento da *game industry*. Já antes fizémos a devida 'separação das águas' e acreditamos que com a devida clareza. No entanto, e na medida em que isso atravessa o nosso campo de interesses, somos obrigados a denunciar a estreiteza da maioria dos pontos de vista que a indústria impõe e o quanto os consideramos insuficientes para um estudo sério da expressão artística nos jogos.

---

ainda uma grande quantidade de casos e exemplos. Mas tendo em conta o tamanho gigantesco da *Game Industry* e a explosão dos *Indie Games* associado às plataformas de distribuição *online*, podemos considerar fácil a identificação dos seus principais intérpretes.

188 Parece-nos que ainda está para chegar o primeiro movimento geracional de *game designers* e de obras relevantes cujo denominador comum seja a formação académica.

189 http://ocw.mit.edu/courses/comparative-media-studies/cms-608-game-design-fall-2010/

Uma das consequências mais evidentes dessa lógica redutora é a excessiva compartimentação dos jogos digitais em géneros comerciais: aventura gráfica, *RPG – role-playing game*, *first-person shooter*, *platformers*, jogos de estratégia, *puzzles*, etc. Os livros sobre *Game Design* focam muito neles e procuram sistematizar as regras de cada um deles.

A necessidade e conveniência da classificação de produtos culturais é consensual e não nos causa o mínimo transtorno. Mesmo a existência de géneros é algo de perfeitamente compreensível numa indústria de entretenimento à escala global. Os géneros delimitam um território coerente de discurso, técnico e estético, onde melhor pode ser construída uma relação de fidelidade com um determinado público[190]. De certa forma, o género é, em si mesmo, uma estratégia de comunicação, uma ponte segura entre a indústria e os consumidores.

Mas retomando a linha específica da nossa dissertação, eis o problema. Como classificar *The Marriage*, de Rod Humble? Em que categoria precisa se insere *Braid*? E *Gravitation*? Serão estes dois jogos exemplos falhados -- porque pouco ortodoxos – de *platformer*? O que seria fazer, *by the book*, o *game design* de um *platformer* convencional, senão ensaiar variações – mais ou menos estafadas, mais ou menos inspiradas – sobre mecânicas demasiado testadas para que possam questionar – já nem se fala em subverter – os limites do sistema ao qual deveriam dar sentido? E como já vimos antes: se as mecânicas são convencionais, não será um péssimo ponto de partida? Por onde inovar e prolongar o alcance do *medium*? No tema? Nos gráficos? Mais pixeis? Eis-nos de novo presos na vertigem das contradições.

Como teria sido possível – realmente possível – criar um jogo como *Passage* depois da leitura de um capítulo com o título *What Players Want*? Como fazer o *pitch* de um jogo de Jonatan Söderström? Quem são os clientes de *The Marriage*? Os *Art Games* inauguraram uma pequena vanguarda no *medium*, brecha de inovação através da qual passou toda uma geração de *game designers* pouco dispostos a compromissos com classificações arbitrárias. Se é possível fazer jogos de forma diferente, também começa a ser possível vendê-los de forma diferente. Talvez uma coisa não passe sem

---

190 A título de comparação, toda a estrutura de produção do cinema americano foi construída com base nos géneros cinematográficos. Inclusive, cada estúdio de Hollywood procurava especializar-se num dado género e a própria política de contratação de colaboradores tinha em conta o território conceptual e temático que qualquer género configura. As necessidades de um Western são diametralmente opostas às de um Musical, e por aí adiante.

a outra, mas a economia particular dessa relação tão complexa teria de ficar para outra dissertação, porque aqui decidimos focar 'apenas' na primeira parte dessa equação.

Assim, não subscrevemos a afirmação crítica de Jonathan Blow, mas identificamos nele e com ele problemas essenciais que cruzam a maioria dos discursos do *game design*. Tentámos aprender com todos, num exercício de disponibilidade e tolerância que a aproximação a um *medium* quase totalmente estranho impõe. Só não podemos é fazer de conta que os *Art Games*, Jason Rohrer e todos os *game designers* e as obras já mencionadas não são 'outra coisa' muito diferente daquilo que normalmente vem nos livros. Não podemos ignorar o caminho que percorremos.

No capítulo 2 deparámo-nos com uma encruzilhada real, quando percebemos o quanto a linha dos *Game Studies* se começava a afastar das necessidades da investigação mais concreta sobre os *Art Games*. Os conceitos teóricos deixavam de dar resposta suficiente aos enunciados práticos dos *game designers* e à realidade concreta das obras. Aqui, o caso é diferente. Podemos situar o essencial da nossa abordagem da literatura específica ao *game design* numa espécie de via paralela, mas diferente. Sentimo-nos como alguém que passeia de bicicleta pelo campo e vê passar os carros a alta velocidade na auto-estrada: duas realidades distintas, que só aparentemente estão próximas.

Bem diferente é a abordagem aos jogos propriamente ditos, a outra via de acesso ao tal grande *puzzle* do *game design* que procurámos construir. Prévio à nossa proposta iniciámos também um processo bastante intenso enquanto jogadores. Se necessário fosse tentar explicar a pertinência de jogar criticamente o máximo de jogos possível, bastar-nos-ia invocar mais umas palavras luminosas de Espen Aarseth (2003):

> "While our achievements as academics are measured by the quality of our publications rather than by our scores in *Tetris* and *Quake*, that quality is nonetheless also, at least for most of us, an indirect result of our playing skills. More crucial here than skills, however, is research ethics. If we comment on games or use games in our cultural and aesthetic analysis, we should play those games, to such an extent that the weight we put on our examples at least match the strata we reach in our play."

Mark Essen, Terry Cavanagh, Phil Fish, Marc ten Bosch, Alexander Bruce, Sophie Houlden, Erik Svedang, Lea Schönfelder, Chris Hecker, Stephen Lavelle, Jake Elliot, Tale of Tales, Adam Atomic, Paolo Pedercini, alguns dos *game designers*,

entre outros[191], que nos fizeram reflectir sobre a possibilidade de construir um jogo que, sendo veículo de expressão, seja também uma experiência significante e significativa para qualquer jogador que para tal demonstre a disponibilidade e tolerância necessárias. Por isso encerrámos em 'modo jogador' a primeira parte de uma investigação que iniciámos em 'modo académico' e que tencionamos concluir em 'modo *game designer*'. Mais tarde veremos até que ponto esses territórios são reconciliáveis. De alguma forma, é essa uma das apostas assumidas desta dissertação.

Iniciamos a proposta de criação com 3 grandes linhas de orientação, que decorrem directamente dos *Art Games*: o conceito tem de ser original, relativo à nossa experiência pessoal de vida e transmitido na primeira pessoa; a expressão do conceito tem de implicar mecânicas de jogo específicas e enunciadas de forma clara e precisa; o processo de prototipagem deve dar natural prioridade à necessidade de melhor deixar explícitas, no âmbito formal deste documento, essas mecânicas.

5.2. Conceito.

> *This is your opportunity to express yourself; choose a goal in which you believe, a goal that expresses your sense of aesthetic, your world view. Honesty is an essential in this enterprise; if you select a goal to satisfy your audience but not your own taste, you will surely produce an anemic game. It matters not what your goal is, so long as it is congruent with your own interests, beliefs, and passions.*
>
> Chris Crawford

Aqui chegado, a opção pelo discurso na primeira pessoa do singular não é um tanto um capricho, mas antes uma necessidade. À partida, ser-me-ia sempre difícil imaginar outra abordagem à criação. É sempre na primeira pessoa que a entendo, matéria de singularidade e risco. Mas acima de tudo, são criações na primeira pessoa as que esta dissertação tem abordado, via *Art Games* e a obra pessoalíssima de Jason

[191] Quase todos eles passíveis de serem descobertos a partir do excelente *Indie Game Database*. http://db.tigsource.com/

Rohrer. Por uma questão de coerência e de respeito ao corpo de trabalho que invoco, sinto que devo, neste capítulo, colocar-me em jogo – literalmente.

Durante os meses em que fui investigando, escrevendo este texto e equacionando, na medida da minha inexperiência, a melhor abordagem à prática do *game design*, não deixei também de, pouco a pouco, ir reflectindo sobre aquilo que mais me interessaria exprimir com esta proposta de jogo. A criação artística não me é estranha, embora através de outras ferramentas e linguagens bem diversas – cinema e vídeo. Sabia no entanto que para cumprir na prática com os enunciados que derivam directamente do meu objecto de estudo e da primeira parte da minha investigação, teria de ser capaz de iniciar um processo de revelação íntima de algo que me tocasse em profundidade. Esse toque pode ser tanto de dor ou de desconforto quanto de prazer, como aliás tantas outras vezes o foi. Por vezes magoa e perturba, mas só a verdade e a intensidade emocional aqui importam. Não se trata apenas de isolar um território particular no meu campo de interesses pessoal, mas sim de atingir um nível de introspecção que revele uma necessidade, uma pergunta, um desejo, uma insatisfação, uma sensibilidade que possam ser expressados – e, se possível, respondidos e resolvidos – através de ferramentas específicas a este *medium* que aqui escolhi abordar.

Depois dessa revelação, poder transcrever a natureza e lógica desse processo – numa primeira fase, bem mais intuitivo e emocional do que intelectual – para um sistema de regras coerentes, configurado por mecânicas específicas: o jogo.

Eis o desafio.

5.2.1. Uma certa vontade de não voltar a casa.

A conclusão desta dissertação coincide com o final de uma fase concreta da minha vida, num tempo e num espaço específicos. Com este conceito de jogo pretende-se essencialmente exprimir uma Ideia que, durante os dois últimos anos da minha existência, esteve no primeiro plano de reflexão pessoal.

Em 2009 resolvi fazer uma mudança muito grande na minha vida, virar o meu mundo de pernas para o ar, cortar as raízes mais ou menos profundas do óbvio, do quotidiano, dos hábitos, de tudo o que me magoava, resignava, conformava, entristecia. Baralhar e dar de novo. Expôr-me ao risco e tentar a conquista de novos territórios para além das fronteiras já conhecidas do conforto e da segurança. Sabia

acima de tudo que precisava de recuperar de um desgaste intenso – pessoal e profissional – acumulado ao longo de anos e, com isso, poder respirar de outra forma, descansar. Queria Tempo para pensar e fiz da satisfação dessa necessidade vital a minha prioridade máxima.

Interrompi o desenvolvimento de todos os projectos de filmes e outras colaborações artísticas. Não sem um esforço considerável, larguei o lastro da materialidade mais imediata que então me rodeava, agilizei os processos logísticos, tornei-me completamente disponível para o que considerava prioritário. Aos poucos comecei a configurar o Espaço ideal para as exigências desse Tempo desejado. Sem olhar demasiado para trás, mudei de região, instalei-me noutra cidade e, um pouco por alergia à preguiça que se pudesse eventualmente instalar nesse novo regime de tranquilidade, inscrevi-me no mestrado que agora concluo. Voltar à academia foi um grande risco para mim, habituado desde há muito a outros contextos e práticas profissionais. Assumi esse risco com prudência e desapego, decidido a esperar para ver o que acontecia, mas disposto a aprender coisas novas.

Apesar do desafio académico e de todas as ocorrências relacionadas com o processo de adaptação a uma nova cidade e a novas pessoas, sabia que o mais importante era eu conseguir viver e reflectir, nesse quotidiano novo que eu resolvi programar em termos vagamente sabáticos, uma certa ideia de Presente e perceber de que forma a construção desse Presente me permitiria cortar com o Passado e, ao mesmo tempo, lançar um Futuro com o qual me quisesse de facto identificar.

É exactamente sobre este movimento complexo entre esses três Tempos da nossa existência e a forma como eles cohabitam na nossa consciência, que quis reflectir na forma desta proposta de jogo, que resolvi intitular de *We Can't Go Home Again*[192].

---

[192] *We Can't Go Home Again* é também o título do último – e muito desconhecido – filme do realizador Nicholas Ray, cujo centenário do nascimento se celebrou em 2011. À minha costela de cinéfilo impenitente agrada sobremaneira a pequena homenagem que aqui se torna possível. Quanto ao resto, não existe nenhuma relação entre este protótipo e o filme, nem quanto ao tema, nem quanto ao tom, nem quanto à forma. Na verdade, este título relaciona-se, e muito, com o espírito dos *Art Games*.

5.2.2. Das perguntas às ideias às mecânicas.

Toda a criação incorpora sempre uma dimensão não-verbal, uma fatia desse indizível pleno de intuição e subjectividade que depois se expressa na coerência das construções formais. Apetecia-me argumentar, tal como Jonathan Blow a propósito de *Braid*, que se eu soubesse exactamente o que queria dizer com certas coisas, então não as teria feito, bastava tê-las escrito. Ao mesmo tempo, sei o quanto uma dissertação implica objectividade nos propósitos e rigor na explicitação das suas lógicas. Este compromisso incontornável entre o que pode e deve ser dito e o que só pode ser feito, marca todo este último capítulo e determinou muitas das opções da prototipagem, tal como demonstrarei de seguida.

O que fica do que já fomos no Passado? Como são as marcas da experiência? Como lidamos com as memórias e de que forma elas influenciam o Presente? O que é a consciência do Tempo e da existência e de que forma construímos o que somos em cada momento do nosso quotidiano? Como influenciamos o Futuro e como, no dia-a-dia, somos influenciados pelas expectativas do que acontece e do que ainda está para acontecer?

Questões porventura demasiado genéricas, mas absolutamente necessárias como ponto de partida, horizonte conceptual ao qual tentei fazer corresponder os elementos concretos com que o jogo será construído.

Assim, partindo directamente destas questões e das problemáticas que elas convocam, comecei por construir um esquema o mais simples possível: o Presente – ou a forma como a nossa consciência estrutura essa ideia de Presente – é a questão central no jogo, em relação constante com o Passado e o Futuro. Algo que se pode simplificar da seguinte forma:

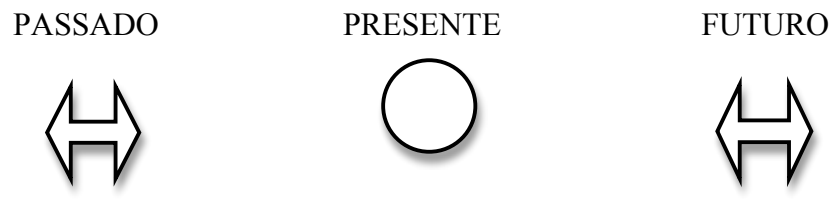


Figura 41: Esquema inicial do processo de conceptualização do jogo.

