

*Wilton Azevedo\**

*Coordenação e organização*

*Carlos H. P. Gomes\*\**

## RESUMO

Este artigo analisa o *videogame* como um produtor de linguagem, através da análise do conceito de jogo em Huizinga e Gadamer, assim como, o conceito de imagem e êxtase de Eisenstein. O trabalho tem como base elementos de um sonho, ocorrido no processo de busca de respostas para as questões sobre a linguagem dos *videogames*, sob a perspectiva do conceito de Intermediaridade.

Palavras-chave: Arte. Educação e Hipermídia.

## 1 INTRODUÇÃO

A necessidade de explorar novas formas de ensinar e aprender e nossa dificuldade de compreender o mundo, é um imperativo na vida. Estudar novas mídias e sua potencialidade como linguagem, seja na Educação, na Arte ou na História da Cultura é uma tarefa árdua e demanda um esforço de investigação e experimentação constantes. Como Willian H. Calvin diria, nós descobrimos o que ninguém descobriu, tirando uma boa soneca, sem isso é difícil descobrir o inusitado. Quando dormimos combinamos informações de maneira sempre diferente, podemos no sonho mostrar o diálogo entre Platão e um menino em plena segunda guerra.

\* Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

\*\* Aluno do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie.



## 2 VIDEOGAMES E CINEMA

### 2.1 UMA PERSPECTIVA HISTÓRICA

Para entendermos a história do *Videogame* precisamos conhecer os aparelhos ópticos que antecederam o Cinema. Quando pensamos em sombras e luz, logo visualizamos uma projeção de filmes e atores, que aponta como o cinema hoje é um artefato aceito socialmente. Como afirma Lucena Barbosa Júnior (2001), ao longo da história da arte, o desejo atávico do homem pela animação de suas criaturas – começou com uma intenção mágica (Pré-História), mais tarde como código social (Egito Antigo), passando pelo reforço da narrativa, até atingir o puro desejo formal com a arte moderna. Como vimos o Cinema é o fruto de nossa atração pelo movimento. Se pegarmos uma simples vela e a contrapormos as nossas mãos poderemos projetar contra a parede um cavalo. Eis aqui a fantasia, agora com técnica.

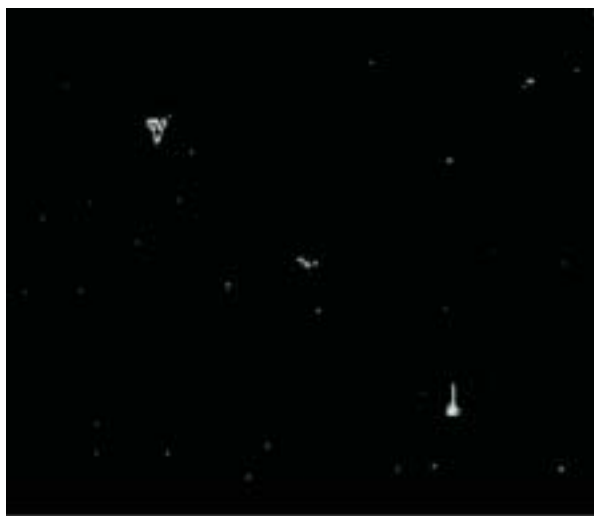
#### 2.1.1 O desejo de movimento

Observar as motivações do cinema como linguagem pode nos inspirar para o entendimento da linguagem visual dos jogos. Em seu ensaio: História do cinema – um breve olhar, Carla Miucci descreve:

Assim, o que a sociedade reprimiu na própria história do cinema, ou seja, o mundo dos sonhos, do fantasmagórico, a emergência do imaginário e o que ele tem de excêntrico e desejante, tudo isso, enfim, que constitui o motor mesmo do movimento invisível que conduz ao cinema [...] (FERRARESI, 2003).

#### 2.1.2 A invenção do videogame

O primeiro *videogame*, o *Spacewar*, foi criado para mostrar ao mundo o Computador, como fora o jogo *Tennis for Two*, criado para mostrar ao mundo as tecnologias da época. O jogo foi apresentado em 1961 por Martin Graetz, Stephen



Imagens 1 e 2 – Tela do jogo *Spacewar* e sua fonte de inspiração



Russell e Wayne Wiitanen, que retiraram a idéia dos livros de ficção científica de Lensman e *Skylark of the Space* de Edward Elmer Smith (E.E. “DOC” Smith). A idéia era a eterna luta entre o bem e o mal, onde raças de alienígenas lutam pelo controle do universo. Aqui é fácil identificar que o nascimento do *videogame* tem sua origem na fantasia e no sonho.

