

Notgames: convergências entre videogames e arte interativa

Anita Cavaleiro Me. Leonardo Lima

Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, São Paulo, Brasil

Resumo

O presente trabalho pretende analisar criticamente o conceito de *notgames*, proposto por Auriea Harvey e Michaël Samyn, desenvolvedores de videogames do estúdio belga “Tale of Tales”. O termo *notgames* [2010a] refere-se à crescente tendência entre estúdios independentes de explorar o videogame como mídia e suas possibilidades poéticas, de modo a criar objetos com o potencial de promover experiência estética.

A emergência dessa produção não apenas desloca a compreensão habitual que temos dos videogames como objetos apenas de entretenimento, mas também coloca em disputa um terreno até então ocupado somente pelas artes interativas. Em meio a esse processo, dialogamos com a hipótese do surgimento de um novo espaço de fruição estética situado além dos limites já consolidados da arte e da indústria cultural. Partindo de uma abordagem qualitativa e exploratória, buscamos discutir a intersecção presente entre esses dois domínios, e também compreender as possíveis interfaces que podem ser criadas a partir deste encontro.

Keywords: videogames, notgames, arte interativa.

Contato dos autores:

anitacavaleiro@gmail.com
lslima@live.com

1. Introdução

Na medida em que o universo dos videogames se aproxima da arte, surge a vontade iminente de se categorizar determinado evento. No meio acadêmico, nenhum termo utilizado para se referir aos jogos que possuem características “artísticas” parece ser satisfatório. Afinal, de tempos em tempos, surge uma nova denominação para este fenômeno, como seria o caso da *game-arte*, dos *games de arte* e das *narrativas interativas*. Além disso, cada vez mais são lançados videogames que extrapolam os limites de categorias já pré-estabelecidas.

No presente artigo, discutiremos *notgames*, termo proposto por Michaël Samyn e Auriea Harvey, desenvolvedores de videogames e fundadores do estúdio belga “Tale of Tales”, para designar uma tendência recente na produção - principalmente entre desenvolvedores independentes¹ - cuja característica

mais relevante é a de explorar as possibilidades do videogame como mídia, com o objetivo de criar uma poética do meio e promover experiência estética através da relação do mesmo com o público.

De acordo com Harvey e Samyn, *notgames* não se trata de uma designação de gênero, mas sim, de uma proposta para que os desenvolvedores se libertem dos “vícios” narrativos e de jogabilidade, para que eles saiam do lugar-comum e busquem as questões poéticas da criação e para que haja uma preocupação maior na recepção do objeto final pelo público. Esta inclinação pode ser observada não somente nas próprias produções do “Tale of Tales”, mas também em outros títulos independentes como, por exemplo, *Dear Esther* (do estúdio The Chinese Room); *The Stanley Parable* (Galactic Café) e *Gone Home* (Fulbright Company) e *Shelter* (Might and Delight), que serão trabalhados com mais propriedade adiante.

Por meio de fatores como o universo aberto, a imersão, a ambientação, a não-linearidade, a ausência de objetivos específicos, a preocupação com a recepção do público e a jogabilidade simplificada, os videogames pertencentes a este grupo muitas vezes são descritos pela mídia especializada como narrativas interativas que pouco se assemelham a jogos e muito se aproximam da arte interativa. Podemos perceber, porém, que, por mais que eles se assemelhem à arte interativa, eles abusam das características do seu próprio meio.

A relação criada com o público foi levantada também por Rodrigo Campanella Barbosa [2012] em relação aos videogames de universo aberto em geral. Em seu artigo, ele afirma que a “experiência de jogo, e mais especificamente a estrutura narrativa em jogos, se fundamenta sobre a interlocução de três diferentes atores capazes de interferir no desenvolvimento do jogo”, esses três atores mencionados são: os desenvolvedores, os jogos em si e o jogador.

Essa tríade se assemelha à caracterização feita por Annick Bureaud [2004] em relação à arte interativa, na qual o espectador é tido como um “terceiro participativo”, tornando-se elemento da própria obra. Segundo a autora, a obra interativa é um programa, é ternária e acontece em tempo real, conceitos também levantados por Harvey e Samyn [2006] em relação aos videogames.