Logo de seguida, a primeira mecânica do jogo revelou-se, como veículo do que pretendo exprimir: construção. A ideia de construir o Presente, da Vida como processo quotidiano de construção, em relação constante com o Passado e o Futuro.

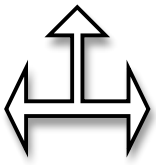


Figura 42: O conceito começa a tornar-se dinâmico.

Após encontrar essa primeira grande ideia e a correspondente mecânica orientadora, coube-me abordar a questão do ponto de vista do interveniente: quem seria e como se relacionaria o jogador com o contexto geral da experiência de jogo.

Este é um jogo pessoal de raíz autobiográfica e que ambiciona configurar uma experiência partilhável da forma mais directa possível, com o jogador. Um pouco na linha do que Jonathan Blow afirma[193] a propósito do seu próximo jogo *The Witness*, ainda em fase de desenvolvimento: "What your character is doing in this game is almost exactly the same thing as you're doing as a player. The only difference is that your character is ostensibly in this world and you're on the other side of the screen."

We Can't Go Home Again é um jogo com um só personagem e para um só interveniente directo.

Esta segunda opção deu origem ao seguinte enunciado geral e orientador, tal como o anotei então:

Uma pessoa constrói o seu presente em relação com a herança do passado e a expectativa do futuro. Quanto mais estruturado e consciente for esse processo, mais possibilidades terá de projectar futuro. *We Can't Go Home Again* será uma experiência solitária de reflexão e auto-conhecimento, onde se cruzam os 3 tempos da nossa consciência.

Enunciado que deu origem à primeira situação do jogo, que logo esbocei,

[193] Entrevista a Jonathan Blow, Agosto de 2011.
http://www.eurogamer.net/articles/2011-08-30-jonathan-blow-interview

como consta da figura seguinte.

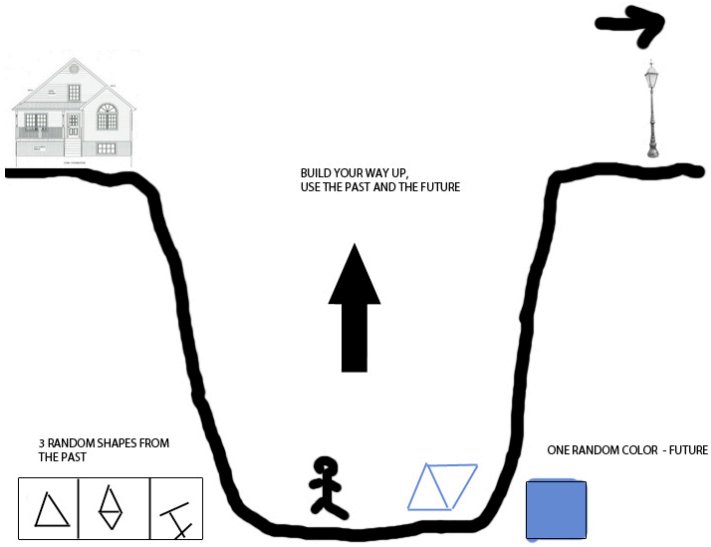


Figura 43: O primeiro esboço da primeira situação de jogo.

Comecei por imaginar o personagem 'preso' no fundo de uma ravina. A ravina representa o Presente, o quotidiano. Para escapar à prisão do quotidiano, precisamos, tal como na Vida, de construir o caminho para cima, utilizando os materiais ao nosso dispor: do lado esquerdo coloquei o que diz respeito ao Passado e do lado direito o Futuro – e porque este jogo procura ser também, ele próprio, uma conclusão pessoal à investigação levada a cabo durante a dissertação, diga-se desde já que este esquema do Passado à esquerda e do Futuro à direita é intencionalmente subsidiário da lógica de *Passage*, de Jason Rohrer e de algumas passagens de *Braid*[194].

Como tentei demonstrar logo nesse esboço, do Passado temos acesso a materiais concretos, formas geométricas – os factos do Passado são rigorosamente imutáveis, quer queiramos quer não – que podemos colocar, uma de cada vez, na ravina e com as quais devemos construir a nossa fuga da 'prisão' do Presente, num processo onde ecoa essa eterna ambição e necessidade humanas de ultrapassar as circunstâncias imediatas do contexto, para além do constrangimento do momento que passa.

Tendo em conta que o Passado é algo de fixo, definitivo e incontornável, mas também algo que já se conhece – através das memórias e da experiência – o jogador tem sempre acesso a uma sequência de 3 formas, de um conjunto de 5, geradas

[194] Assumidamente, a lógica temporal de *Passage* é influenciada por *Braid*.

aleatoriamente. Ou seja, o jogador conhece a próxima peça a colocar na ravina e, também as duas seguintes, de modo a poder programar minimamente a estratégia de construção. Vantagens de olhar para o que já deixou para trás na Vida.

Do Futuro, à direita, tem acesso apenas a uma côr, de um conjunto de 4, também geradas aleatoriamente, e que será atribuída à forma que, a cada momento, colocar na ravina. Ao contrário do Passado, o Futuro é muito incerto e imprevisível. Daí a abstracção da côr, face à rigidez concreta das formas do Passado. Daí também a incapacidade de prever a sequência das cores seguintes. Do Futuro sabe-se muito pouco, é difícil vislumbrar muito para além dos limites mais próximos.

É então missão do jogador/personagem, numa primeira fase, conseguir subir até ao cimo da ravina, conseguir construir o seu quotidiano para que, liberto das necessidades imediatas da existência, possa explorar conscientemente o seu Passado – lidar com as suas memórias – bem como partir livremente à descoberta possível do seu Futuro.

No entanto, conjugar o passado e o futuro não é fácil. Na Vida há escolhas a fazer, há estratégias a delinear. Nesta primeira fase, há duas mecânicas fundamentais a considerar:

1. Quando duas peças da mesma côr se juntam e tocam, destroem-se; a 'fuga' fica retardada, embora a pontuação aumente.
2.
3. As peças são colocadas, com o rato, pelo jogador, onde houver um espaço livre. O personagem não pode transportar as peças ou alterar a sua disposição -- não somos completamente donos do nosso destino – mas tem de ir subindo, muito a custo, para cima delas, acompanhando o ritmo de construção. Só consegue subir uma a uma, o que impede facilidades excessivas na construção – por exemplo construir duas torres únicas, uma de cada lado do acesso à parte de cima, junto à parede.

Assim cheguei à primeira situação do jogo, que representa o essencial do esquema abstracto das minhas ideias mais gerais, expressas através de mecânicas iniciais que tentei o mais simples e significantes possível. A partir daqui e mesmo antes de fazer o *design* do resto do jogo, resolvi começar a prototipagem, não só tendo em conta as necessidades concretas deste formato de dissertação, mas também para que a visualização dos materiais pudesse, de alguma forma, compensar a minha

inexperiência das práticas do *game design*.

5.3. Prototipagem: uma opção.

Esta opção por uma prototipagem precoce pode sugerir uma contradição importante que convém desde já esclarecer. Afinal de contas, passei uma boa parte desta dissertação a falar dos *Art Games* e do foco dos *game designers* em encontrar ferramentas específicas ao *medium* através das quais pudessem exprimir as suas ideias pessoais. Os *Art Games* são por isso, como já se verificou, uma tentativa muito consciente de afirmação da autonomia artística dos jogos digitais.

Também vimos como essa busca do que é específico aos jogos se situou, num nível primeiro, no território bem delimitado das regras e das mecânicas, sendo a dimensão representacional importante mas secundária. Entenda-se: o *gameworld*, os gráficos, a narrativa, a construção de personagens e o som não são aspectos menores, muito menos menosprezáveis! Apenas, numa lógica do que é **essencial** à natureza do *medium*, aparecem **depois**.

Ao abordar esta segunda parte da dissertação, sabia que seria impossível apresentar um jogo terminado. O *game design* é, em si mesmo, um processo demasiado complexo e demorado. Não é por acaso que tantos jogos ficam anos e anos a serem desenvolvidos[195]. Uma das coisas que mais me surpreendeu e assustou, foi perceber que Daniel Benmergui – que ainda por cima é programador também – desenvolveu o seu jogo *Today I Die*[196] durante 9 meses! Um jogo aparentemente tão 'simples'. Rod Humble, por sua vez, demorou 6 meses para *Stars over Half Moon Bay*, outro 'pequeno' jogo.

Claro, também se pode encontrar com facilidade alguns exemplos opostos, de jogos feitos em dias e até em poucas horas! Mas eu sabia que ia demorar muito tempo, para encontrar um conceito que se adaptasse à dissertação, para fazer do *game design* veículo de expressão de ideias pessoais e íntimas e para, depois, executar todos os elementos do jogo – gráficos, som, programação.

---

195 Face ao panorama geral, os 3 anos de desenvolvimento de *Braid* até não são nada de excessivo. Marc ten Bosch 'arrasta' o muito aguardado *Miegakure* (http://marctenbosch.com/miegakure) desde Março de 2009 e não promete acabá-lo tão cedo.
Phil Fish terminou finalmente *Fez*, depois de ter arriscado durante 5 anos o colapso do seu equilíbrio emocional e financeiro:
http://www.gamasutra.com/view/feature/6567/the_making_of_fez_the_breaking_of_.php

196 http://www.ludomancy.com/blog/2009/05/06/today-i-die-released/

Assim, tinha duas hipóteses: 1) escrever a conceptualização e esquematização do *game design* de *We Can't Go Home Again* e deixar todo o desenvolvimento prático do jogo para depois da dissertação; 2) iniciar a prototipagem em conjunto com o *game design*, com os elementos gráficos necessariamente adiantados, de modo a melhor explicitar as minhas ideias, pensando no formato da dissertação mas também na minha própria percepção do que estava a propôr e na conveniência em visualizar a aplicação dos conceitos.

A primeira opção seria possível e, parece-me, enquadrável por completo nos propósitos e objectivos da dissertação, mas não só abstraía em demasia os conteúdos e as mecânicas do jogo como também ia ao encontro de mais uma questão complicada de resolver: não existe, ao contrário por exemplo do *script* cinematográfico, um formato estabelecido e rigoroso para o chamado *Game Design Document*[197] e mesmo que o houvesse, duvido que pudesse ser adequado a uma proposta de jogo que se insere na lógica dos *Art Games*, pelas razões já antes abordadas[198].

Bem medidos os argumentos, optei pela segunda via. Tudo se tornou mais lento e demorado, o volume de trabalho prático foi significativo, mas acredito que tornou a leitura deste texto e a compreensão do todo da proposta muito mais eficaz.

5.3.1. Ferramentas e colaborações.

Escolhi como ferramenta de suporte à prototipagem digital o *software Game Maker*[199], o mesmo que Jason Rohrer utilizou na série de protótipos que realizou para a revista *The Escapist* e que já abordámos no final do capítulo 4. É um programa muito utilizado por *game designers*, em especial por aqueles que não são programadores – como é o meu caso. E se, por um lado, são unânimes as vantagens em saber programar no processo de *game design*, por outro lado é cada vez mais pacífica a ideia de que o *game design* e a programação são tarefas diferentes. Só para dar dois exemplos, dos mais significativos, Jonatan Söderström e Mark Essen não

---

197 Consultei exemplos de vários *Game Design Documents* todos eles muito diferentes, na forma e nos conteúdos. Como não poderia deixar de ser, é assaz extensa a lista de opiniões sobre o que deve ser um *Game Design Document*. A dada altura começa-se a sentir que não vale a pena ler mais nada sobre o assunto.

198 Considero por exemplo os textos de Rod Humble sobre *The Marriage* e de Jason Rohrer sobre *Passage* exemplos perfeitamente esclarecedores do que são os jogos em questão, o que implicam, o que pretendem e como funcionam. Para mim, são *Game Design Documents* de pleno direito.

199 http://www.yoyogames.com/gamemaker/html5

programam – nem querem programar, como não se têm cansado de afirmar – e têm vindo a usar exclusivamente o *Game Maker* em todos os jogos que até aqui criaram.

Apesar de implicar um esforço de aprendizagem ainda considerável, o *Game Maker* tem-se revelado um *software* bastante poderoso e que simplifica muito os processos da interactividade, graças ao método *drag-and-drop* e aos menus visuais muito intuitivos. Ao mesmo tempo permite substituir ou complementar todas as soluções mais básicas e rotineiras com uma linguagem própria de programação, *GML*[200], para necessidades mais complexas de interacção e *gameplay*. Mesmo neste contexto de prototipagem precoce, pude comprovar como os *scripts* de *GML* melhoram a performance geral do *software*.

Em Outubro de 2011 comprei a novíssima versão HTML5 – ainda em versão *Beta* – e tenho vindo desde então a testar o programa e a aprender a trabalhar com ele. Para a próxima fase, de desenvolvimento propriamente dito, logo após a dissertação, tinha pensado em colaborar directamente com um programador para, em conjunto, utilizarmos o excelente *Löve game engine*[201]. Mas pelo que até então tenho percebido, não existem grandes limites às possibilidades do *Game Maker* e só vejo vantagens em tentar utilizá-lo pessoalmente – com ajuda, sempre que for necessário – até à versão final de *We Can't Go Home Again*. Ainda para mais, com a possibilidade 'universal' que a nova versão HTML5 representa e que liberta o jogo de constrangimentos de plataforma. Este será por isso um jogo disponível para ser jogado *online*, via *browser*.

Outra decisão importante diz respeito à parte visual. Também nesse campo, a partir do momento em que decidi iniciar a prototipagem, percebi que deveria procurar uma colaboração e encontrar alguém a quem conseguisse transmitir os meus conceitos, ideias e enunciados, aos quais pudesse e soubesse dar forma. Apesar de alguns esboços iniciais com estética *pixel art* – muito influenciado por *Gravitation*, de Jason Rohrer – vim a perceber que queria para o estilo visual deste jogo algo de mais pessoal e menos convencional, um toque humano inequívoco, delicado e original que correspondesse à natureza íntima dos meus conceitos. Algo que, infelizmente, só podia imaginar e nunca executar, dadas as limitações pessoais nesse domínio. Nesse sentido, escolhi para *art director* do meu jogo a artista Inês Afonso, exímia desenhadora, que conheci durante 2011 e cujo talento admiro. Entre Outubro de 2011

---

200 http://wiki.yoyogames.com/index.php/Documentation:The_Game_Maker_Language

201 http://love2d.org/

e Dezembro de 2011 fomos discutindo – apesar da distância geográfica, eu em Portugal e ela ainda em Londres, onde então residia – e alinhando os nossos pontos de vista, até obtermos os resultados prévios que nos satisfaziam.