### 3 A CAIXA MÁGICA

#### 3.1 A IMITAÇÃO DA VIDA

“Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado da natureza”  
(*Johan Huizinga*).

A afirmação de Huizinga nos lembra Cézanne, que certa vez disse que a Arte é uma harmonia paralela à natureza. Percebemos, de dada forma, que estamos em busca de algo fora de nós, que desejamos nos comunicar com a vida e com a nossa natureza. Os *Videogames*, são artefatos culturais que criam uma harmonia paralela à vida, como observamos claramente nos jogos de simulação. Nestes jogos encontramos mundos paralelos, similares aos observados na vida do homem e que podem levar à realização de desejos, de certa forma, e proporcionar a aquisição de conhecimentos ou mesmo apontar ou simular situações do cotidiano.

##### 3.1.1 Sonho e Conhecimento

Após o estudo histórico, é interessante realizar uma análise de alguns elementos nos *videogames*, com destaque para a idéia de trânsito de signos e da experiência de simulação (vicária) e presença do corpo, presente nos jogos. Para ilustrar a visão sobre a linguagem dos *videogames*, vamos trabalhar um trecho de uma história baseada em um sonho:

*Durante a primeira guerra, um grupo de meninos brincavam nas ruínas romanas. Tudo começa quando um deles se afasta do grupo. O garoto entra em uma casa repleta de coloridos relevos. Encantado começou a tocar em tudo, como se buscasse uma passagem pelas paredes. De repente, se viu uma escadaria repleta de pessoas ilustres, como na Escola de Atenas, quadro do pintor italiano Rafael Sanzio. Sem demora, um senhor de longos cabelos, perguntou seu nome. Ele disse: Eu sou Carlo e o senhor? Eu, riu o homem, sou conhecido como Platão e defendo o uso das idéias abstratas como forma de entender o mundo, a existência. O menino riu, certamente era curioso tudo aquilo para ele. Um mundo repleto de pessoas malucas e engraçadas.*



*Ele sai do local correndo, nem se despede. Quer contar aos amigos o que vira. O garoto repete a experiência todos os dias. Em uma discussão com Platão, ele pergunta sobre o que era guerra. Platão devolve a pergunta: O que você acha? O menino responde: não sei. Eu só sei que não consigo brincar e fico triste. Estamos na segunda guerra, o menino, agora um senhor, não tem dúvidas e afirma que o homem não evoluiu e que a guerra era a expressão de sua incapacidade de amar. Saltamos mais quarenta anos. Agora a casa estava ameaçada por uma corrida imobiliária.*

*Não demorou ele se encontrava chutando uma pedra das ruínas da casa. Segundos depois aparece o velho amigo Platão que perguntou sorridente: Estais triste garoto? Carlo, diz: tudo terminou, destruíram nosso mundo, como irei falar com você agora? Ah é isso? Não se preocupe menino, tudo que você perdeu foi a porta, a passagem. Na verdade, o que realmente você precisa está na sua mente e no seu coração. Em seguida ele saiu lentamente, e desapareceu como um fantasma amigável, que vem nos trazer boas notícias de seu mundo incrível (Sao Paulo, 10 de abril de 2003).*

Esta experiência é semelhante a um jogo por criar um mundo paralelo entre o jogo e a vida. Podemos levantar a hipótese de que o *videogame* resgata a visão de organicidade do cineasta Sergei Eisenstein sobre a linguagem cinematográfica. Jacques Aumont (2001), afirma:

A imagem é estruturada como linguagem interior: dos fenômenos humanos, o mais importante para quem se interessa pelas produções significantes é linguagem. Donde a idéia, recorrente em Eisenstein sob diversas formas, de que a obra de arte resulta do exercício de uma espécie de linguagem – e que em particular a linguagem cinematográfica é mais ou menos compreensível como manifestação de uma linguagem interior, que nada mais é do que outro nome do próprio pensamento.

