

# Games, arte e educação: considerações gerais

Lynn Alves      Mariá Scárdua      Piero Baptista

UNEB

## Resumo

Este artigo tem o objetivo de iniciar a discussão entre as categorias teóricas arte, games e educação, analisando a argumentação sobre o que é arte. A partir disso desenvolve e se baliza nas definições de arte de acordo com o entendimento moderno e como estas se aplicam ao jogo eletrônico, pontuando as influências artísticas presentes no desenvolvimento de jogos atuais e de um jogo voltado para educação.

**Palavras-chave:** Games, arte, educação

lynnalves@yahoo.com.br  
mscardua@gmail.com  
pierocarapia@yahoo.com.br

## 1. Introdução

A arte é tão necessária aos seres humanos quanto o ar, a água e o alimento. Essa assertiva, que chega como um baque, pode ser imediatamente negada por mentes mais racionais. Mas, na verdade, a necessidade da arte é tão básica como a da sobrevivência que, com um pouco de reflexão pode-se ver que nenhum ser humano vive alheio as produções artísticas, isto é, sem manusear um livro, ver um filme, enxergar poesia no mundo. Mesmo as comunidades mais isoladas buscam expressar aquilo que lhe constitui um valor, sobretudo imaterial, e esta necessidade de expressão muitas vezes se manifesta como arte. [Fisher 1987]

Jogos eletrônicos geralmente não são considerados uma forma de arte. São formas de entretenimento e distração, mas os críticos não a considerariam uma manifestação de “arte” da forma como conhecemos. Pode-se dizer, no entanto, que as artes em suas diversas manifestações provocam no homem sentimentos e sensações, principalmente admiração (conceito de afetação, de não indiferença).

Diante dos incontáveis esforços em defini-la, cabe talvez dedicar a atenção em especial nas manifestações da arte e de que maneira elas se auto-denunciam como arte.

A quantidade de manifestações artísticas já realizadas é absurda – porém o mais impactante é quantos suportes já foram utilizados através da história. Os homens primitivos pintavam em cavernas, mas pelos séculos foram surgindo o artesanato, a escultura, a modelagem, os murais, os afrescos, a pintura. Novas técnicas foram sendo desenvolvidas por tentativa e erro, e os materiais foram sendo descobertos e aprimorados. Em poucos

pontos da História Humana a arte chegou a se estagnar, a exemplo de dizer qual o período, quando, etc e ainda assim apenas superficialmente; logo técnicas antigas foram sendo aprimoradas, convivendo com as mais recentes ou relegando-as ao esquecimento. [Osbourne, 1987]

## 2. A função da Arte

Mas o que seria a arte? O esteta francês Étienne Gilson, em *Introdução às Artes do Belo*, diz: “Não se pode ler uma história das filosofias da arte sem sentir um desejo irresistível de ir fazer outra coisa”, [Gilson,1995] tão frustrante e insolúvel pode ser a questão. Talvez seja mais frutífero pensar não *no que é* a arte, mas *por que é* a arte: o que leva o ser humano a desabrochar sua capacidade criativa para um lado deliberadamente diferente da simples aplicação utilitarista, provocando um sentimento estético? Qual é o motor do sentimento do belo e quais as variáveis que denominam uma obra de arte de, digamos, um trabalho bem-feito - pois é fato que um rascunho pode ser arte, enquanto um desenho técnico detalhado de um motor não.

Tendo a arte acompanhado o homem enquanto bem e manifestação cultural, Ernst Fisher, em “A necessidade da Arte”, propõe que o homem é incapaz de existir consigo mesmo sem uma sensação de integração da própria individualidade proporcionada pela arte. “Por que nossa própria existência não basta? Por que esse desejo de completar a nossa vida incompleta através de outras figuras e outras formas?”. Para Fisher, a arte atrai de forma diferente da realidade, distraíndo-nos e criando a sensação de “divertimento”. [Fisher 1987]

Segundo Scott McCloud, [2004] “toda ação humana que não pode ser considerada sobrevivência e reprodução é arte”. Mesmo que não cheguemos a uma generalização tão ampla como esta de McCloud, ele reforça a linha do pensamento de que a arte pode estar em qualquer lugar. É natural que suas concepções tenham sofrido drásticas alterações, de modo que por diversas vezes a ruptura de paradigmas estabelecidos não tenha sido fácil. Ora associada ao artesanato, ora dissociada, por vezes buscando a satisfação do *status quo*, por vezes buscando a satisfação do homem enquanto criador, às vezes necessitando do aval de instituições representativas, galerias e críticos para autenticar sua condição “artística”, por vezes tendo que romper com tudo isto para ter espaço em um novo contexto.