Qualquer colaboração, neste contexto tão específico de discurso pessoal, era um risco. Os limites, obstáculos e ruídos da comunicação são bem reais e devemos estar predispostos para os ultrapassar. Mas o tempo é uma arma poderosa no estabelecimento de afinidades artísticas, e tive a sorte de encontrar alguém com uma intuição generosa e uma disponibilidade total para um processo longo, com avanços e recuos, indecisões e entusiasmos, dúvidas e certezas.

Daí nasceram desenhos preciosos, delicados, feitos com mão paciente e rigorosa, artesanal, ao sabor da partilha de um imaginário e de um entendimento progressivo entre lógicas diferentes que a realidade concreta dos materiais produzidos teria de saber conciliar. Finalmente, era-me possível ver o jogo a nascer, quase em simultâneo com o *game design*.

Posso e devo agora dizer que a colaboração com a Inês Afonso foi um desafio ganho a partir de um risco que encarei como necessário e que julgo ter elevado o protótipo e o *gameworld* a uma dimensão estética e artística superiores e a uma sensibilidade geral bem mais densa, complexa e significante do que aquilo que alguma vez eu e ela poderíamos ter imaginado sozinhos.

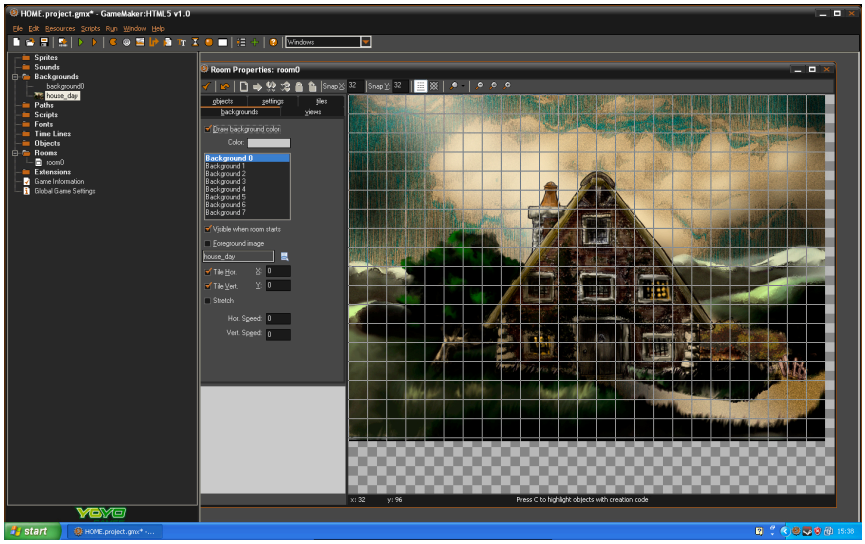


Figura 44: *screenshot* de sessão de trabalho no *Game Maker*, já com um cenário de jogo desenhado pela Inês Afonso.

5.3.2. Continuando o *Game Design*. Primeira parte: construção.

Este capítulo respeita escrupulosamente a sequência de trabalho efectuado durante o processo de criação e prototipagem seguido. Depois da escolha do *Game Maker* e da entrada em cena da Inês Afonso, continuei a trabalhar no *game design*, procurando aprofundar os conceitos, desenvolver mecânicas em total coerência com as ideias que as antecedem e procurando ter em conta o necessário equilíbrio entre a natureza dos desafios propostos, a sua exequibilidade e as suas consequências no *gameplay* e no todo da experiência do jogador.

A partir do esboço e dos enunciados dos primeiros conceitos e mecânicas, foi logo criado o primeiro cenário e situação do jogo, tal como o podemos ver na figura seguinte, onde se identificam para já os 5 elementos que concorrem para o *gameplay* desta primeira cena. Hesito em chamar-lhe nível, porque isso poderia pressupor uma ideia de dificuldade crescente dos desafios, que a natureza do jogo não comporta. Aliás, do ponto de vista das tarefas, esta primeira cena é a mais difícil de todo o jogo. Esperamos demonstrar a coerência desta lógica. Afinal de contas, talvez só o Presente seja real, e tudo o resto uma questão de consciência.

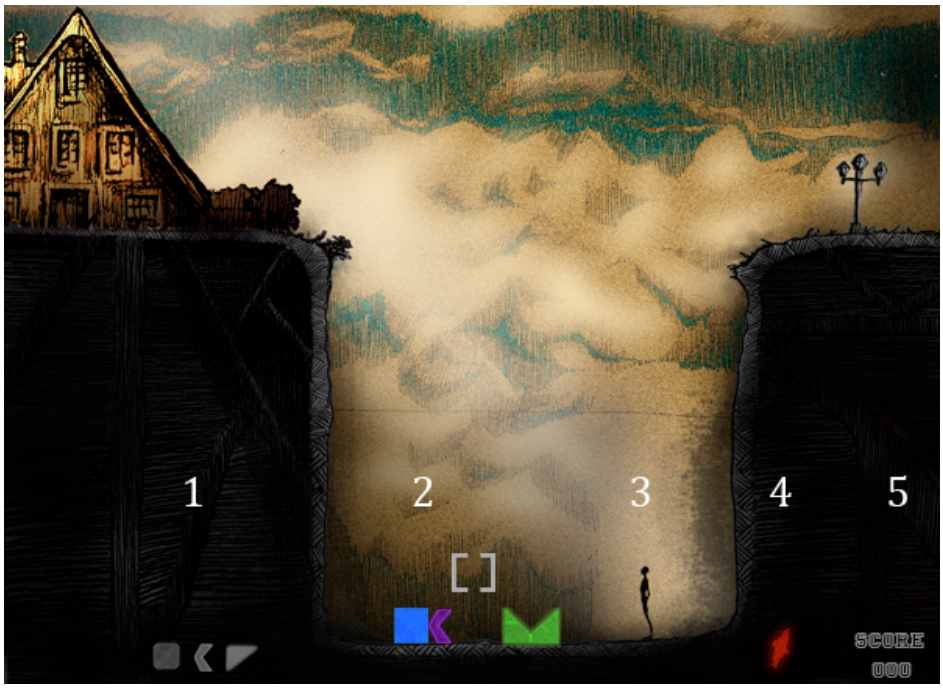


Figura 45: Primeira situação do jogo, identificada com os 5 grandes elementos que aqui orientam as opções do jogador.

1. Passado. Sequência aleatória de 3 formas a colocar na ravina. No caso específico da figura, a próxima peça a colocar seria o triângulo.
2. *Mouse pointer*, para colocação das peças por parte do jogador. Existe gravidade na mecânica de jogo, por isso, onde quer que o jogador aponte e clique, a peça cairá até encontrar o chão, ou outra peça. Por baixo do *mouse pointer*, vemos três peças já colocadas.
3. O personagem. Controlado pelas *arrow keys*.
4. Futuro. Mancha abstracta com indicação da côr a atribuir à próxima peça a colocar na ravina. Neste caso, a peça a colocar seria um triângulo vermelho.
5. Indicador da pontuação.

Temos então esta primeira situação de jogo, neste primeiro cenário e com o primeiro desafio, bem explícito, de construção de uma estrutura – tal como na nossa vida precisamos de ser bem estruturados – que permita ao personagem misterioso, do qual nada sabemos de início, escapar ao seu contexto imediato e alcançar um nível mais elevado a partir do qual possa ter mais liberdade de movimentos.

Podemos ler as palavras 'nível', 'elevado' e 'liberdade' no seu sentido literal em relação à situação concreta do jogo, mas também no seu sentido simbólico. É nesse sentido que se entende – lição preciosa dos *Art Games* – que as mecânicas podem criar significações e veicular expressividade.

Optou-se por desenhar o personagem o mais estilizado possível, de forma a evitar pontos de identificação – por exemplo de classe ou de raça – para além do género, esse claramente masculino.

We Can't Go Home Again é um jogo que recusa, por estratégia intencional do *game design* e não por preconceito ideológico, quaisquer colagens ou aproximações a quaisquer factos reconhecíveis da actualidade histórica, económica, política e social, apostando antes numa abstracção de tempo e de lugar que permita focar em aspectos particulares da natureza e dimensão humanas, tal como foram explicitadas antes, no conceito.

Figura 46: montagem de várias poses do personagem ao longo do *gameplay* de *We Can't Go Home Again.* As duas primeiras dizem respeito à primeira situação: pose de pé e movimento para subir para cima das peças, à medida que a construção vai decorrendo.

Escolhi também, ao longo da construção, marcar bem a passagem do Tempo e incorporar no *gameplay* essa percepção tão universal do dia a passar, enquanto o trabalho decorre. Essa passagem do dia e o cair da noite é um tema rico em significações de grande potencial poético e simbólico e com um imaginário bem estabelecido na tradição cultural – pode-se pensar por exemplo no *Drácula* de Bram Stoker, na poesia alemã, do *Fausto* de Goethe à tensão expressionista de Trakl e às angústias soturnas de Celan, nas sonatas *Clair de Lune* de Debussy e *Moonlight* de Beethoven, nos *lieder* de Schubert, nos jogos de luz e sombras do *film noir*, nas fotografias parisienses de Brassai, no imaginário surrealista de Magritte, bem como no 'nosso' Cesário Verde e no fulgurante mote de *O Sentimento de um Ocidental*[202].

Por isso, nesta primeira parte do jogo, foi adicionada uma pequena mecânica: o avanço do dia acompanha o avanço da construção, para que a chegada ao topo seja também, em termos práticos e metafóricos, a chegada à noite, cujo significado marcará toda a segunda parte do jogo.

Assim, recordando que o jogador ganha pontos sempre que a construção recua – devido à destruição de formas adjacentes com a mesma côr – é quase obrigatório, através destas regras e mecânicas específicas, que o jogador comece a retirar alguns significados concretos das suas acções e opções. O que valerá mais a pena nesta fase? Adiar a chegada da noite, ficar muito tempo na ravina – construindo e destruindo logo a seguir -- para ganhar mais pontos, ou despachar o trabalho para explorar a vida e tentar tomar, eventualmente, o pulso do seu destino?

---

[202] "Nas nossas ruas, ao anoitecer/ Há tal soturnidade, há tal melancolia/ Que as sombras, o bulício, o Tejo, a maresia/ Despertam-me um desejo absurdo de sofrer.", Cesário Verde.

A outra forma de ganhar pontos, embora em menor quantidade, é encaixar peças umas nas outras – aquelas que são encaixáveis e com côr diferente. Em termos de *game design*, é uma estratégia para equilibrar o jogo: assim o jogador pode tentar conciliar a vontade natural de chegar lá acima o mais depressa possível com a conveniência de ganhar pontos – mesmo que nesta primeira fase ainda não saiba para que servem. Basta-lhe para isso construir com o máximo cuidado e gerir a sua estratégia de forma mais precisa para que o maior número de peças se encaixem umas nas outras na perfeição ao longo da subida.

Nesta fase tão prévia, é inadequado estabelecer a quantidade exacta de pontos que o jogador ganha em cada um dos casos. O equilíbrio – *balance* – geral do jogo fica para uma fase posterior, quase final, do seu desenvolvimento. No entanto, fica registada mais esta mecânica do *gameplay*, que atribui mais pontos à destruição do que à construção ordenada.

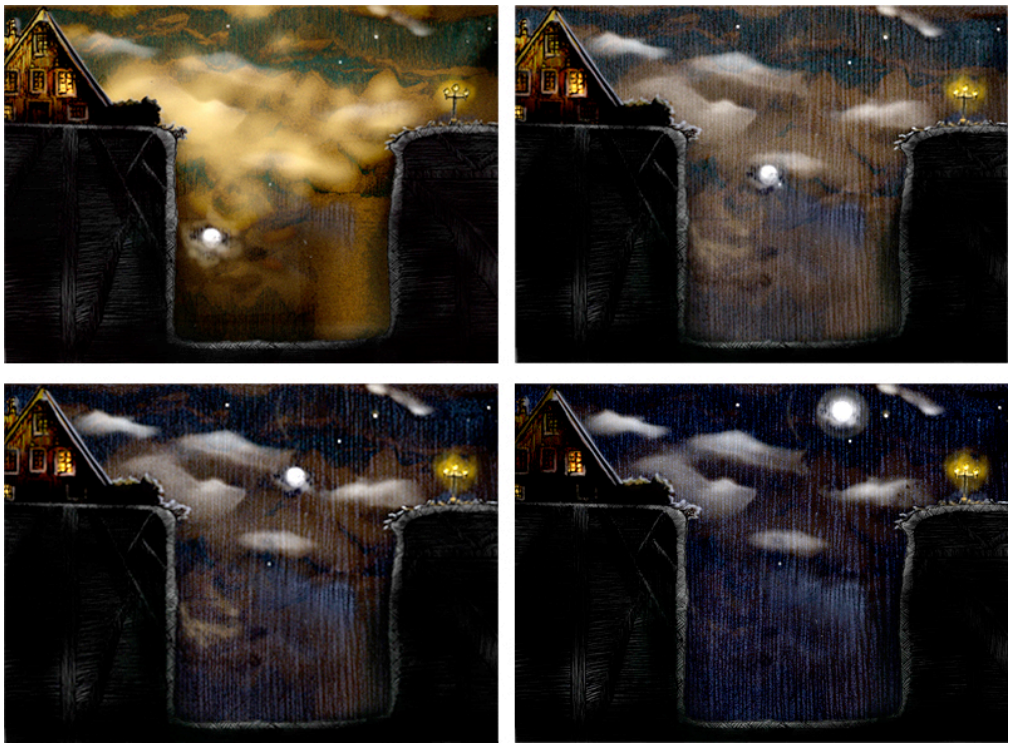


Figura 47: Montagem de desenhos de Inês Afonso: esboço da sequência de passagem do dia para a noite em *We Can't Go Home Again*.