### 3.1.2 Intermediaridade e linguagens

Outro importante aspecto que devemos considerar nesta análise, é o conceito de Intermediaridade, presente em Azevedo (2002), onde o pesquisador afirma:

A partir disso, fica claro que o conceito de intermediaridade só ocorre entre processos interdisciplinares como é o caso natural das hiperâmias. Posso então compreender, “sonho e memória”, como duas entidades que sempre tentamos representar e simular para romper os limites fronteiros entre as linguagens. Para que isso se dê de maneira sistemática, continuamos inventando máquinas incansavelmente para transpor o limite da nossa tão programática linguagem humana.

É oportuno afirmar, como no sonho, que a casa pode ser considerada um *Console* de *videogame* e seus apetrechos. Nos jogos eletrônicos precisamos de máquinas que nos permita jogar, para podermos acessar os códigos, que aqui neste suporte é híbrido e inseparável, o som, a imagem, o espaço e o corpo se fundem. Para entrarmos neste mundo mágico e incrível precisamos destas Caixas Mágicas.



No texto, Tecnologias Intelectuais e Modos de Conhecer: nós Somos o texto, Pierre Lévy (2003) propõe uma nova forma de linguagem e destaca o *videogame* como uma forma ideal, onde a linguagem de imagens interativas produz uma nova forma de aprender que trata o símbolo de forma dinâmica, multidimensional e que condiz com nova forma de relacionamento e de aprendizagem desejadas pelas pessoas.

## 3.2 UPLOAD AND DOWNLOAD

### 3.2.1 *Inlusio, illudere ou inludere*

No *videogame* temos o que podemos chamar de atividade de *upload e download*, ou seja, o indivíduo além receber, envia mensagens e mais que isso, participa do jogo fisicamente, vivenciando uma experiência de participante ativo e construtor do jogo em si. João Antonio de Paula (2003), nos conta como o jogo é constituinte de nossa humanidade, e como é multidimensional em seu aspecto lúdico e articulado por uma rede complexa de determinações que vão da alegria a violência. No livro *Homo ludens*, Johan Huizinga (1971), conta a seguinte história que ilustra a idéia do “faz de conta” que está por trás da idéia de jogo:

O pai foi encontrar seu filhinho de quatro anos brincando de “trenzinho” na frente de uma fila de cadeiras. Quando foi beijá-lo, disse-lhe o menino: “Não dê beijo na máquina, papai, senão os carros não vão acreditar que é de verdade”.

As características primeiras do jogo, como descreve Huizinga (1971), apontam o jogo como algo que cria ordem e é ordem. Institui a idéia que o jogo é aprisionado em suas regras e aquele que sair “estraga” a mágica do mundo de ilusão do jogo, aqui ilusão com o sentido de “está em jogo”, de *inlusio, illudere ou inludere*. Quando um indivíduo ou grupo nega o jogo, algo de terrível acontece, ele se transforma ou em um “estraga-prazeres”, ou em um hipócrita ou batoteiro. É curioso ver que as sociedades toleram mais os batoteiros e hipócritas do que aos “estraga-prazeres”, exatamente por este último não apenas negar o jogo, mas por este fundar um outro jogo ou sociedade paralela. Esta atitude diante da vida é observada ao criarmos mundos paralelos, mundos onde as regras são nossas. “O que os outros fazem, lá fora, é coisa de momento não nos importa. Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes” (HUIZINGA, 1971).

### 3.2.2 Conceito de Jogo em Gadamer

Uma abordagem histórica e de linguagem não seria completa se deixássemos de lado a análise do fenômeno do jogo em si. Não podemos deixar de observar o jogo em seu processo ontológico, Schuck descreve estas características estruturais do jogo que podem complementar a investigação sobre os *videogames*. Rogério José Schuck (2003), afirma:



O intento de Gadamer é tomar o jogo como modelo estrutural para a explicação da compreensão, e não enquanto identidade do conteúdo; não é tanto o processo metodológico, mas muito mais o processo ontológico de compreensão, enquanto situação insuperável por parte dos parceiros entregues ao jogo.