Assim, a arte na modernidade teve que sobrepujar as diretrizes básicas que diziam ser a arte a representação do belo, do construído, do tradicional. Assim também teve que sobrepujar, na contemporaneidade, a diretriz que dizia ser a arte “sacra” em demasia para ganhar força fora das galerias, fora dos cânones estabelecidos, fora da objetividade física dos quadros, das esculturas, da arquitetura, da peça encenada ao vivo. A arte, mesmo que difícil de ser definida, apresenta-se seriamente indefinida se fora de seu contexto.

### 3. Arte e videogames

Falamos hoje em tecnologia como falamos do tempo. Esse termo é tão utilizado que se tornou gasto, sempre vagamente relacionado a computadores e celulares. Mas a tecnologia que avança hoje é muito diferente do surto tecnológico do século XX, por exemplo; o início do século XXI promove a troca de informações entre indivíduos e entre máquina-indivíduo em tempo real, afetando as relações entre as pessoas de forma nunca vista antes. A interatividade é a chave dessas relações. Não há motivo para que fosse diferente com a arte.

Os jogos eletrônicos evoluem então como uma forte expressão artística desta época. Quando se joga um videogame, o principal objetivo é o entretenimento, como Fisher menciona. Porém, assim como no cinema, teatro e museus, estamos absorvendo toda a forma e idéias da obra de arte: a trilha sonora, o design dos personagens, os cenários, a qualidade do som, o enredo. Poderia ser o mesmo modo que analisamos um filme, com uma diferença crucial: analisamos também a interface e o *gameplay*, os pontos em que o “filme” é interativo e podemos intervir nele enquanto herói ou deus daquele mundo Como menciona Bobany em “Videogame Arte”, “O *game* é uma obra de arte interativa”. [2007]

McCloud [2004] caracteriza seis passos necessários para a criação da obra de arte: a **idéia/objetivo**, a **forma**, o **idioma**, a **estrutura**, a **habilidade** e a **superfície**. McCloud utiliza este argumento para tentar solidificar os quadrinhos como arte, mesmo que uma arte ainda em evolução; é possível aplicar perfeitamente este conceito a outras mídias, como os jogos eletrônicos.

No projeto que estamos desenvolvendo, adaptamos a arte do jogo de forma a atrair jovens de 10 aos 17 anos, já que o objetivo do “Búzios: Ecos da Liberdade” é criar um espaço diferenciado para o ensino da História, trazendo para cena a primeira revolta social do Brasil, a Revolta dos Alfaiates, através dessa mídia eletrônica. Este movimento já foi contado por diferentes manifestações artísticas, desde da literatura de cordel, filmes e documentários, livros até histórias em quadrinhos. Este fato vivo, reconstruído pelos membros do grupo de pesquisa Comunidades Virtuais, agora irá além do ato de contar a história, mas cria-se a

possibilidade dos jogadores/alunos/professores participarem desta narrativa, sendo atores/autores da trama. Assim, configuramos uma nova forma de ensinar, mediada pelos games, resgatando os aspectos lúdicos e narrativos do fato histórico Revolta dos Alfaiates.

A tarefa não é fácil já que os docentes não compreendem os games como arte e ainda tem dificuldades em incluírem nas suas atividades ambiente interativos, principalmente os games, restringindo-se a no máximo uma aula com datashow, Hopkins citado por Moita [2007], afirma que a educação do século XXI não deve se prender apenas à simples transmissão de conhecimentos, mas a capacidade de exercer o que aprenderam também durante a vida. E os jogos permitem esse tipo de interação. Segundo Kullock, um dos sujeitos da pesquisa realizada por Moita: “Com o jogo, a gente consegue cortar caminho, faz do mesmo modo, mas com um jeito mais prático, mas rápido, mais fácil. Você consegue ser dinâmico durante o trabalho.” [2007]. Este sujeito sinaliza a necessidade dos jovens em se tornarem interatores do processo de ensinar e aprender, buscando trilhas, caminhos, formas diferenciadas para construir significado para os distintos objetos do conhecimento.