5.3.3. Segunda parte: Noite e Casa.

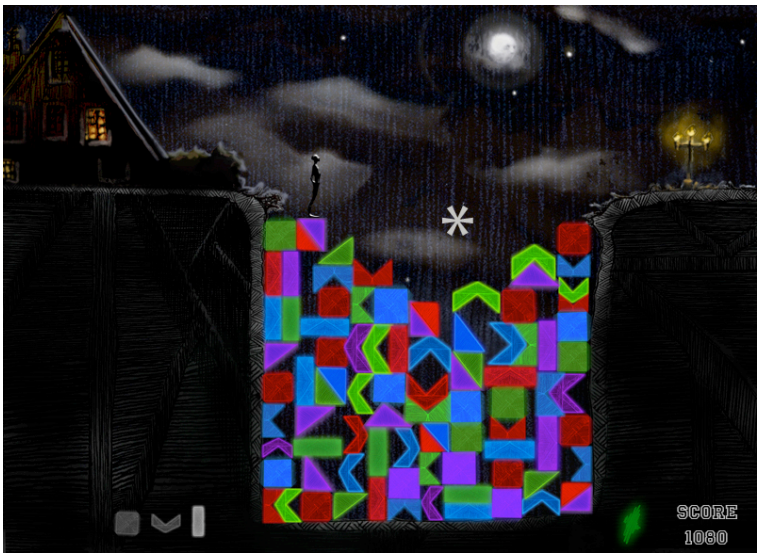


Figura 48: *Screenshot* do protótipo do *Game Maker*: final da construção e chegada ao topo da ravina, de noite.Dois caminhos, à esquerda e direita. Passado ou futuro?

Concluída a construção, inicia-se a segunda parte do jogo. Depois de um trabalho mais ou menos aturado a gerir a colocação das peças e a subida do personagem, o jogador chega ao cimo da ravina com duas grandes opções: pode ir até à casa, à esquerda, ou até ao candeeiro, à direita. O *mouse pointer* anterior, que utilizámos para a colocação das peças, transforma-se num asterisco, tal como se vê na figura 48. Quanto ao personagem, continua a ser comandado pelas *arrow keys*.

De novo, mantém-se a correspondência entre as dimensões material e simbólica da primeira parte do jogo: à esquerda continua a ser o Passado, à direita o Futuro. Se o jogador quiser ir para a direita **antes** de entrar na casa – a ânsia do Futuro é algo de profundamente humano – chegará ao limite direito do ecrã e o personagem ficará impedido de avançar. Aparecerá então no ecrã a seguinte frase: "It seems like a forest, but it's way too dark over there".

Assim, pelas mecânicas e regras do jogo, o jogador está 'obrigado' a ir até casa[203].

Quando se dirige para a casa, entra num novo cenário – no *Game Maker*

[203] Se o jogador não quiser fazer uma coisa nem outra, pode continuar a construir à vontade até chegar ao limite do céu. A colocação das peças já não será tão precisa como na primeira parte, porque o *mouse pointer* asterisco não ajuda. Para além disso, não haverá pontuação adicional. A partir do momento em que uma peça esconda a lua, o ecrã fica completamente negro e pode-se ler *We Can't Go Home Again*. O jogo acaba.

chama-se *room* – a escala muda e passa para uma vista mais aproximada do exterior da casa, como consta da figura seguinte.

Figura 49: *Screenshot*: exterior da casa.

Mais uma vez, a opção por aumentar a escala tem uma correspondência precisa em termos de significado no *game design*. Após a luta do dia-a-dia e a difícil construção do Presente, a noite é também a libertação – do trabalho, do corpo, do espírito, da imaginação, da memória – e, por isso, **o jogador está cada vez mais perto** do personagem, **vê cada vez melhor as coisas**, em termos gráficos e simbólicos.

Aqui neste cenário do exterior da casa, o extremo esquerdo da imagem é outro limite que não se pode ultrapassar – se calhar, avançar muito tempo no passado pode não ser conveniente. A única possibilidade que resta é entrar em casa.

Em todas as cenas desta segunda parte, sempre que existe uma possibilidade de interacção com um qualquer elemento, o *mouse pointer* asterisco muda de côr, de cinzento para laranja, numa lógica semelhante à das aventuras gráficas *point-and-click*, tipo *Myst* ou daqueles maravilhosos títulos que joguei na adolescência e que me deixaram uma marca profunda, como sejam o *Loom*, *Maniac Mansion*, *Space Quest* e *The Secret of Monkey Island*, entre outros. No caso da figura 49, a porta aparece como o elemento com o qual podemos interagir.

Dentro de casa, o jogador pode explorar todas as divisões: cozinha, dispensa, sala e o quarto, no andar superior da casa. O *mouse pointer* indica sempre as possibilidades de interacção em cada cenário, propositadamente limitada. Ao clicar em cada um dos objectos disponíveis para interacção, apenas um texto aparecerá, com uma referência muito precisa ao passado. No entanto, o mesmo texto nunca se repete, e se continuar a clicar, começa a desenvolver-se uma narrativa – ainda relativamente extensa, pensando já nos jogadores mais insistentes e/ou interessados.

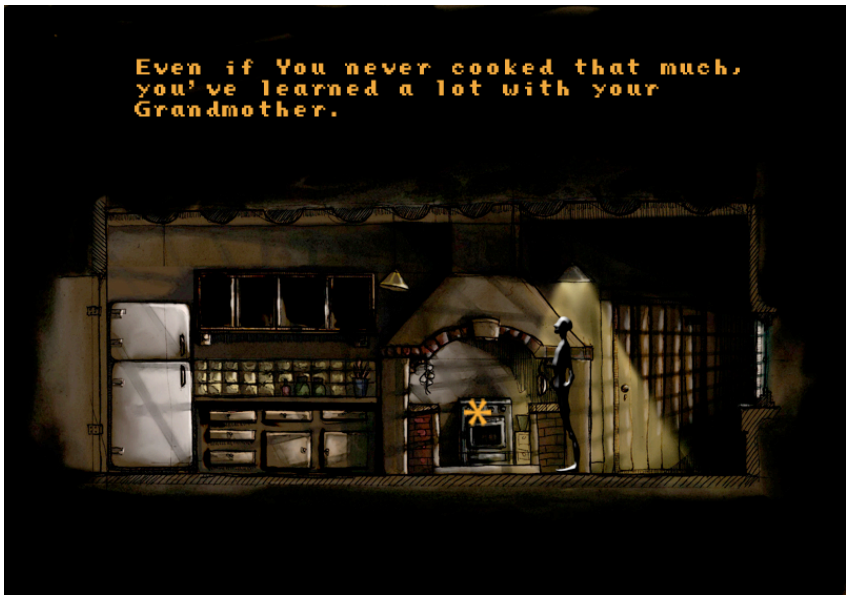


Figura 50: *Screenshot*: exemplo de interacção, neste caso com o fogão da cozinha.

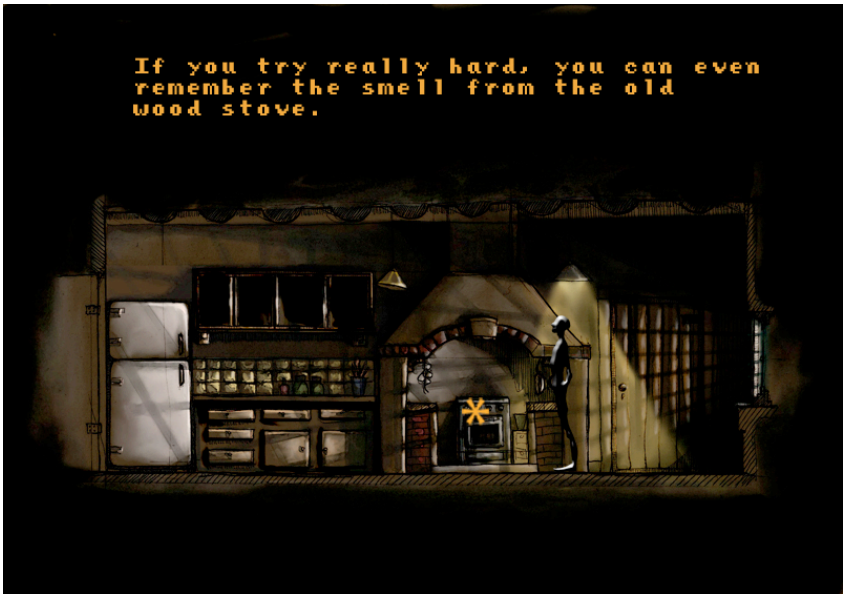


Figura 51: *Screenshot*: exemplo de nova interacção, com o desenrolar subtil de mini narrativas.

A cozinha é o sítio onde decorrerá a narrativa que incide na relação do personagem com a sua avó, e sobre a infância. Em cada divisão da casa, a narrativa será diferente. Na sala incidirá sobre a relação com o seu avô, e enquanto adolescente. Por fim, no quarto incidirá sobre as suas memórias mais pessoais e abstractas.

Essas narrativas serão quase por inteiro ficcionais, porque embora *We Can't Go Home Again* nasça, como já expliquei, de uma reflexão íntima sobre um período de tempo específico e recente da minha vida, nem tudo o que aparece no jogo é autobiográfico. Se o fosse, não teria problemas nenhuns em afirmá-lo, mas a verdade é que, por exemplo, eu nunca vivi com os meus avós, e quase todos os elementos concretos do jogo procuram antes simbolizar estados de espírito, intensidades emocionais e ideias abstractas, mais do que situações concretas da minha vida às quais possa reportar e traduzir de uma forma óbvia.

O importante aqui continuam a ser as mecânicas de jogo, e como as opções que o jogador enfrenta configuram os grandes significados do *gameplay*. E se na primeira parte a mecânica geral era construir/destruir – com sub-mecânicas associadas às regras mais específicas, como por exemplo 'estruturar' – aqui na segunda parte, dentro da casa, as grandes mecânicas remetem para o verbo 'recordar' e o verbo 'reconhecer'. Para isso, optei por fazer o jogador apontar para objectos e ler os textos. Quanto mais ler, mais saberá quem é aquele personagem e o seu Passado. E claro que, prolongando a lógica da primeira parte, uma correcta exploração da casa contribuirá para o seu futuro na terceira parte, embora já não através da pontuação, cuja indicação aliás, dentro de casa, desaparece.

Figura 52: Montagem de dois *screenshots*: exemplos de interacção na dispensa.

Figura 53: *Screenshot*: referência ao avô, na sala.

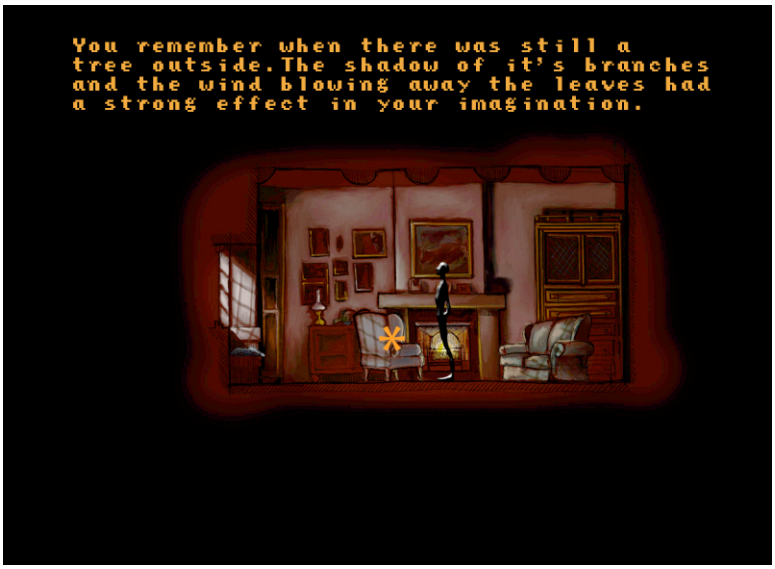


Figura 54: *Screenshot*: mais um pouco da narrativa da sala.

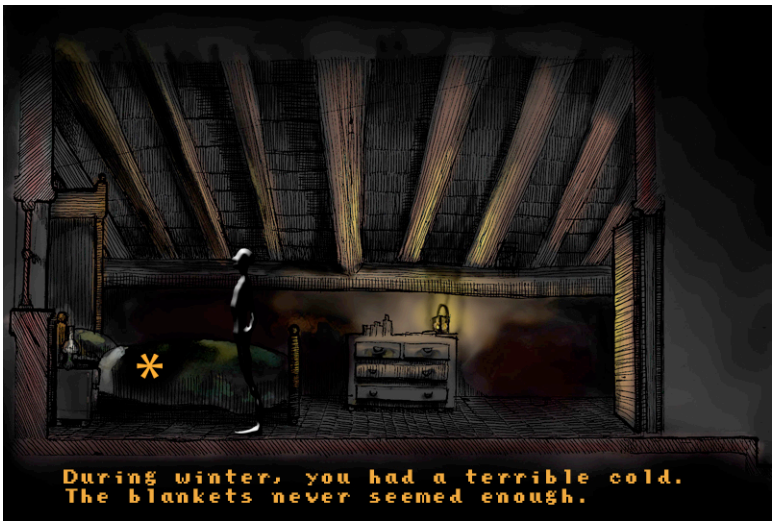


Figura 55: *Screenshot*: o quarto, no segundo andar da casa.

Chegando ao quarto, o jogador encontra um dos grandes objectivos da ida a casa. Apanhar uma lanterna para que possa explorar e iluminar – outra palavra que aqui ganha um sentido literal e simbólico – os caminhos do Futuro.

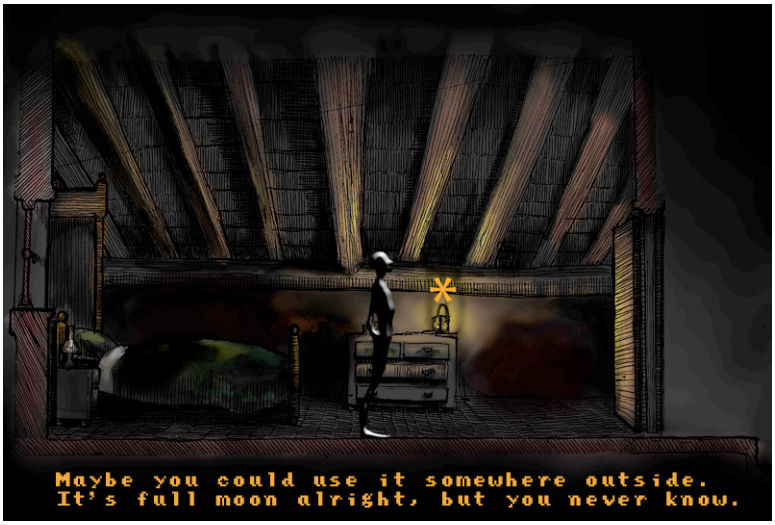


Figura 56: *Screenshot*: um dos objectivos, apanhar a lanterna do quarto.