Ao jogar, se experimentam diferentes papéis sociais. De certo modo, é um processo reflexivo, mas não no sentido teórico nem epistemológico. É como experimentar a participação numa “quase-reflexividade” ontológica, talvez podendo ser mais bem compreendida com o conceito “pró-flexão” (SCHUCK, 2003). “É aquela idéia de que algo, enquanto algo se revela, adquire sentido, à proporção que seu sentido é, por assim dizer, de certo modo compreendido por aquele que está fazendo a experiência” (SCHUCK, 2003).

O criar também é um fato concreto, seguir ou não as regras é uma escolha do jogador, este não só pode seguir como também modificar sua estratégia e, em alguns casos, transgredir algumas. Um exemplo é o jogo *on-line* de *Multiplayers* (Multi-jogadores), o *Counter-Strike*, que permite que pessoas alheias ao jogo possam por meio, de *softwares* “grafitar” os muros dos jogos *on-line*. Como a noção de “estragaprazeres” em Huizinga (1971). A crítica aqui é real e pessoas entram nos jogos e deixam suas opiniões.

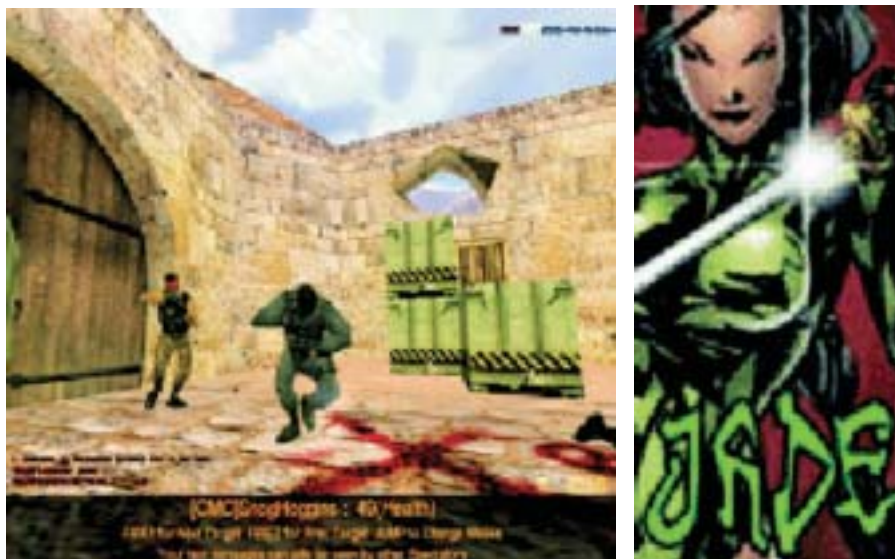


Imagem 3 e 4 - Tela do jogo *on-line* *Counter-strike* e *Spray virtual*

Um aspecto relevante é considerarmos que, para a Pró-flexão ocorrer é necessário que o indivíduo se entregue ao espaço do jogo.

É ali que ele poderá fazer tal experiência enquanto experimentação de si mesmo, sem ser perturbado pelos condicionamentos do dia-a-dia. É aquela idéia de que algo, enquanto algo se revela, adquire sentido, à proporção que seu sentido é, por assim dizer, de certo modo compreendido por aquele que está fazendo a experiência (SCHUCK, 2003).



## 4 CONCLUSÃO

Como no sonho citado, o espaço é determinante e se confunde com o jogador. Esta experiência nos remete ao filme de *David Cronenberg, eXistenZ*. No filme a vida das pessoas se mistura como cartas de um jogo, elas sentem prazer, medo e perdem a noção dos estar dentro ou fora do jogo. As ações ocorrem sempre como algo que se configurava em movimento, às vezes reais às vezes não. Aqui a idéia do êxtase é colocada tanto nas cenas que mostram a entrada no jogo como nos *consoles*, que são vivos, orgânicos e ligados ao corpo. Sinalizando a inseparável condição do jogo e do jogador.