Os jogos são produzidos primariamente para o entretenimento, e a partir deste têm adicionadas diversas variáveis. Os jogos com fins pedagógicos, denominados também de *serious games* visam a transmissão de informações que ressignificadas podem se tornar conhecimento de forma lúdica e interativa, apesar de os professores não estarem familiarizados com lógica.

Alunos e professores concebem os jogos com fins pedagógicos como uma versão eletrônica de suas aulas, o que os torna aborrecidos e sem nenhum tipo de atração, nem de *gameplay* nem de estética agradável. Por isso a equipe de design do “Búzios” procura uma linha de trabalho concebendo a arte de forma envolvente e interessante partindo da perspectiva do que seja um jogo do gênero *adventure*. Este tipo de jogo atua em sintonia com a proposta da educação, pois é focado na resolução de mistérios ou problemas envolvendo elementos do enredo e itens relevantes adquiridos em jogo, o que abre bastante espaço para o desenvolvimento de uma linha de pensamento ou da exposição de idéias e, no caso, fatos históricos. Quanto à arte, o jogo se apropria de cenários concebidos como telas e personagens em animação 2D, muito semelhante a games como Full Throttle, Monkey Island ou The Dig.

Desse modo, a equipe de Design trabalha seguindo o método de McCloud [2004] em sintonia com o objetivo proposto pelo grupo de trabalho e já referenciado acima. Nossas bases para a produção parte dos seguintes pressupostos: que a aparência do jogo seja pouco caricata, pendendo mais para o

realismo, o que tornaria o episódio melhor retratado e, portanto, prenderia mais a atenção dos jovens ao assunto. Porém cabe uma atenção especial em um ponto: o uso da arte como modo de expressão visual do jogo, a linguagem que despertará interesse, deslumbramento, ou qualquer que seja a intencionalidade proposta. Cabe ao artista estabelecer através de seu trabalho sua expressividade em conjunto com a proposta do game. Aliado a isso, o cenário e personagens, integrados ao roteiro e *gameplay*, devem ser interessantes para que os gamers sustentem o desejo de continuar jogando. Afinal, como Schuytema fala em seu “Design de Games – uma abordagem prática”, procuramos modos de tornar a experiência do jogo única e irrepetível por meio da diversão, assim, como outras manifestações artísticas. [2008]

Por fim, a fase de produção e aplicação de nossos conhecimentos técnicos e criativos está em curso, e está sendo polida no processo. Fecha-se então o círculo de arte de McCloud: O “Búzios” é, sim uma manifestação artística tanto quanto educativa.



Figura 1: Cena do jogo “Búzios: Ecos da Liberdade”]

Tendo sido tomadas as devidas precauções na definição de quais serão os passos para a criação da arte do jogo, durante o processo de criação da arte conceitual “Búzios: ecos da liberdade” foi necessário uma pesquisa para melhor caracterizar as personagens e o cenário, tanto para haver veracidade dos elementos contextuais quanto para que se pudesse poupar tempo em etapas futuras. Seguindo uma ficha previamente elaborada pela equipe de roteiro, os elementos, o figurino, os detalhes artesanais dos objetos, tudo veio a somar para transportar o jogador a uma época diferente da que está habituado. No desenvolvimento das artes conceituais é necessário prever como esta arte será desenvolvida em jogo, como os elementos faciais dos personagens se manterão fiéis aos concebidos originalmente, como tudo isso se conjugará harmonicamente com as animações individuais dos personagens e com o cenário.

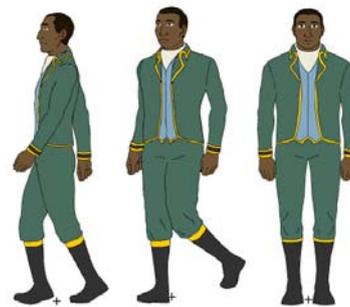


Figura 2: Personagem principal do jogo “Búzios: Ecos da Liberdade”

É necessário prever tudo na interação entre arte e animação. Quanto aos personagens, os elementos do rosto precisam gerar expressões bem definidas, de modo a melhor se adaptar ao distanciamento da cena previsto no *gameplay* e serem perceptíveis ao jogador, evitando expressões dúbias ou sutis demais; as animações têm que ser fluidas e sempre prevendo que os personagens tenham algum tipo de animação padrão (chamada Root) nos momentos em que não interagirem com nada nem com o personagem principal (isto é importante para quebrar a monotonia numa cena estática). O posicionamento dos personagens na cena é importante num jogo em duas dimensões, visto que a programação busca expressar suas interações em situações específicas, de modo a facilitar a execução do *gameplay* e evitar desperdício de trabalho e desenhos.

