



# Videogame é arte?



Profa. Aline Corso



3 : 25

# O que é ARTE?

*“Arte é a atividade humana ligada a manifestações de ordem estética, feita por artistas a partir de percepção, emoções e ideias, com o objetivo de estimular esse interesse de consciência em um ou mais espectadores, e cada obra de arte possui um significado único e diferente.”*

# Arte do Game ou Game da Arte?

Hoje em dia, não há como negar a influência pervasiva (no sentido de penetrante) da **cultura dos games**. Se pensarmos na “estética do Game”, ou, em como os videogames estão transformando a arte contemporânea, seguiremos por um caminho.

Entretanto, quando pensamos no “Game de Arte”, separando-o dos produtos de entretenimento e de mercado, estaremos partindo para outro. Neste segundo caso, estaremos interessados naqueles games regidos pela função poética da linguagem, onde seu **objetivo final não seja apenas o de entreter**, mesmo que ainda se sustente pelo caráter lúdico.

Indústria

X

Arte?



# O que se espera de um game de arte?

O game deve vir a quebrar regras, subverter padrões, ter um papel questionador frente a propositivas, experimentar novas sensibilidades, lançar novas hipóteses, sensações, propor outras relações, interferir, re-editar e criticar o seu próprio modelo criativo, enfim, que trate de uma reflexão estética e flagre esta sua condição, exercendo sua natureza artística. Mas então, como definir os limites entre as artes interativas, no momento em que um artista cria um jogo que não se joga, ou que não venha agir como se é esperado? Para Matteo Bittanti (2006), no artigo “Game Art, (this is not) A Manifesto, (this is) A Disclaimer”, **gamearte é qualquer arte na qual games digitais desempenharam algum papel significativo na criação, produção, e/ou exibição do trabalho**. E a arte resultante pode existir como um game, uma pintura, uma foto, som, animação, vídeo, performance ou instalação.

# Gamearte

Mas, para Lúcia Leão (2005), “a denominação gamearte se refere a projetos de caráter estético que se apropriam dos games de modo crítico e questionador, propondo reflexões inusitadas. (...) Os projetos de gamearte se fundamentam em três grandes questões: a subversão crítica dos usos, sentidos e objetivos de games conhecidos; o ato de jogar (play) e uma interatividade complexa composta por várias etapas de interação (fases)” (LEÃO, 2005:1)

# Exemplos

Shadow of the Colossus

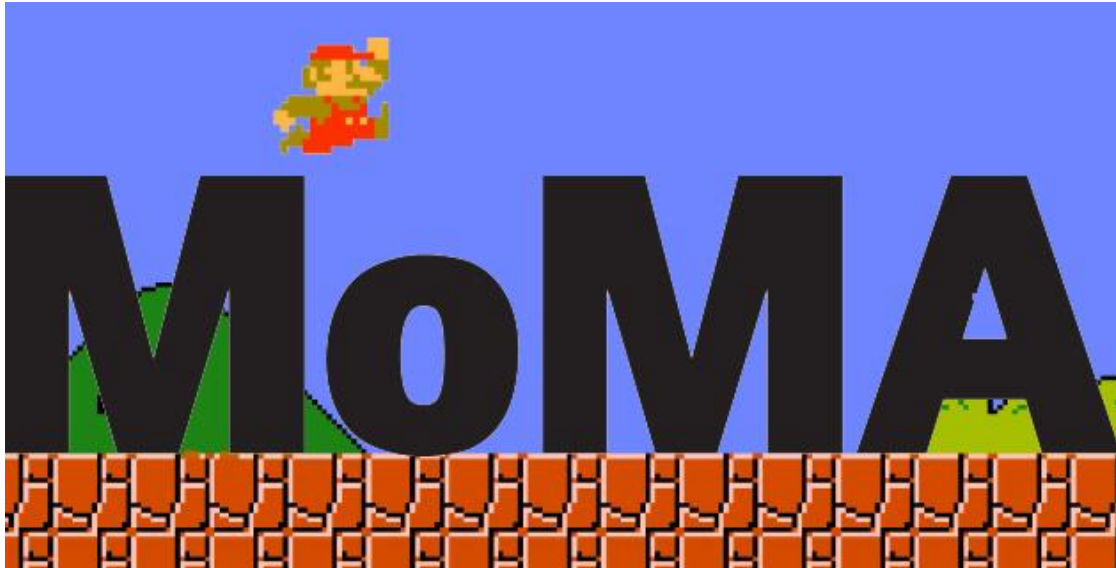
Flower

Journey

Mais exemplos????

# MoMA - videogames

[http://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters](http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters)





# Bibliografia

<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art>