Sobre o pensamento pré-lógico e a organicidade em Eisenstein, podemos observar os aspectos do êxtase do espectador e do êxtase da imagem. Jacques Aumont (2001) cita claramente este aspecto:

A construção extática de uma obra – seja fílmica, pictórica ou até literária – baseia-se em uma espécie de processo de acumulação e de detonação brusca (para o qual as metáforas abundam no tratado de Eisenstein, **La non indifférente nature**: lançamento de um foguete, desencadeamento de êxtase religioso pelo exercício espiritual etc). Esse segundo estágio é dito “extático” porque representa uma explosão, uma colocação “fora de si” (*ek-estasis*) da obra; naturalmente, o interesse teórico é o de logo poder comparar essa estrutura com um processo psíquico similar supostamente induzido no espectador: a obra extática gera o êxtase (a saída fora de si) do espectador e o coloca emocionalmente em um estágio de “segundo”, portanto intelectualmente propício para que se recebe a obra.

Hoje, jogar uma corrida em um fliperama é uma experiência mais física, emocional, é um evento sinestésico. Talvez aqui, teremos como comparar a diferença entre ver o filme *The Matrix*, dos irmãos *Wachowski* em uma tela do cinema e vermos, em casa, na televisão. Aqui a experiência ganha forma, ganha vida. Ocorre que estamos em transição, em busca de algo que nos coloque frente ao jogo como algo que é parte de nosso ser, como no filme de *Cronenberg*.

Como aponta Lúcia Santaella (2001), “O primeiro grande golpe na hegemonia do livro e da cultura de letras foi dado pela invenção da fotografia”. Estamos assistindo umas dessas passagens históricas. No mesmo texto, a pesquisadora, revela que a chegada do cinema trouxe uma linguagem híbrida com a junção de linguagens impressa, diagramática e a fotografia. “O mesmo acontece com o *videogame*, que junto aos inúmeros dispositivos de reprodução da cultura do disponível e do efêmero”, traz uma possibilidade de hibridação de signos sem paralelo na história, via produção de novos signos, criando uma troca ou podemos dizer, uma intermediaridade, que oscila entre a representação e a simulação, ampliando nossas fronteiras de conhecimento ou pelo menos nos aproximando de novos estados de consciência, como nos sonhos de Carlo. Minha visão é que os *videogames* vieram trazer uma experiência panóptica jamais experimentada. Trazem uma possibilidade concreta de aprendizado e conhecimento de novos mundos através do uso de nossas capacidades de raciocínio abduativo.



## The magical box: cinema, videogames, and ek-stasis

### ABSTRACT

The article analyses the videogame as language product, through the analysis of game concept in Huizinga and Gadamer, as well as, the concept of image and ecstasy in Einstein. This work was inspired by a author dream episode, occurred in the attempt to answer to these questions under the perspective of the concept of Intermediarity.

Keywords: Art. Education and Hypermedia.

### REFERÊNCIAS

AUMONT, J. *A imagem*. São Paulo: Papyrus, 2001.

AZEVEDO, W. *Virtual migration: a moving writing*. São Paulo. Disponível em: <<http://www.wiltonazevedo.com.br/>>. Acesso em: 3 abr. 2003.

BARBOSA JÚNIOR, Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: SENAC, 2001.

FERRARESI, C. M. *História do cinema: um breve olhar*. São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://www.mnemocine.com.br/cinema/historiatextos/carla2int.htm>>. Acesso em: 3 abr. 2003.

FOLHA DE S. PAULO, São Paulo, 26 nov. 2002. Disponível em: <<http://www.folha.uol.com.br/folha/>>. Acesso em: 3 abr. 2003.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

LÉVY, P. *Tecnologias intelectuais e modos de conhecer: nós somos o texto*. São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://empresa.portoweb.com.br/pierrelevy/nossomos.html>>. Acesso em: 3 abr. 2003.

PAULA, J. A. de. A copa do mundo e seus significados. *Teoria e Debate*, [S. l.], 2003. Disponível em: <[http://www.fpabramo.org.br/td/nova\\_td/td25/td25\\_cultura01.htm](http://www.fpabramo.org.br/td/nova_td/td25/td25_cultura01.htm)>. Acesso em: 3 abr. 2003.

SCHUCK, R. J. *O jogo como fio condutor da explicação ontológica em Gadamer: subjetividade e compreensão*. Minas Gerais, 2003. Disponível em: <<http://www.dialetica-brasil.org/Schuck-site.htm>>. Acesso em: 3 abr. 2003.

SANTAELLA, L. *Matrizes da linguagem e pensamento*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