Caso o jogador não apanhe a lanterna, fica algo bloqueado, e não conseguirá doravante fazer muito mais do que andar pelo interior da casa – as narrativas continuam disponíveis – voltar ao exterior e ao primeiro cenário, o da construção. Nesse cenário, o caminho à direita junto ao candeeiro continua bloqueado, sempre com a mesma mensagem:

"It seems like a forest, but it's way too dark over there."

A casa é mais um elemento do Passado. Obviamente, não é por acaso que aparece à esquerda do ecrã, logo no primeiro cenário. Tal como na primeira parte, também agora o Passado continua a fornecer materiais e ferramentas úteis para o Presente e para a exploração do Futuro próximo.

À medida que o jogo avança, tudo vai ficando mais subtil, denso e misterioso – características que, pessoalmente, tenho tendencia a associar à Noite e mesmo à atmosfera proporcionada pela lua cheia.

Na primeira parte do jogo, o trabalho impera, o dia é longo, o Passado só nos pode dar umas formas estranhas, geométricas, sem grandes possibilidades de interpretação. Mas nesta segunda parte, há a casa, e toda uma narrativa existencial –

chamemos-lhe assim, mas sem qualquer referência à corrente filosófica – que é um aprofundar dos temas que atravessam todo o jogo.

À medida que subimos através da construção na primeira parte, subimos também no nível de significação na segunda parte. Do dia para a noite, dá-se em simultâneo a elevação material e a elevação simbólica. De dia somos um personagem anónimo com um trabalho rotineiro e repetitivo. De noite começamos a ser alguém com uma história, com uma dimensão – efectiva em termos gráficos mas também humana e psicológica – maior.

De dia os nossos movimentos são limitados, não somos completamente donos do nosso destino – é o jogador quem, de 'fora', coloca com o rato as peças e que determina o rumo e o ritmo da construção. O personagem apenas vai subindo para cima delas, uma a uma, como um prisioneiro impotente que aproveita a oportunidade – dádiva? – para escapar. De noite, já somos bem mais intervenientes. Os espaços têm uma história da qual comungamos, os objectos são-nos próximos e reconhecíveis. Já transportamos as ferramentas do nosso destino.

É este tipo de coerência e de evolução na complexidade e nos significados disponíveis para o jogador que mais me interessa e que tentei trabalhar dentro da lógica do *game design* de *We Can't Go Home Again*.

5.3.4. Terceira parte: Floresta.

Já com a lanterna na sua posse, o jogador regressa ao cenário inicial, onde todos os Tempos se cruzam e os caminhos decisivos se bifurcam. A construção do Presente continua entretanto a brilhar na noite – neste formato, de escrita e imagem fixa, é impossível dar esse efeito, mas a luminância das peças está animada e vai aumentando e descrescendo, num *loop* contínuo, dando uma estranha sensação de movimento e autonomia, como uma memória que persiste em não desaparecer – e a pontuação, conquistada na primeira parte, mantém-se, tal como o candeeiro aceso, que parece indicar que deve, de facto, haver um caminho mais para a direita.

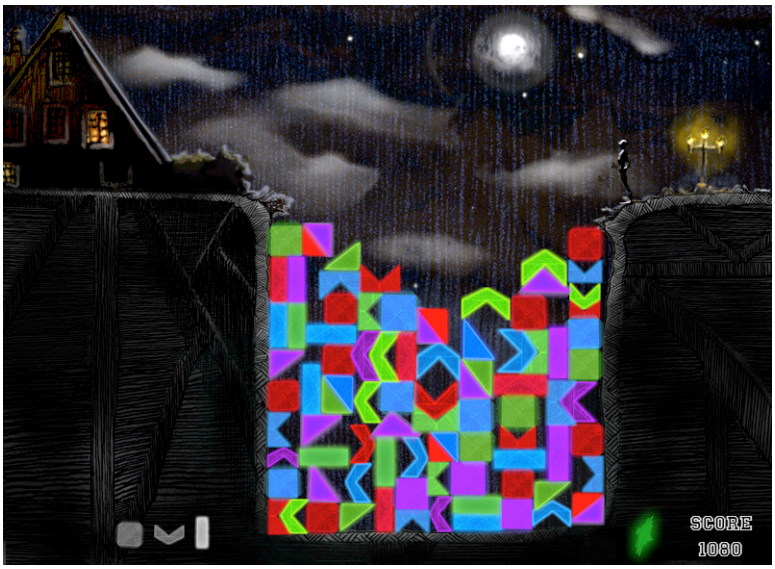


Figura 57: *Screenshot*: regresso ao primeiro cenário, prontos a explorar novos caminhos.

Quando para lá se dirige o personagem, o cenário muda. Nessa mudança, há um efeito de *fade out-fade in*, como se entrasse num sonho ou numa memória, efeito muito usado por exemplo no cinema mudo – e que é configurável visualmente no *Game Maker*, em mais um exemplo da forma como este *software* pode simplificar muito o processo de prototipagem e desenvolvimento.

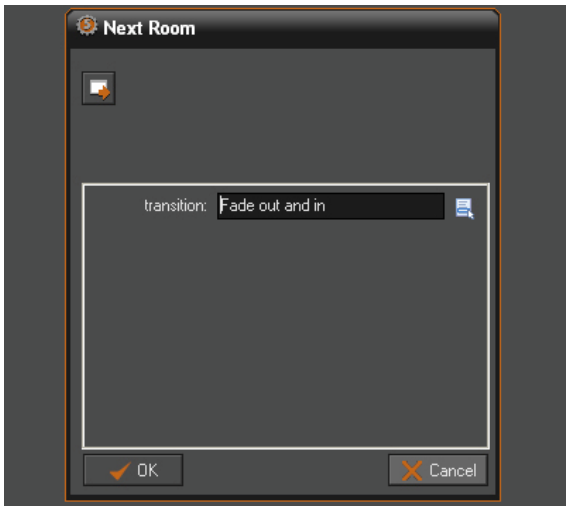


Figura 58: *Screenshot* de sessão de trabalho no *Game Maker*: exemplo de transição entre *rooms*, perfeitamente configurável com um *click* do rato.

Figura 59: *Screenshot*: entrada da floresta.

À direita inicia-se a deambulação por uma floresta. Dentro da lógica onírica que o *fade out* e *fade in* entre cenários inaugura, o personagem aparece já com a lanterna na mão. O *mouse pointer* desapareceu, apenas se controla a interacção com as *arrow keys* e, no canto inferior direito do ecrã, destaca-se agora a indicação da pontuação, obtida na primeira parte do jogo, durante a construção.

O Futuro pode ser vislumbrado, pouco a pouco, passo a passo, mas continua a ser obscuro, ambíguo, denso. Uma incógnita. Ao jogador cabe agora explorar esse desconhecido que implica o seu personagem, mas com limites severos. Tal como nas cenas anteriores, quis traduzir esta ideia numa mecânica de jogo precisa. Assim, à medida que se caminha pela floresta, o valor da pontuação vai recuando, e a luz da lanterna irá, a partir de um valor crítico, decrescendo. Quis que esta relação fosse directa e o mais clara possível: na primeira parte o Presente depende da forma como o jogador utiliza os materiais – herança, memória – do Passado em conjugação com o 'sinal' colorido do Futuro; na segunda parte, a correcta construção e estruturação do Presente permite lidar com as memórias; agora, nesta terceira parte, a capacidade de explorar o Futuro depende de novo de materiais concretos do Passado - a lanterna – e da pontuação que antes foi conseguida, a construir o Presente. Os 3 Tempos misturam-se de novo na consciência do jogador, que por esta altura recordará necessariamente a forma como optou por lidar com as mecânicas da primeira parte. Afinal, é aqui e agora que os pontos valem.

Figura 60: Sequência e montagem de *screenshots*. O percurso na Floresta do Futuro, onde só avançamos à medida da pontuação que conquistámos no Presente.

À medida que o jogador avança, se tiver pontos suficientes para tal, a Floresta vai ficando cada vez mais austera, despojada e abstracta. A natureza começa a desaparecer e a dar lugar a estranhas texturas. O mesmo tipo de texturas que se podem encontrar, subtilmente, na primeira parte, no cenário da ravina e nas formas geométricas com que se constrói a estrutura. Este despojamento crescente é uma opção que remete para a minha sensação abstracta do que seria um território ainda com consciência - enquanto a chama da lanterna durar – mas já sem memórias e, acima de tudo, sem horizonte, sem caminho, sem Futuro.

O que fica do que somos num lugar onde não temos o Tempo de estruturar o Presente? Em que 'centro' reside o equilíbrio da nossa existência? Como sobreviver sem trabalho, sem construção, sem estrutura, sem quotidiano, sem a passagem das horas e sem os ciclos naturais? Até onde vai a luz do Humano na noite fria e escura do seu próprio abismo existencial?

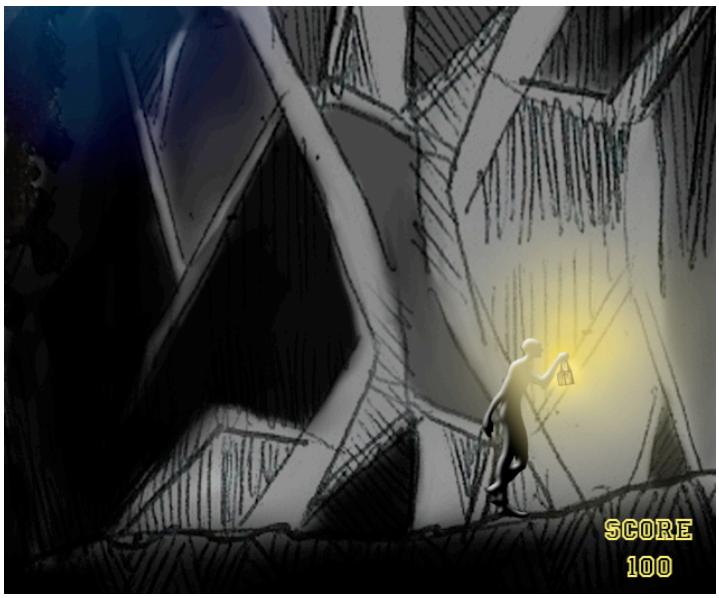


Figura 61: *Screenshot*. As memórias escasseiam, a Floresta despoja-se, o Futuro torna-se indecifrável.

Em termos de mecânicas, esta terceira parte é também a mais austera. Esta relação entre o caminho que o jogador percorre, a pontuação e a intensidade da lanterna é algo que exprime de forma directa os meus objectivos.

Caso o jogador não se queira confrontar com o irreversível destino que a mecânica do jogo lhe proporciona, tem duas opções:

1) Pode tentar voltar para trás, se a pontuação que resta ainda lho permitir, ou

2) pode ficar parado, a ver o que acontece -- a pontuação só decresce quando o personagem está em movimento na Floresta.

Na primeira opção, se conseguir voltar para trás, chegará de novo ao cenário da ravina, onde já não poderá construir mais nada, porque o *mouse pointer* entretanto desaparece. Tal como na casa, onde ainda poderá entrar, mas já sem narrativas. Quem se aventura demasiado no Futuro perde irremediavelmente o contacto com a realidade e a consciência.

Nessa situação caberá ao jogador interromper o jogo – com a tecla *escape*. O ecrã irá a negro, devagarinho e aparecerá então o título do jogo: *We Can't Go Home Again*. Se o jogador quiser voltar à floresta, com a pontuação reduzida que imaginemos que possa ter, ainda o poderá fazer, e o jogo seguirá a sua rotina terminal.

Na segunda opção, ao fim de cerca de 5 segundos parado, sem qualquer *input* do jogador, inicia-se uma sequência de comportamentos do personagem que culmina com ele sentado no chão: primeiro ele pousa a lanterna no chão, mas mantém-se de pé; se entretanto o jogador continuar a não tocar em nenhuma tecla para andar, o personagem senta-se.

Figura 62: *Screenshot*: o personagem senta-se, à falta de *input* do jogador.

Se o jogador continuar a não dar qualquer *input* ao sistema, o personagem deita-se e aí entra na mesma sequência de eventos que acontece a partir do momento em que a pontuação baixe dos 80 pontos: o personagem deita-se, a luz da lanterna vai decrescendo, a pontuação inicia um *countdown* correspondente até que o ecrã vai a

negro, e voltamos ao primeiro cenário do jogo, ao quotidiano da ravina e a um novo dia.

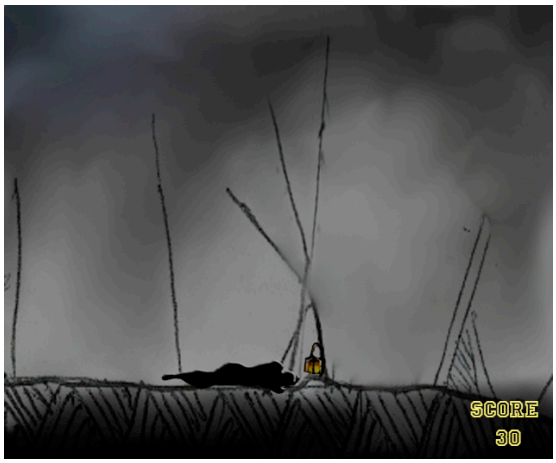


Figura 63: *Screenshot*: perto do final da sequência da noite, antes do *blackout*.

5.3.5. *Loop* ou o possível retorno.

A partir deste momento, cabe ao jogador a decisão de continuar a jogar ou não. Regressado ao início, é obrigado a fazer mais uma construção.

Tudo agora depende do que representou, para cada um, a primeira experiência do jogo. Imagino que se coloquem 3 opções, dependendo do tipo de jogador. Na primeira opção, o jogador desiste e sai do jogo. Se carregar no *escape*, acontece aquilo que já expliquei: o ecrã vai a negro e aparece o título do jogo. O significado desta acção parece-me imediato.

Na segunda opção, o jogador volta a construir a estrutura, e desta vez aborda as mecânicas de forma diferente, já com o intuito de aumentar a pontuação e, posteriormente, poder avançar mais na floresta na terceira parte. Como por esta altura o jogador já percebe, construir para os pontos é, na verdade, destruir. O sistema de jogo permite que essa situação de construção e destruição continue sem quaisquer limites. O dia só avançará se a construção também avançar.

Cada um é que sabe o que quer fazer da sua Vida. Em termos de *game design*, importa garantir que nenhuma escolha seja insignificante.