### 3.1. Artistas e games

O trabalho de um artista em um game não é menor de que um ilustrador ou artista comum. Ao contrário, são necessários diversos conhecimentos específicos, como a consideração pelo *gameplay*, capacidade de processamento da máquina, e limitações de programação. Ainda assim muitos artistas extremamente talentosos se consagraram pelo trabalho primoroso que desenvolveram junto a grandes empresas de jogos. Dentro desta relação é impossível não falar de parcerias como a de Yoshitaka Amano e a Square, ou a de Akira Toriyama com a mesma empresa, por exemplo.

Amano começou sua trajetória como um adolescente aficionado por arte e desenho. Em 1967 começou a trabalhar na Tatsunoko Productions, no departamento de animação. Já na década de 70, Amano absorveu influências ocidentais principalmente entre artistas do movimento Art Nouveau, em especial Gustav Klimt, além de buscar referências na arte tradicional japonesa, mais especificamente o Ukiyo-e (ou “pinturas de um mundo flutuante”, populares desde o século 17 no Japão). Dono de um trabalho diferenciado, riquíssimo em detalhes, de expressividade atmosférica e pictórica, Amano atua em

ilustrações, desenhos, animações, pintura, teatro, design e enfim, *games*. Em um mercado cada vez mais interessado na excelência de suas produções, objetivando conquistar uma clientela num contexto expansivo e crescente, os jogos buscam diferenciais que os permita, por exemplo, tornarem-se séries tão vitoriosas como Final Fantasy. Amano conferiu a esta série de sucesso um dos grandes diferenciais: uma arte envolvente, adequada à obra e de qualidade e originalidade, tornando vários títulos da série em marcos no gênero de Rpg eletrônico. (in <http://www.amanosworld.com/html/bio.html>)

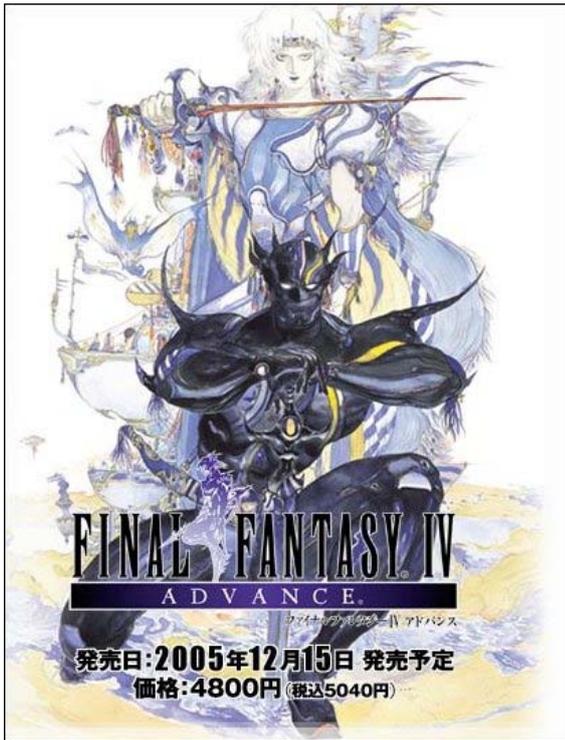


Figura 2: Arte de Yoshitaka Amano para o relançamento do jogo Final Fantasy IV para Nintendo DS

Quanto a Akira Toriyama, se tornou mundialmente famoso por mangás e séries animadas como Dragon Ball, sendo membro, juntamente com Hironobu Sakaguchi e Yuuji Horii, do chamado “Time dos Sonhos” da Square (hoje Square Enix), principalmente depois de *games* como Dragon Quest e Chrono Trigger. Além da consolidação de um modelo de gameplay em Chrono Trigger, o trabalho do artista consegue fixar na memória e no imaginário o que diferencia estes jogos dos outros, dado que estas informações essencialmente se processam de maneira visual. É pelo trabalho do artista, por exemplo, que se pode expandir o imaginário visual destes *games* a tal ponto que surgem bonecos, art books, filmes, entre outros. (in <http://www.anime3000.com/information/creators/toriyama.html>)



Figura 3: Chrono, arte de Akira Toriyama para o jogo Chrono Trigger

#### 4. Conclusão

Os *games* estão ganhando um espaço na área da cultura, especialmente nas pesquisas que emergem no campo das ciências humanas e ciências humanas aplicadas (vide o crescimento de trabalhos no Track Game e Cultura do SBGames desde 2007). Pesquisas como a de Schaffer et al [2005], por exemplo, já confirmaram que os jogos eletrônicos não só ensinam como também simulam a aplicação direta na vida, criando amplas possibilidades para a construção de saberes que vão além dos conteúdos conscientes mas envolve também os da ordem do inconsciente.