Notamos então que há uma convergência clara entre videogames e arte interativa quando nos referimos a *notgames* e suas questões principais, porém, acreditamos que essa produção se encontra no limite entre os dois universos, mantendo relações tanto

¹Jesper Juul (2013) visualiza uma estética visual relacionada à produção independente de videogames, porém, aqui nos referimos apenas a pequenos estúdios e/ou desenvolvedores individuais que utilizam capital independente e não são vinculados a grandes distribuidoras.

de similaridade quanto de diferença. Essa relação será discutida durante o artigo nos tópicos seguintes.

2. Jogos e não-jogos

Para discutirmos o termo *notgames* – ou “não-jogos” – consideramos necessário, em um primeiro momento, discorrer brevemente sobre quais seriam os elementos componentes do jogo. Segundo Johan Huizinga [2000: 97], o jogo é uma atividade lúdica, alheia à rotina, que se dá em um limite temporal e espacial específicos, é dotada obrigatoriamente de regras, de um começo e de um fim determinados. Roger Caillois [1961: 10-11 apud Juul 2003], demonstra uma percepção bastante semelhante à de Huizinga, afirmando que o jogo é uma atividade voluntária, incerta, improdutiva, governada por regras e faz de conta e que se dá em um espaço delimitado.

Levando em consideração as definições acima, podemos concluir que o jogo seria fundamentalmente composto de regras e de limites temporais. Jesper Juul, por sua vez, propõe a seguinte definição: “um sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, no qual a diferentes resultados são designados diferentes valores, o jogador se esforça de modo a influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente conectado ao resultado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis²” [2005: 36], adicionando portanto outros aspectos importantes ao conceito de jogo: resultados e pontuação.

Como Espen Aarseth [2001] e Jesper Juul [2005], há quem defina videogames como meramente jogos que são desenvolvidos para uma interface digital, seja ela um computador, um console ou uma plataforma móvel. No entanto, Michaël Samyn e Auriea Harvey [2010a] afirmam que os videogames já possuem uma tecnologia tão versátil e um potencial de sofisticação tão grande que poderiam ultrapassar os limites do jogo, tornando-se assim, um outro tipo de linguagem dotado de características próprias.

Harvey e Samyn concordam que a grande maioria dos videogames é dotada de regras, temporalidades, resultados e pontuação, ainda não se libertando daquilo que lhes caracteriza como jogo. Eles salientam que a maior parte dos videogames, principalmente os desenvolvidos para serem distribuídos em grande escala no mercado, está estagnada, presa a uma maneira linear de pensamento. Mas observam que há uma tendência recente entre os desenvolvedores independentes que faz com que nossa atenção se volte aos videogames experimentais, que vêm testando os limites desta mídia. Tendência esta que também pode ser percebida no trabalho do próprio estúdio.

2 Tradução nossa. Segue original: “A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.”

Com isso em mente, Harvey e Samyn se propuseram a abrir um espaço para a troca de informações sobre o desenvolvimento de videogames experimentais. Começando com um fórum de discussão sobre games experimentais, aos poucos essa discussão foi se tornando o que eles consideraram um desafio, cujo objetivo seria criar uma forma de entretenimento interativo que abdicasse da estrutura básica do jogo em prol do desejo de explorar o potencial do videogame como mídia. A esse desafio foi dado o nome de *notgames*.

2.1 Notgames

Curiosamente, Huizinga [2000: 35] menciona a palavra “não-jogo” em “Homo Ludens”, mas, esta é utilizada apenas para afirmar que, na linguagem, seria muito mais importante definirmos o conceito de jogo do que o seu oposto. Ele chega então ao termo seriedade como uma possível antítese do jogo, dado que ela seria a total negação do lúdico. Huizinga a considera um oposto muito amplo e imperfeito, pois a seriedade é um conceito que exclui o jogo, mas o jogo não necessariamente exclui a seriedade.