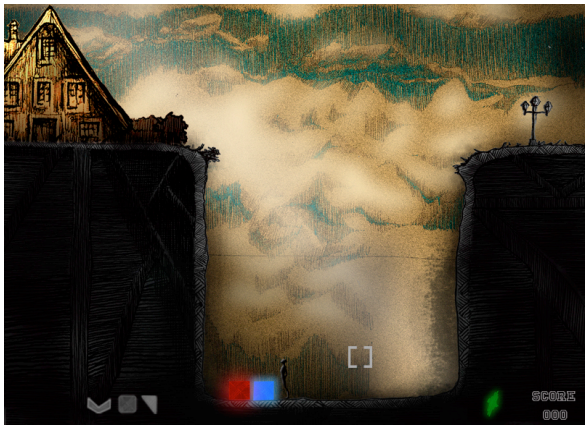


Figura 64: *Screenshot*: de volta ao início. Ser ou não ser -- persistente -- eis a questão.

Na terceira opção, imagino que o jogador possa querer voltar a construir, mas da forma mais acelerada possível, apenas para ver se e como o sistema muda ou não as rotinas programadas no resto do jogo, perceber se tudo fica igual e o que é alterado. Na verdade, não muda muita coisa, porque entendem-se válidas as mesmas premissas e as ideias que queria expressar com o jogo. A repetição só reforçará a possibilidade do jogador reflectir sobre o significado das suas opções. A primeira parte é sempre igual, como tem de ser, tratando-se do trabalho quotidiano. Mais demorado ou menos demorado, com mais ou menos pontos o jogador terá sempre de construir para chegar lá acima.

Na segunda parte, há ligeiras transformações. Quando voltarmos à casa, as narrativas continuam a ser diferentes. Depois, quando formos ao quarto, supostamente para apanhar a lanterna, ela já não está lá, mas felizmente há uma alternativa, embora não tão luminosa quanto a outra – e uma boa parte dos pontos extra que o jogador andou laboriosamente a ganhar não servirão de muito com este combustível menos potente.

Figura 65: No primeiro *loop*, a lanterna já não estará no quarto, mas haverá um candeeiro, uma boa alternativa.

Para os muito persistentes que ousarem um segundo *loop* no jogo, as narrativas continuarão – se a imaginação do *game designer* não falir entretanto – e, desta vez, o jogador terá de iluminar o seu caminho na floresta com o candeeiro que está na sala, como podemos constatar na figura 53, da página 139.

Na terceira parte, as alterações têm apenas a ver com o facto da Floresta ser interminável e sempre ligeiramente diferente.

Aí, a futura banda sonora também terá um papel importante.

É minha intenção terminar o desenvolvimento do jogo durante o segundo semestre de 2012. Até lá, muita coisa é preciso afinar, e a aprendizagem do *Game Maker* terá de ser mais avançada também. Se sentir que algumas coisas são demasiado complicadas, não hesitarei em pedir ajuda. Caso perceba limites excessivos à funcionalidade HTML5 desta nova versão, então encaro a hipótese de programar *We Can't Go Home Again* noutro *game engine*, com a colaboração de um programador.

A parte gráfica do jogo começa a estar satisfatória, embora a floresta necessite de acrescentos, para que possa ficar mais subtil e complexa em simultâneo.

O som é outro elemento fundamental aqui. Penso em música, ambientes e texturas que possam estabelecer com os conceitos e as ideias que o jogo veicula relações de significado tão directas quanto as mecânicas e a parte gráfica.

No que diz respeito à conceptualização, ao *game design* e às mecânicas, considero-as aqui expostas e sustentadas. Apenas as narrativas da casa, e pensando nos jogadores mais exigentes, têm ainda de ser muito mais desenvolvidas.

Espero que este jogo se possa tornar pessoal e proporcionador de reflexão para cada pessoa que o venha a jogar.

Conclusão

> *Eventually, games will be recognized as a serious art form. The exploration of games as a serious art form will be restricted to a tiny fraction of the total activity. Most of the effort will always be more along the lines of pop-art. Yet this tiny group of games-artists will be responsible for creating the future classics of games, the games that endure.*
>
> Chris Crawford, 1982

O segredo da solidez de uma construção não está nunca na fachada. Está na qualidade das fundações, naquilo que não se vê, mas sem o qual nenhuma excelência extra – mesmo que seja essa excelência o objectivo final – pode existir. Não acreditamos que esta constatação, que nos parece tão óbvia, implique uma divisão prévia e arbitrária entre a solidez e a beleza, entre os objectos e as significações que geram, entre o material e o espiritual, entre o concreto e o simbólico. Acreditamos que, no discurso criativo, todas essas dimensões podem ser conciliáveis e que se trata apenas de pôr o assunto na devida perspectiva. Concerteza que o todo de uma obra artística será sempre maior do que a soma das suas partes. Mas não foram esses argumentos que mais nos preocuparam ou trouxeram aqui. Nunca procurámos neste texto elaborar um discurso sobre a Arte ou enquadrável na generalidade das práticas artísticas contemporâneas.

Nesta dissertação tratámos especificamente dos *Art Games* como uma primeira fundação, o início de algo muito novo e recente, que tem vindo a crescer naturalmente e cujos limites de expansão não são ainda completamente conhecidos ou visíveis. Com eles ecoámos a reivindicação de um direito elementar: o direito a veicular expressão pessoal no interior de um território que, ele próprio inserido num contexto industrial que determina a grande maioria das práticas a nível global, deve poder querer conhecer-se a si mesmo, através da exploração das características do *medium* que o suporta. Sem boas fundações a estrutura não resiste. E a construção de uma casa nunca começou pelo telhado. Nesse sentido, os *Art Games* são também um enunciado de princípios e de liberdade criativa, uma luta pela fundação de uma autonomia.

Pode parecer anacrónica esta nossa vontade de situar a vanguarda da expressão artística nos jogos digitais num movimento que, para além de ser

completamente informal, pareceu sempre mais preocupado em reduzir o âmbito da sua intervenção. Do estilo: 'senhoras e senhores, nós só queremos ir ao *core* dos jogos – sistema, regras, estrutura – e perceber quais as ferramentas próprias ao *game design* que permitem a expressão das nossas ideias de uma forma que mais nenhuma forma de arte nos permite.'

Se repararmos bem, este foco algo obsessivo no que é específico ao *medium* é quase a contra-corrente do que se tem vindo a considerar a modernidade artística, embora também aí as opiniões não sejam convergentes. Numa altura em que as práticas artísticas foram dessacralizadas pela voragem da contemporaneidade, em que o *craft* e a técnica se tornaram noções obsoletas e vestígios de um elitismo que alguns classificam de conformista e reaccionário; quando a tecnologia e a noção de hibridismo impera e dilui as especificidades dos meios de expressão (Krauss,1999) pode-se admitir que alguns *game designers* venham afinal dizer que não vale tudo e que, pelo contrário, é preciso começar antes por estabelecer fronteiras claras entre as coisas? Cada macaco no seu galho? Proteccionismo na era da globalização? Andar para trás?

Andar para trás foi exactamente o que aqui começámos por fazer, ao averiguar de forma detalhada a genealogia dos *Game Studies*, em cujo processo de conquista da autonomia disciplinar esperávamos encontrar pistas e ligações para o contexto em que decorre a conquista da autonomia artística, que os *Art Games* representam. Recém chegados a estas andanças, não compreendíamos a quase ausência de discurso teórico sobre as práticas artísticas dos jogos digitais. E o que encontrámos sobre o assunto, não o podíamos aceitar de forma alguma: a colonização paternalista do território conceptual dos jogos, através de abordagens externas, quase sempre com origem em discursos específicos à arte contemporânea. Aí os 'art games' eram outros, numa equação frágil e artificial, com talvez muita 'art', mas pouco 'game'.

Ao escavarmos as origens recentes dos *Game Studies* percebemos o quanto as polémicas e as guerras próprias ao contexto académico marcaram as primeiras direcções dos estudos. Foram tempos de excessos ortodoxos, com muita energia e argumentos assertivos, lutas, batalhas, guerrilha e instinto de sobrevivência. Foi o 'som e a fúria' dos académicos em busca de um lugar de pleno direito, para os jogos e para eles mesmos.

Finalmente conquistada a autonomia disciplinar, entre desafios múltiplos e a tentação dos saltos sem páraquedas em abismos interdisciplinares sem fundo, acreditamos que ainda estão para aparecer os melhores discursos teóricos no domínio da expressão pessoal e artística das práticas do *game design*. Essa passagem do 'games as culture' para o mesmo nível de intensidade artística dos *Art Games*, será talvez um pequeno passo para a humanidade, mas poderia talvez ser um grande passo para os académicos[204]. Ainda assim, encontrámos nesta viagem às origens e formação dos *Computer Game Studies*, especialmente na abordagem 'ludológica' de alguns académicos – Aarseth, Frasca, Juul – conceitos e estudos que sustentam, de alguma forma, a visão dos *Art Games* do que é específico e primordial nos jogos.

Claro que, a partir do momento em que chegámos a uma encruzilhada – capítulo 2 – onde a teoria deixou de poder acompanhar a prática, não hesitámos em seguir o que aqui, desde o início, mais nos interessava.

A figura excepcional de Jason Rohrer foi decisiva na escolha desse caminho. Presente desde o início no centro do discurso dos *Art Games* – recordemo-nos que mesmo antes de *Passage* já tinha entrevistado Rod Humble e Jonathan Blow e já tinha criado o seu *site Arthouse Games* com uma missão bem definida: "We need games that take risks and games that aspire to be art."[205] – quase que podemos dizer que a sua respiração artística, ética e humana marca o ritmo desta dissertação.

Comparamos o aparecimento dos *Art Games* à erupção de um vulcão submerso no mar, formando uma pequenina ilha no então arquipélago disperso da criação de jogos independentes – agora entretanto já transformado em vasto continente. A cena dos *indiegames* explodiu desde 2007 até aqui. Há algum tempo que *Braid* deixou de ser o jogo independente mais lucrativo de sempre, e novos *records* continuam a ser batidos. Novos *game designers* têm aparecido e conseguido comercializar os seus jogos com sucesso, através das novas plataformas de distribuição *online*, onde se destaca cada vez mais a dimensão *mobile*. Para sermos completamente sinceros, não temos encontrado por detrás destas novas e sucessivas

---

[204] É com sincera alegria que encontramos o tema *Games as Art*, no *call for papers* da *DiGRA Nordic 2012 – "Local and Global: Games in Culture and Society*". Ainda assim, talvez se pudesse chamar *Art Games*, para acabar de vez com algumas ambiguidades. http://digra-nordic2012.org/

[205] http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1165271677_0&show_author=1&show_date=1

histórias de sucesso *indie*, personalidades tão interessantes, originais e críticas quanto Rohrer e Blow, por exemplo. Temos a noção que ainda é muito cedo, tudo se está a passar ao mesmo tempo e demasiado rápido, e pensamos que novas figuras aparecerão. Mas, de algum modo, tememos que a dinâmica de intransigência artística, que os *Art Games* também representaram, seja gradualmente substituída por velhas lógicas comerciais travestidas de um certo espírito de *indie coolness*.

Nunca ambicionámos aqui colocar os *Art Games* contra a *game industry*. Interessou-nos sim mostrar o quanto são diferentes, e contribuir para recentrar o debate sobre a autonomia artística dos jogos em questões que realmente importam. Esperamos que essas questões essenciais continuem a ser determinadas por *game designers* como Rohrer, Blow, Humble e alguns outros. E esperamos que os académicos possam entrar nessa equação decisiva para a criação de jogos cada vez mais importantes e significativos. É disso que aqui se trata.

2012, que agora começa enquanto escrevemos esta conclusão, promete ser mais um ano importante para a cena *indie*. O sucesso antológico de *Minecraft*[206] abre apetites e perspectiva estratégias várias. Veremos então quem será o próximo excêntrico, parafraseando o *slogan* comercial de um famoso jogo da sorte – e azar.

É em 2012 que poderemos ver o documentário *Indie Game: The Movie*[207], que os realizadores, Lisanne Pajot e James Swirsky, descrevem[208] da seguinte forma:

> "In a world where the majority of video game titles are made by hundreds of people with hundred of million dollars, there is an community of video game designers doing it in a different way. Our film is about the underdogs of the video game world. These developers make games with small teams on modest budgets. They sacrifice money, health, and sanity to make these works - games that, to them, are a deep form of personal expression."

Queremos acreditar que isto se poderia aplicar aos *Art Games*, tal como aqui os abordámos. Do triunvirato principal – Rod Humble, Jason Rohrer, Jonathan Blow – apenas Blow participa nesse filme, com o processo de criação de *Braid*. Jason

---

206 A 13 de Janeiro de 2012, 4.629.253 pessoas tinham comprado o jogo directamente no site do *game designer*. http://www.minecraft.net/stats

207 http://www.indiegamethemovie.com/

208 http://www.indiewire.com/article/meet-the-2012-sundance-filmmakers-26-lisanne-pajot-and-james-swirsky-indie-game-the-movie

Rohrer foi filmado, mas só aparecerá[209] na versão especial do DVD, que custará o triplo da versão oficial. O que é raro é caro, e assim vai o mundo.

Na *IndieCade Conference*, de Outubro de 2011, teve lugar uma conversa paradigmática com o título *Do Art Games Matter?*, e a participação dos *game designers* Daniel Benmergui, Brenda Brathwaite, Rod Humble and Eddo Stern. Eis o enunciado da conversa, que aparece no *site* junto ao vídeo *online*[210]:

> "Now that we are a few years out from the artgame high water marks of Passage, Braid and The Marriage, it is time to reflect on the past, present and future of artgames. Panelists Daniel Benmergui, Brenda Brathwaite, Rod Humble and Eddo Stern will take on the importance of artgames, and games as an artform."