Quanto à arte, esta têm notadamente buscado, e felizmente encontrado, espaço que não somente para um concepção tradicionais se manifestar. A exemplo dos *games*; a educação, tal como a arte, tem de ganhar espaço em um novo contexto. Um contexto de globalização, interatividade e tecnologia. Se o objetivo maior do conhecimento e da educação é formar pessoas capazes de valorar positivamente suas relações pessoais e interpessoais, esta tem que criar espaço para si neste cenário contemporâneo, necessariamente, ou correr o risco de estar associada com valores ou métodos caducos. A informação tem que ser clara, engajada e bem colocada em seu devido contexto, aproximando o conhecimento dos jovens de modo que possa estar associado a algo rico, dinâmico e atrativo. Os jogos com fins educacionais se constituem em elementos mediadores que não podem ser preteridos mas não devem ser supervalorizados, pois a lógica que defendemos é a de convergência defendida por Jenkins.

Para Jenkins, nesta cultura da convergência “as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” [2008].

Assim, professores e tecnologias são parceiros nessa aventura de aprender simulando o real.

## Referências:

BOBANY, Arthur, 2007. Videogame Arte. São Paulo: Novas Ideias.

FISHER, Ernst, 1987. *A Necessidade da Arte*. Rio de Janeiro: Guanabara. Tradução Leandro Konder.

GILSON, Étienne in COLI, Jorge, 1995. *O que é arte?* São Paulo: Brasiliense.

MCCLOUD, Scott., 2007. *Desvendando os Quadrinhos*. Brasil: M. Books.

JENKINS, Henry. 2008. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph.

MOITA, Filomena, 2007. Games: contexto cultural e curricular de “saberes de experiências feitas”. In *Jogos Eletrônicos: construindo novas trilhas*. Campina Grande: EDUEP.

SHAFFER, D. W; SQUIRE, K. D; HALVERSON, R; GEE, J. P. (2005).  
Video Games and the Future of Learning. *Phi Delta Kappan*, 87 (2), p. 104-111. [online] Disponível em:  
[http://epistemicgames.org/cv/papers/videogamesfuturelearning\\_pdk\\_2005.pdf](http://epistemicgames.org/cv/papers/videogamesfuturelearning_pdk_2005.pdf). [Acessado em 10 de Novembro. 2008.]

SCHUYEMA, Paul, 2008. *Design de Games: uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning.

Osbourne, Harold. 1987. *Estética e Teoria da Arte*. São Paulo: Cultrix. Tradução Octavio Mendes Cajado.

*Chrono Trigger*. Produzido e distribuído por: Square Co. Plataforma: Playstation 1. 1999

*Final Fantasy XI*. Produzido e distribuído por Square Co. Plataforma: Super Nintendo. 1991

*Amano's Bio*. Disponível em:  
<http://www.amanosworld.com/html/bio.html> [Acessado em 20 de Junho, 2009]

*Japanese Master: Akira Toriyama*. Disponível em:  
<http://www.anime3000.com/information/creators/toriyama.html> [Acessado em 20 de Junho, 2009]

Capa de *Final Fantasy Advance*, para DS - <http://www.rpg-legends.com/images/news/FF4A.jpg> [Acessado em 20 de Junho, 2009]

Character Design de Chrono, *Chrono Trigger* - [http://lh3.ggpht.com/\\_xv-cXwzKGQ0/STZ8U1IBXxI/AAAAAAAAACKM/H6hSOt9Fjrw/crono\\_thumb2.jpg](http://lh3.ggpht.com/_xv-cXwzKGQ0/STZ8U1IBXxI/AAAAAAAAACKM/H6hSOt9Fjrw/crono_thumb2.jpg) [Acessado em 20 de Junho, 2009]