Juul [2013] demonstra que os videogames não podem ser vistos como objeto apenas de fruição, pois propõem que o receptor experiencie sensações desagradáveis, tornando-se muitas vezes infeliz enquanto joga. Sua postura corporal e suas expressões faciais são aquelas das de quem sente dor ou desespero enquanto interage com um videogame com o qual é possível criar uma relação com um determinado personagem que irá sofrer, ou mesmo ao falhar durante alguma missão. Um indivíduo pode ser levado à fadiga, privação de sono e fome para que possa vir a terminar determinado game. O ato de se interagir com um videogame pode possuir portanto características de seriedade.

O conceito de *notgames*, porém, pouco tem a ver com este proposto por Huizinga, não tendo a intenção de ser o oposto de jogo e nem mesmo trazer a seriedade ao videogame, mas sim, de desenvolver a poética de um meio novo e em constante transformação:

Uma das motivações para os notgames é o desejo de explorar o potencial dos videogames como mídia. Videogames são softwares. Softwares podem ser qualquer coisa. Não existe necessidade de softwares serem jogos. Não existe necessidade de videogames serem jogos. Especialmente se a estrutura estiver nos atrasando, limitando o potencial do meio. [HARVEY & SAMYN, 2010a]³

Como é explícito acima, *notgames* é, acima de tudo, uma pergunta: se videogames não precisam necessariamente ser jogos, o que seriam então

3 Tradução nossa. Segue original: “One of the motivations for the notgames thought is the desire to explore the potential of videogames as a medium. Videogames are software. Software can be anything. There is no need for software to be games. There is no need for videogames to be games. Especially not if the games structure may be holding us back, may be limiting the potential of the medium.”

videogames que não são jogos? Harvey e Samyn não possuem a resposta para esta pergunta, eles apenas observam a produção atual da cena independente e a atacam à produzir algo fora das formatações vigentes. Atualmente podemos notar que, os *notgames* produzidos ainda não podem se caracterizar em sua totalidade como não-jogos, mas sim como “não-tão-jogos”⁴, pois ainda se vinculam a regras (mesmo que cada vez sejam menos relevantes) e uma ou outra característica dos jogos.

2.2 Exemplos de *notgames*

Inicialmente, podemos trazer como exemplo um jogo desenvolvido pelo próprio “Tale of Tales”: *The Path* [2009]. Ele é descrito pelos desenvolvedores como uma narrativa de terror psicológico e é tido como o jogo mais comercial desenvolvido pelo estúdio, de modo que sua produção tinha como objetivo explícito a venda. *The Path* traz a conhecida história da “Chapeuzinho Vermelho” contada de uma maneira diferente: o jogador pode escolher uma de seis irmãs e trilhar o caminho até a casa da vovó.



Figura 1: *The Path* (2009)

A única regra explícita do jogo é “fique no caminho”, o que claramente não acontece, pois ao se afastar do caminho e explorar o ambiente, outros elementos aparecem. O jogo não é linear, na verdade, ele é cíclico e você é convidado a descobrir a história por trás de todas as irmãs e de mais uma personagem que aparece durante a história. *The Path* (Figura 1) foi visto pela mídia especializada na época de seu lançamento como um videogame dotado de conteúdo artístico que poderia mudar o destino dos jogos independentes [MCCAFFERTY, 2009].

Outro exemplo deste tipo de produção de é o videogame *Dear Esther* [2008] (Figura 2) do estúdio independente “The Chinese Room”. Esta obra é uma vivência em primeira pessoa, na qual o personagem está sozinho em uma ilha misteriosa e aos poucos, através da exploração do ambiente e de uma narração em segundo plano, ele vai descobrindo fragmentos de sua própria história e o motivo pelo qual se encontra naquele local. Em *Dear Esther*, não há um caminho correto a ser percorrido, desafios a serem cumpridos ou

objetivos a serem completados.