Também nós decidimos contactar Jason Rohrer, e perceber se essa pequena distância temporal já lhe permitia tirar conclusões sobre o que foram os *Art Games*. Generoso como podíamos prever, Rohrer respondeu de forma pronta à nossa opinião disfarçada de pergunta:

> Pergunta:
>
> 'Art games' are already past. It was a necessary discussion in the process of legitimacy of the games as a potentially artistic medium.
> In that context, the 'mechanics as metaphor' should be regarded as a specific tool that was used in a specific moment in order to demonstrate specific things. It allowed to create important and meaningful games, but shouldn't be seen as a specific dogma or attempt to 'determine' what should games be.
>
> Do you agree with this point of view? If so, what should be the next steps in order to definitely establish games as an artistic medium?
>
> Resposta, Jason Rohrer:
>
> Yes, I agree that artgames are a thing of the past already, and that mechanics as metaphor are finished along with it. I've been struggling to understand exactly what happened for a while, and I don't have any firm conclusions about it. It seems that mechanics as metaphor was some kind of **important stepping stone**---here we had been making games for decades where the mechanics had no

---

209 http://www.indiegamethemovie.com/news/2011/7/19/special-edition-jason-rohrer.html

210 http://www.indiecade.com/index.php/2011/Conference_videos/
Também disponível no *You Tube*:
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=gc1wzGH-G0Q

> intentional meaning. **Building mechanics around an intentional meaning opened the door to the idea that games could indeed be meaningful in their own unique way**. This is similar to early attempts at film-mechanical symbolism, where you make a character feel "all alone" by positioning him against the right side of the film frame with an empty indoor space filling the rest of the frame all the way to the left edge. It's important to figure out that you can do that, and modern films still use these basic techniques, but such techniques can't be the main artistic dish forever. Once the audience understands how to read and interpret them, the thrill is gone.
> Film's answer to this problem was to push off in more subtle directions, and also to get away from explicit intention by moving into the realm of artistic instinct. I think that games are doing the same thing. **But you have to learn to crawl before you can walk. Artgames (like artfilms) were the crawling stage.**
>
> (Jason Rohrer, depoimento privado. Os destacados são nossos.)

O enunciado da nossa pergunta, junto com as partes da resposta de Rohrer que destacámos, poderia servir como um possível final desta conclusão que escrevemos.

É exactamente aquilo que pensamos e concluímos do que investigámos, e ficamos felizes por perceber que Rohrer concorda connosco, com argumentos que justificam a nossa escolha dos *Art Games* como objecto de estudo. De facto, achamos que a questão dos *Art Games* e toda a abordagem *mechanics as metaphor* está, neste contexto e com estes intervenientes, bem arrumada. Não esgotada, mas antes resolvida com sucesso e ultrapassada. Estes anos e todas as questões que os jogos criados levantam foram absolutamente necessários e constituiram, de facto, uma vanguarda no interior do *medium*. Neste momento, outros caminhos estão a ser trilhados por todos, e ainda bem.

'É preciso aprender a gatinhar, antes de poder andar', diz Jason Rohrer. Nós acrescentamos: a partir do momento em que começamos a andar, não podemos voltar atrás. Não podemos voltar a casa.

Isso traz-nos ao finalíssimo ponto desta conclusão que já vai longa.

No princípio da nossa proposta de jogo, havia o medo de ficarmos presos criativamente ao nosso objecto de estudo: a tentação de imitar Rohrer, a sedução do discurso crítico de Blow, o fascínio pela simplicidade de *The Marriage*. E mesmo todos os outros jogos que entretanto descobrimos e admiramos e que temíamos que pudessem 'aparecer', mesmo por portas travessas, em *We Can't Go Home Again*.

Aqui chegados, ousamos dizer que, pelo menos no que toca à parte consciente da questão, nos pudemos abstrair de influências excessivas e decisivas na configuração do que é realmente o jogo. O capítulo 5 traduz, em plena honestidade, a realidade de um processo longo – e que ainda promete mais uns meses até à finalização – de abordagem criativa de um território desconhecido, o *game design*. É uma proposta e um protótipo que estão na sequência lógica da primeira parte da dissertação e do caminho de investigação que percorremos, partindo da teoria em direcção às práticas. É-nos difícil explicar esta ligação. Diversas vezes esta questão se nos colocou interiormente. Talvez a personalidade de Rohrer seja contagiante o suficiente para nos termos proposto fazer um jogo. Talvez a insolência de Blow nos tenha precipitado para uma lógica aventureira do tipo, 'posso fazer o jogo que quiser e como quiser'. Ou a simplicidade da pérola autobiográfica de Humble emocionado o suficiente para nos fazer sentir que 'vale a pena'. Em todo o caso, sentimos que algures na ligação entre a teoria e a prática radicou este nosso objectivo. Entre a investigação dos *Game Studies* e os *Art Games*, talvez uma pequena mas sólida ponte tenha sido criada com este protótipo.

No contexto da dissertação, sabemos que foi um risco imenso. Sabemos que foram misturadas lógicas. Sabemos que foi introduzida uma ruptura discursiva: de repente, sentimos a necessidade imperiosa de escrever o capítulo do jogo na primeira pessoa do singular.

Mas também sentimos que foi escolhido um tema pessoal, cuja exploração íntima e séria, partilhámos. Que foi introduzido um conceito. Que esse conceito assenta em ideias bem estruturadas e fundamentadas. Que essas ideias traduzem mecânicas de jogo precisas. Que demos forma, através do *game design*, a um sistema expressivo que configurará, espera-se, um *gameplay* pleno de significados.

Começámos a aprendizagem de uma ferramenta ainda assim complexa de prototipagem e procurámos as colaborações necessárias para a versão final do jogo. O *gameworld* satisfaz-nos e parece-nos coerente com o todo da nossa proposta.

Por tudo isso, não vale a pena voltar atrás.

We Can't Go Home Again.

Referências

Aarseth, Espen. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature.* Baltimore&London: The John Hopkins University Press.

_____. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*. *The International Journal of Computer Games Research,* 1(1).

http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html

_____. (2003). *Playing Research: Metodological approaches to game analysis*. Proceedings of Melboune DAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference.

_____. (2009). *"Define Real, Moron!" – Some Remarks on Game Ontologies*. DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10, ed. Stephan Günzel, Michael Liebe, e Dieter Mersch. Potsdam: University Press 2011, 050-069.

Adams, Ernest. (2001a). Dogma 2001: A Challenge to Game Designers. *Gamasutra*.
http://www.gamasutra.com/view/feature/3104/dogma_2001_a_challenge_to_game_.php

_____. (2001b). *Will Computer Games Ever Be a Legitimate Art Form?*.

http://www.designersnotebook.com/Lectures/ArtForm/artform.htm

Bearman, Joshua. (2009). Can D.I.Y. Supplant the First-Person Shooter?. *The New York Times*, November 13.

http://www.nytimes.com/2009/11/15/magazine/15videogames-t.html?_r=2&pagewanted=all

Benmergui, Daniel. (2011). Entrevista. *Gamer Reaction*, February 15.

http://www.gamerreaction.tv/2011/02/experimental-games-an-interview-with-daniel-benmergui/

Blow, Jonathan. (2007a). Entrevista com Jason Rohrer. *Arthouse Games*, February 20.

http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1171986643_0&show_author=1&show_date=1

_____. (2007b). Entrevista *online*, *MTV Multiplayer*, August 8.

http://multiplayerblog.mtv.com/2007/08/08/a-higher-standard-game-designer-jonathan-blow-challenges-super-marios-gold-coins-unethical-mmo-design-and-everything-else-you-may-hold-dear-about-video-games/

_____. (2007c). Conferência "How and Why". *Press Play 2007*, August 17, 2007.

http://www.youtube.com/watch?v=RsT-5VSqk8I

_____. (2007d). Entrevista “Ethical dilemmas”. *The Sydney Morning Herald*, September 20.

http://www.smh.com.au/news/articles/ethical-dilemmas/2007/09/19/1189881577195.html

_____. (2007e). Conferência “Design Reboot”. *Montreal International Games Summit* . November 27.

http://www.youtube.com/watch?v=K0kup_anLeU&feature=related

_____. (2008a) Entrevista “What We All Missed About Braid”. *AVClub*, August 27.

http://www.avclub.com/articles/game-designer-jonathan-blow-what-we-all-missed-abo,8626/

_____. (2008b). Entrevista “The Path to Braid.”. *Gamasutra*, September 12.

http://www.gamasutra.com/view/feature/3786/jonathan_blow_the_path_to_braid.php

_____. (2008c). Conferência “Fundamental Conflicts in Contemporary Game Design”. *Montreal International Games Summit*, November 19.

http://www.youtube.com/watch?v=mGTV8qLbBWE

_____. (2011a). Conferência. *Game City*, March 8.

http://www.youtube.com/watch?v=gwsi7TEQxKc

_____. (2011b). Entrevista “How to fix the adventure, innovate mainstream games and do a sequel right.”. *Gamesradar*, August 9.

http://www.gamesradar.com/jonathan-blow-interview-how-to-fix-the-adventure-innovate-mainstream-games-and-do-a-sequel-right/?page=2

_____. (2011c). Entrevista. *Eurogamer.net*, August 31.

http://www.eurogamer.net/articles/2011-08-30-jonathan-blow-interview

_____. (2011d). Entrevista áudio, “Jonathan Blow, can I get a Witness?”. *Gamespot*, September 14.

http://www.gamespot.com/pages/features/hotspot/index.php?id=2662

Bogost, Ian. (2006). *Unit Operations, an approach to Videogame Criticism*. Cambridge, Massachussets: MIT Press.

_____. (2007). *Persuasive Games, the expressive power of videogames*. Cambridge, Massachussets: MIT Press.

_____. (2009). *Videogames are a mess*. DiGRA 2009 Keynote.

http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml

Burch, Anthony. (2008). Games of the creative process. *Destructoid*, November 3.

http://www.destructoid.com/indie-nation-8-9-games-of-the-creative-process-74208.phtml

Cannon, Rebecca. (2005). *Introduction to Artistic Computer Game Modification.*

http://www.dlux.org.au/plaything/media/rebecca_cannon_web.pdf

Clarke, A., Mitchell, G. (eds.) (2007). *Videogames and Art*, University of Chicago Press.

Costikyan, Greg. (2002). *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games.*
http://www.costik.com/nowords2002.pdf

_____ . (2005). Death to the Games Industry. *The Escapist*, August 30.

http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_8/50-Death-to-the-Games-Industry-Part-I.6

Crawford, Chris. (1982). *The Art of Computer Game Design*.

_____. (2003*). Chris Crawford on Game Design*. Indianapolis, Indiana: New Riders.

Ebert, Roger. (2010). Video games can never be art. *Chicago Sun Times*, April 16.

http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html

Eskelinen, Markku. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*. *The International Journal of Computer Games Research,* 1(1).

http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/

Fagone, Jason. (2008). The Video-Game Programmer Saving Our 21st-Century Souls. *Esquire*, November 20.

http://www.esquire.com/features/best-and-brightest-2008/future-of-video-game-design-1208

Frasca, Gonzalo. (1999). *LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative.*

http://www.ludology.org/articles/ludology.htm

_____. (2001). *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate.* MS Thesis, Georgia Institute of Technology.

http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf

_____. (2003a). *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology.* The Video Game Theory Reader, ed. Mark J.P. Wolf e Bernard Perron. New York: Routledge 2003.

_____. (2003b). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place.*

http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

Fullerton, Tracy. (2008). *Game Design Workshop, A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Morgan Kaufmann.

Harvey, A., Samyn, M. (2006). *Realtime Art Manifesto*. Mediaterra Festival of Art ans Technology, Athens.

http://www.tale-of-tales.com/tales/RAM.html

Holmes, Tiffany. (2003). *Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre*. Melbourne DAC 2003.

hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf

Humble, Rod. (2006). Game Rules as Art. *The Escapist*, April 18.

http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_41/247-Game-Rules-as-Art

_____. (2007a). *The Marriage, a computer game by Rod Humble*.

http://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html

_____. (2007b). Entrevista com Jason Rohrer.

http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1175084349_0&show_author=1&show_date=1

_____. (2011). Conferência "Do Art Games Matter?". *Indiecade 2011*.

http://www.indiecade.com/index.php/2011/Conference_videos/

Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges on Game AI.* California: AAAI Press.

Juul, Jesper. (2000). *What computer games can and can't do*. Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, August 2000.
http://www.jesperjuul.net/text/wcgcacd.html

_____. (2001). Games Telling Stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies*. *The International Journal of Computer Games Research,* 1(1).

Krauss, Rosalind. (1999). *A Voyage on the North Sea, Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames&Hudson.

Koster, Raph. (2005). *A Theory of Fun for Game Design*. Arizona: Paraglyph Press.

Krzywinska, Tanya. (2006). The Pleasures and Dangers of the Game: Up Close and Personal. *Games and Culture*, 1 (1), 119-122.

http://www.digra.org/hardcore/hc5

Mateas, Michael. (2002). *Interactive Drama, Art, and Artificial Inteligence*. Ph.D. Thesis, School of Computer Science, Carnegie Mellon University.

Mäyrä, Frans. (2002). *Computer Games and Digital Culture Conference Proceedings*. Tampere, Finland: Tampere University Press.

_____. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Sage Publications.

Montfort, N., Bogost, I. (2009). *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, Massachussets: MIT Press.

Moriarty, Brian. (2011). *An Apology for Roger Ebert*. Talk delivered 4 March 2011 at the 25th Game Developer's Conference in San Francisco.

http://ludix.com/moriarty/apology.html

Murch, Walter. (1995). *In the blink of an eye: a perspective on film editing*. Los Angeles: Silman-James Press.

Murray, Janet. (1997). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace.* New York: Free Press.

_____. (2004). From Game-Story to Cyberdrama. *Electronic Book Review*.

http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic

_____. (2005). The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies. Preface to keynote talk at DiGRA 2005, Vancouver, Canada, June 17.

lcc.gatech.edu/~murray/digra05/**lastword**.pdf

_____. (2006). Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture. *Popular Communication*, 4 (3), 185-202.

Pratt, Charles J. (2008). The Case Against 'Art-Games'. *Game Design Advance*, November 24, 2008.

http://gamedesignadvance.com/?p=875

Rancière, Jacques. (2002). The Aesthetic Revolution and its Outcomes: Emplotments of Autonomy and Heteronomy. *New Left Review,* 14, 133-151.

Rohrer, Jason. (2004). *Our Simple Lifestyle*.
http://hcsoftware.sourceforge.net/jason-rohrer/simpleLife.html

_____. (2006). *Mission*.
http://northcountrynotes.org/jason-

rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1165271677_0&show_author=1&show_date=1

_____. (2007a). Entrevista a Jonathan Blow.

http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1170707395_0&show_author=1&show_date=1

_____. (2007b). *Debate: Arthouse Games vs. Ebert*.

http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1185605234_0&show_author=1&show_date=1

_____. (2007c). *What I was trying to do with Passage*.

http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/statement.html

_____. (2008a). *A note about Gravitation*.

http://hcsoftware.sourceforge.net/gravitation/statement.html

_____. (2008b). Entrevista "Playing Games with Balance". *The Washington Post*, March 13.

http://blog.washingtonpost.com/onbalance/2008/03/playing_games_with_balance.html

_____. (2008c). Game Design Sketchbook: Idealism. *The Escapist*, April 11.

http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/gamedesignsketchbook/3560-Game-Design-Sketchbook-Idealism

_____. (2008d). Game Design Sketchbook: Immortality. *The Escapist*, June 13.

http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/gamedesignsketchbook/4966-Game-Design-Sketchbook-Immortality

_____. (2008e). The Game Design of Art. *The Escapist*, 24 June.

http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_155/4987-The-Game-Design-of-Art

_____. (2009a). Entrevista "Jason Rohrer, Developer of Passage and Primrose". *Zmogo*, March 3.

http://www.zmogo.com/video-games/interview-jason-rohrer-developer-of-passage-of-primrose/

_____. (2009b). Entrevista "Rohrer Talks *Between* Possibilities". *Game Set Watch*, April 15.
http://www.gamesetwatch.com/2009/04/interview_rohrer_talks_between.php

Rouse III, Richard. (2005). *Game Design Theory and Practice*. Plano, Texas: Wordware Publishing Inc.

Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: game design fundamentals*. Cambridge Massachussets: MIT Press.

Samyn, Michaël. (2010). *Not a manifesto*.

http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/

Schell, Jesse. (2008). *The Art of Game Design, A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann.

Sicart, Miguel. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge Massachussets: MIT Press.

_____. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*. *The International Journal of Computer Games Research,* 8(2).

http://gamestudies.org/0802/articles/sicart

Shattuck, Roger. (1968). *The banquet years: The origins of the avant garde in France, 1885 to World War I.* Vintage Books.

Smith, Jonas Heide. (2007). No Medium is an Island: An essay on the Video Game and its cultural neighborhood. *Game Research,* August 21, 2007.

http://game-research.com/index.php/articles/no-medium-is-an-island-an-essay-on-the-video-game-and-its-cultural-neighborhood/

Stalker, Philipa Jane. (2005). *Gaming in Art: A case study of two examples of the artistic appropriation of computer games and the mapping of historical trajectories of 'Art Games' versus mainstream computer games.* MS Thesis, University of the Witwatersrand, Johannesburg.

Stockburger, Axel. (2007). From Appropriation to Approximation. *Videogames and Art*, University of Chicago Press.

Obras Referenciadas

Benmergui, Daniel. (2008). *I wish I were the Moon*.

http://www.ludomancy.com/blog/2008/09/03/i-wish-i-were-the-moon/

Blow, Jonathan. (2008). *Braid*.

http://braid-game.com/news/

Essen, Mark. (2008). The Punishing.

http://messhof.com/punishment-the-punishing/

Humble, Rod. (2007). *The Marriage*.

http://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html

Rohrer, Jason. (2005). *Transcend*.

http://transcend.sourceforge.net/

_____. (2007). *Passage*.

http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/

_____. (2008). *Idealism*.

http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/gamedesignsketchbook/3560-Game-Design-Sketchbook-Idealism

_____. (2008). *Immortality*.

http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/gamedesignsketchbook/4966-Game-Design-Sketchbook-Immortality

Söderström, Jonatan. (2007). *Clean Asia*.

http://www.charliesgames.com/cactus/clean_asia.zip

Svedäng, Erik. (2009). *Blueberry's Garden*.

http://eriksvedang.com/blueberrygarden/

ANEXOS

Anexo A – Correspondência com Jason Rohrer.

E-mail: De Rui Ribeiro para Jason Rohrer, 9/9/2011, 3:45 Pm

Hello Jason,

my name is Rui, i'm from Portugal and i'm writing to you because i'm currently finishing my MA thesis ('Technology and Digital Art' Master, at Minho's University - Engineering School: http://mtad.dsi.uminho.pt/en/introduction.html).
My thesis is mainly about 'art games' (i'm not a big fan of that expression, but i do understand it's usefulness and besides, that's what we got) or, maybe better, about games as a 'vehicle for artistic expression'. I'm investigating the art games context, since Rod Humble's The Marriage until 2010, more or less. I'm also proposing to prototype my own 'art game' (it really sounds terrible and scary, talking like this)

I first heard of your work in 2009, through Lance Weiler's excellent podcast 'This conference is being recorded'.
There you were, a guy from my generation (i was born in 1976) speaking of games in a fashion that i totally subscribed.
I also stopped playing games (my background is film, i work as a director and editor, mainly doing documentaries, but also do video work in collaboration with contemporary dance, performance, and theatre) when i felt they weren't growing (intelectually, emotionally, ethically) as fast as me
That interview of yours put me again, very slowly, in the path of gaming (even if i still haven't bought a console, and i don't think i'll ever will!).
I started playing your wonderful inspiring games, and also Jonathan Blow's, Daniel Benmergui's, Derek Yu's and some others. Sometimes i buy a game or another at Steam, like Terraria ou Blueberry Garden
(Sleep is Death and Inside a Star Filled Sky i bought directly from your site :)) but i really can't say
i became a 'gamer' again.

Anyway, i'm a great admirer of your work, and even if my thesis isn't about you - only one of the chapters is specifically dedicated to you, your games are essential case-studies, and kind of paradigmatic for the 'art games' discussion, as you can imagine.

I wonder if you would accept to answer some questions that would help me best contextualise my approach?
I know you are very busy, but i had to try.
And I won't take it badly if you don't answer me, of course!

So, i the questions would be (let's see if my not-so-good english doesn't betray me):

1. 'Art games' are already past. It was a necessary discussion in the process of

legitimacy of the games as a potentially artistic medium.
In that context, the 'mechanics as metaphor' should be regarded as a specific tool that was used in a specific moment in order to demonstrate specific things. it allowed to create important and meaningfull games, but shouldn't be seen as a specific dogma or attempt to 'determine' what should games be.

QUESTION: Do you agree with this point of view? If so, what should be the next steps in order to definitely establish games as an artistic medium?

2. There's a particular economy related to games.
Production and distribution issues are an important, unavoidable i guess, part of the whole artistic equation.

QUESTION: Can you speak us a little bit of your personal case, of the delicate balance between life and work?
Have you managed to sustain your (wonderful) 'voluntary simplicity' through your (uncompromised) games?

3. You've talked about how you admire Rod Humble, Jon Blow and Benmergui.

QUESTION:Is there any other exciting 'new' game designers/games
that you have discovered more recently?

OK. This is it. I hope i'm not disturbing you too much, and again: please feel free to refuse to answer the questions.

Warm greetings from Portugal,
Rui Ribeiro

E-mail: De Jason Rohrer para Rui Ribeiro, 9/9/2011, 4:31 Pm

Thanks for getting in touch! I'm glad that the work of me and my colleagues has put some hope in your heart for video games. I'm happy that you've only submitted 3 questions to me---that's very respectful, so I will take the time to answer them. (Some people write to me with 10 or even 15 questions and expect me to answer them!).

1.

Yes, I agree that artgames are a thing of the past already, and that mechanics as metaphor are finished along with it. I've been struggling to understand exactly what happened for a while, and I don't have any firm conclusions about it. It seems that mechanics as metaphor was some kind of important stepping stone---here we had been making games for decades where the mechanics had no intentional meaning. Building mechanics around an intentional meaning opened the door to the idea that games could indeed be meaningful in their own unique way. This is similar to early attempts at film-mechanical symbolism, where you make a character feel "all alone"

by positioning him against the right side of the film frame with an empty indoor space filling the rest of the frame all the way to the left edge. It's important to figure out that you can do that, and modern films still use these basic techniques, but such techniques can't be the main artistic dish forever. Once the audience understands how to read and interpret them, the thrill is gone. Film's answer to this problem was to push off in more subtle directions, and also to get away from explicit intention by moving into the realm of artistic instinct. I think that games are doing the same thing. But you have to learn to crawl before you can walk. Artgames (like artfilms) were the crawling stage.

2.

There's been a bit of a revolution on the economic side over the last few years. People have suddenly become willing to buy game downloads directly from creators from personal websites. Minecraft is the supreme example of this, where the guy brought in over 30 million dollars through PayPal on his own website---no middle person! Though I haven't had nearly that level of financial success, I still have brought in enough money from direct sales of my games over the past two years that my family has quite a bit of financial security (especially since we spend so little each year).

3.

Terry Cavanagh has put out several interesting games, including Pathways, Judith, and VVVVVV. I'm eagerly waiting to see what he does next. Mark Essen (Messhof) struck pure brilliance with his two-player fencing game Nidhogg, and his brutal fluttering game Flywrench is already something of a classic. At the recent IGF, Cardboard Computer's game "A House in California" was really sweet. I also got a demo of Alexander Bruce's forthcoming game Antichamber, which seems to be getting better and better to the point of brilliance. Limbo on XBLA was quite stunning.

Unfortunately, I can't think of too many more examples.

Jason

E-mail: De Rui Ribeiro para Jason Rohrer, 9/9/2011, 5:05 Pm

Thank you so much, for your fast reply and answers!

Maybe the most important thing in this 'Art Game Mechanics' stuff was to put the focus in the game designer
as an artist, and - even most important - in the game design itself as the main, specific territory of artistic expression.
Of course, after the game design will come the visuals&sound, the player, the cultural context, etc, etc.
Secondary layers - by order of appearence, not necessarily in a depreciative way - in terms of what distinguishes games from other mediums.

French New Wave did exactly that (first as young film critics -the 'auteur theory'-

then as filmmakers) with the role of the film director . Games are quite different, and of course the history never repeats itself, but the essence of the problem is definitely the same.
So, we should be optimistic about it!
My opinion, of course.

You're great, thanks a lot.
Keep your nice work,
all the best,

Rui

Anexo B – Resumo CV Inês Afonso, *art director* de *We Can't Go Home Again*.

Formação:

2009/2011

Masters of *Arts*- Production Design na NFTS (National Film and Television School). Londres

2005/2007

Realização- RESTART- Escola de Criatividade e Novas Tecnologias

2000/2005

Licenciatura em Artes Plásticas na *Escola Superior de Arte e Design de Caldas da Rainha*

1996/1999

Live Drawing Course at *Sociedade Nacional de Belas Artes*

Trabalhos mais recentes:

2011

• Storyboard Artist para anúncio ao Disney Channel da produtora Love

• Art Director para videoclip Robot Disaster single Boy para produtora Love

• Production Designer para videoclip do single de Vanquish- Headrush- construção de cenarios em escala real

• Production Designer para anuncio de cinema de anti-pirataria da FDA- Last Cinema in the World - construção de de cenarios em escala real

• Art Director e Storyboard artist para anuncio *PBL* Jewelers com Produtora DCreative

• Assistente de Departamento Artistico em "Frankenweenie"– animação Stop-motion de Tim Burton (construção de maquetes e desenhos técnicos)

• Conferencista convidada na Goldsmith's University – Master classes sobre a história e os papeis do Production designer e do Departamento Artistico na indústria cinematográfica

2009/2011

• Estágio profissional no Departamento artistico em "Dark Shadows"- Tim Burton

• Production Designer para animação/documentario- pixelation- "Abuelas" realizado por Afarin Eghbal- construção de cenarios em estudio em escala real.

• Production Designer para curta-metragem "For Megan", realizado por Andrea Harkin

• Production Designer para “Transparent”, realizado por Tatiana Korol

2008

• Concept Artist para anuncio viral da Toshiba “Umbrellas” – Realizado por Beniamino Barrese

• Storyboard Artist para anuncio da Kodak “Kodak for Everyone” realizado por James Price

• Storyboard Artist para curta metragem “Over a Cat” realizado por Mairylia Kalaitzidou – Leeds, UK

• Storyboard Artist para DCreative pequenas promos-virais

Anexo C – Resumo CV Rui Ribeiro.

Nascido em Lisboa, 1976. Estudos de Cinema, na área de realização, entre 1999-2002.

Participação artística em projectos Transdisciplinares vários. O seu trabalho em vídeo e filme tem sido, desde 2002, exibido regularmente em festivais de artes performativas de países como a França, Alemanha, Suíça, Bélgica, Croácia, Dinamarca, Brasil, Reino Unido, Grécia, Tunísia, Itália e Rússia. Estas e outras viagens constituem experiências fundamentais na sua formação pessoal e profissional.

Em 2004 terminou *Circo!,* o seu primeiro documentário de criação e foi convidado para ser formador na ETIC (Lisboa) onde ensinou, até 2008, História do Cinema e Edição Não-Linear em Final Cut Pro. Colabora regularmente em projectos cinematográficos/audiovisuais ao nível da montagem e pós-produção vídeo.

Entre 2010 e 2011 produziu e realizou o documentário *Morabeza*, encomenda da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, e frequentou o Mestrado em Tecnologia e Arte Digital (Faculdade de Engenharia da U. Minho) no âmbito do qual investiga sobre *game design*.

Trabalhos em curso :

Now or Never – criação e direcção. Espectáculo ficcional 'full dome'. Uma conspiração cósmica para Planetários. Produzido pela Associação Prado, com apoio da DGArtes, com estreia prevista para Dezembro de 2012.

Montagem do documentário *Luz Obscura*, de Susana Sousa Dias.

Trabalhos mais recentes :

2011

Montagem do filme 'É na Terra, não é na Lua', de Gonçalo Tocha

(Menção especial do Júri, Festival de Locarno 2011, Grande Prémio Doc Lisboa 2011)

Filme-documental para "Staalhemel", instalação interactiva de Christoph de Boeck, Bozar, Bruxelles

2010

Produção e Realização do documentário 'Morabeza', encomenda do Comissariado Cultural da FEUP – Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

Filme-registo para "A Colecção Privada de Acácio Nobre", de Patrícia Portela, estreia Teatro Maria Matos, Setembro 2010

Consultor de montagem para *Na Véspera*, documentário de Lotte Knaepen, Portugal/Bélgica.

Imagem e montagem para 'Heli Project', documentário-instalação de João Bonito, Porto.

2009

Realização vídeo para "Chinoiserie", projecto Mala Voadora (estreia teatro Maria Matos, Lisboa, Junho 2009)

Realização (filme e vídeo) para "Vice-Royale.Vain-Royale.Vile-Royale", de Sónia Baptista (projecto Transdisciplinar apoiado pela Dgartes/MC, estreia Culturgest, Lisboa, Fevereiro de 2009)

Residência Artística, wpZimmer, Antwerp, Bélgica (Janeiro 2009)