Figura 2: *Dear Esther* [2008]

Dan Pinchbeck [2008], um dos desenvolvedores do videogame, vê a obra como “um experimento narrativo ambiental e multimodal construído em primeira pessoa através da engine Source”⁵. *Dear Esther* é, então, uma narrativa interativa desenvolvida através de um software idealizado exclusivamente para a criação de videogames, comercializada por meio de uma plataforma de distribuição e gestão de direitos autorais específicas para videogames e consumida por jogadores assíduos, e, mesmo assim pode não ser considerado um jogo.

Outros exemplos de *notgames* que podemos ressaltar são *The Stanley Parable* [2011] do estúdio canadense “Galactic Café”, e *Gone Home* [2012] da “The Fullbright Company”. Ambos muito semelhantes a *Dear Esther* em interação, são descritos como videogames narrativos exploratórios em primeira pessoa.

O primeiro, trabalha principalmente com a questão da escolha dentro de um videogame. O ambiente em que se passa a narrativa é uma empresa sem nome, na qual Stanley, um personagem que não se manifesta verbalmente, interage de acordo ou não com um narrador antagonista. O protagonista tem a escolha de não ir pelo caminho sugerido, porém, o narrador irá colocar empecilhos para que Stanley não consiga, questionando assim, o quão “livre” para decidirmos somos dentro de um ambiente programado.

Enquanto em *Dear Esther* e *The Stanley Parable* o protagonista é um homem, aparentemente de meia idade, em *Gone Home*, a protagonista é uma jovem que retorna da faculdade e encontra sua casa vazia. A personagem busca por seus pais e sua irmã, seguindo pistas espalhadas pela casa. A questão por trás desse videogame é a afeição e a sensação de responsabilidade do personagem e do público com o personagem. Ao contrário de *The Stanley Parable* e *Dear Esther*, em *Gone Home*, há apenas um objetivo específico claro desde o início.

Um exemplo que destoa dos citados anteriormente, mas que também trabalha a responsabilidade e

⁴ Harvey e Samyn se referem a expressão “not-so-games” em “Over Games” [2010a].

⁵ “Source” é uma *engine* (ferramenta para desenvolvimento de jogos digitais) desenvolvida pela empresa de videogames Valve e disponível para uso público. O download de seu kit de desenvolvedor pode ser feito através do Steam, a plataforma distribuição e gestão de direitos autorais, também pertencente à Valve.

questões que beiram a “seriedade”, e também é considerado um *notgame*, é *Shelter* [2013] (Figura 3) do estúdio sueco “Might and Delight”. Neste videogame em terceira pessoa, o público interage através de uma mãe texugo que tem como único objetivo proteger os seus filhotes em meio à natureza selvagem. Em *Shelter*, é possível experienciar eventos traumáticos como a morte de um filho, a fome e catástrofes naturais.



Figura 3: *Shelter* [2013]

Ao observar mais de perto a produção baseada em *notgames*, é possível traçar algumas características em comum presentes em sua maioria: ambientação e caracterização do espaço, narrativas não-lineares, ausência de objetivos específicos ou qualquer tipo de pontuação, e a imersão e a recepção do público ao videogame. Nos quatro casos exemplificados acima, a jogabilidade é extremamente simplificada, dando espaço para uma abordagem poética do meio.

Segundo com Melo e Castro [1996: 140], esta poética se encontra sempre no limite daquilo que escrevemos, observamos, pensamos, sentimos e entendemos, ou seja, é aquilo que se encontra além dos paradigmas já estabelecidos. Ele se refere à poética dos novos meios como algo que vai além da apropriação das tecnologias, mas que rompe com os cânones destas ao promover diferentes percepções. Neste caso, podemos dizer que a poética dos *notgames* está não somente na constante exploração dos videogames como mídia, mas também na ruptura com cânones já estabelecidos, de modo a criar um objeto limitrofe.

2.3 Narrativas interativas, game-arte e game de arte

Na urgência de se categorizar esses videogames, observamos o uso de outros termos, tais como: “narrativas interativas”, “game-arte”, “game de arte” e “arte interativa”. Partindo dos exemplos descritos anteriormente, muitos videogames vistos como *notgames* foram descritos pela mídia como narrativas interativas, por serem principalmente compostos de ambientes exploratórios e desprovidos de objetivos específicos. Mas isso seria o suficiente para categorizá-los como tal?

O designer de videogames e pesquisador das narrativas interativas Chris Crawford [2013] afirma

que “narrativas interativas não são videogames com histórias”, porém, são um tipo de entretenimento digital baseado em histórias que apenas acontecem por meio de escolhas feitas pelo jogador através de um personagem. Essas escolhas automaticamente geram uma resposta e uma nova gama de possibilidades de escolhas, podendo haver um final ou não. Para Crawford, porém, videogames são “uma forma de entretenimento interativo pelo computador envolvendo temas simples e/ou violentos, baseando-se fortemente em fatores estéticos, no qual os jogadores devem exercitar uma precisa coordenação mão-olho, resolução de quebra-cabeças e competência de gestão de recursos”.

Se pensarmos desta forma, nenhum dos exemplos fornecidos anteriormente poderiam ser videogames, porém, também não se encaixariam perfeitamente na alcinha de “narrativas interativas”. Eles possuem, é claro, uma forte linha narrativa e um universo aberto interativo. A este, Crawford se refere como “interactive storyworld⁶”, que seria comum entre videogames e narrativas interativas.

Já sobre a questão da “game-arte”, Matteo Bittanti [2006] em seu prefácio à *Game Art (This is not) A Manifesto (This is) A Disclaimer* aponta que:

Game-arte é qualquer arte em que jogos digitais atuam de maneira significante na criação, produção e/ou exibição da obra de arte. A obra resultante pode existir tanto como jogo, pintura, fotografia, som, animação, vídeo, performance ou instalação em galeria. Em Game-arte, jogos podem ser usados como ferramenta e/ou temas⁷.

Game-arte muitas vezes se refere ao desenho de produção de um videogame (personagens, level design, etc.), porém, neste momento nos referimos ao conceito aplicado às artes visuais. Deste modo, game-arte trata-se de obras de arte interativas ou não, nas quais o videogame é tratado como questão principal em suportes variados. Muitas vezes, obra de game-arte é inteiramente baseada em algum videogame já existente, como é o caso de *Super Mario Clouds* [2002], na qual Cory Arcangel modifica um cartucho de Super Mario Brothers, deixando apenas as nuvens no jogo, ou *Velvet-Strike* [2002], em que Anne-Marie Schleiner intervém no jogo Counter Strike inserindo novos elementos com conotação anti-militar, baseando-se na obra de Foucault.

“Games de arte”, por sua vez, são considerados os videogames desenvolvidos por artistas visuais, com intuito estético, sem interesse comercial, porém são dotados das características fundamentais dos jogos,

6 Aqui poderíamos traduzir como “universo narrativo interativo”, porém preferimos manter no texto o termo original, pois não há tradução estabelecida para o mesmo.

7 Tradução nossa. Segue original: “Game Art is any art in which digital games played a significant role in the creation, production, and/or display of the artwork. The resulting artwork can exist as a game, painting, photograph, sound, animation, video, performance or gallery installation. In Game Art, games can be used both as tools and/or themes.”

citadas anteriormente no artigo. Então, o que seriam videogames que não são criados por artistas e que nem mesmo são vistos como jogos? Silvia Laurentiz, levanta esta questão em “Arte do Game ou Game de Arte?”:

E o que se espera de um game de arte? Acreditamos que ele deva 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? [Laurentiz 2009].

Todas as características descritas acima podem ser vistas na proposta dos *notgames*, principalmente a crítica ao modelo criativo, ao passo que eles se propõem a explorar as características do meio até que este não mais o seja, convergindo cada vez mais do âmbito das artes interativas. Porém, a emergência de uma produção dotada de elementos citados anteriormente como “game-arte”, se deu a partir de estúdios desenvolvedores de videogames dispostos a comercializar seu produto dentro da indústria de entretenimento como qualquer outro desenvolvedor e não a partir da produção de artistas visuais.

3. Arte interativa

A questão da interatividade na arte dificilmente se conforma a uma redução sistemática simples. Tema relativamente recente, enunciado há não mais que quarenta anos, mostra-se como um campo de profícuos debates acerca da poética e estética contemporâneas, ao mesmo tempo que nos coloca em contato com o passado recente da arte.

Influenciada profundamente pelas tecnologias da metade final do século XX, é importante assinalar que a arte interativa está intimamente ligada às mídias e suportes das indústrias de comunicação e entretenimento de massa que floresceram nesse período graças às ferramentas de produção, distribuição e consumo de informação em tempo real possibilitadas pelas tecnologias de base eletrônica e, mais recentemente, digital.

Conforme sintetiza Julio Plaza “o conceito de ‘arte interativa’ expande-se no começo dos anos 80 com a aparição das tecnologias ligadas ao cabo telefônico, que se tornam o suporte de eventos relacionados ao videotexto, fax, *slow scan* e outros meios. [Prado 2003: 15] Com a rápida evolução e disseminação dos meios de comunicação e dispositivos informáticos, a pesquisa com esses meios tomou força na década seguinte, ainda que com aparatos tecnológicos distintos desse primeiro momento. Segundo Gilberto Prado, “(...) é a partir da última década do século XX que um maior número de artistas começa a explorar sistematicamente as recentes possibilidades advindas da imagem numérica

interativa, a informática e as telecomunicações.” [2003: 24]

3.1 Características da arte interativa

Apesar da palavra interatividade não estar necessariamente associada ao uso de computadores, a partir dos anos 1990 seu uso com relação à informática se tornou incontornável. De todo modo, quando se fala em arte interativa se supõe algo além do que arte feita com uso de computadores. Uma ilustração ou animação feita com ajuda de softwares não contempla, *a priori*, as características de uma obra interativa.

Nesse sentido, nos parece interessante apresentar a sistematização feita por Annick Bureau [2004], que identifica quatro traços característicos da obra de arte interativa:

A obra é um programa, isto é, a obra se efetua como um programa informático. É, assim, um objeto informático manipulável por alguém, ou por alguma coisa (uma força da natureza, por exemplo), que não seu autor. O algoritmo que rege a obra permite que parâmetros possam ser modificados, produzindo alterações sensíveis na obra que dialogam com a percepção do espectador. Contudo, esse código é acessado apenas pelo artista, nunca pelo espectador.

A obra interativa é ternária – ao contrário da noção de obra na “arte clássica” (*sic*), aqui tomada como uma peça una, onde mídia, suporte e a obra⁸ são dados sempre ao mesmo tempo, a composição da obra interativa é dada pelo encontro de três momentos distintos: 1. a *obra concebida*, que podemos compreender como o conceito ou sistema elaborado pelo artista; 2. a *obra perceptível*, momento em que a obra apresenta-se em um dispositivo em particular; 3. a *obra agida ou percebida*, isto é, o momento em que a obra entra em contato com o espectador e passo de fato a funcionar. Logo, enquanto a obra de “arte clássica” coincide com o objeto no qual ela se inscreve, na arte de materialidade informacional, a obra apenas existe em seu momento de atualização por um ser humano em algum dispositivo.⁹

Tempo real: a obra de arte interativa é uma obra que se atualiza a um espectador de modo que a distância temporal entre a ação de entrada e a reação de saída é menor que aquela que o espectador toma num ato de percepção, criando a sensação de uma operação contínua. Essa qualidade acontece, na verdade, não no dispositivo informático, mas no ser humano que com ele interage. A interação em tempo real nem sempre é possível¹⁰, sendo por vezes sua recusa adotada como

⁸ É importante lembrar a diferença entre mídia e suporte: a primeira é um meio de difusão de informação, enquanto a segunda é o objeto no qual se incorpora e se retém a informação transmitida. (cf. http://www.olats.org/livresetudes/basiques/4_basiques.php)

⁹ Tais propostas podem ser consideradas a partir da discussão acerca dos regimes autográficos e alográficos na arte moderna, tomando esse último como responsável pelas obras de arte projetuais. [cf. Freitas 2013]

¹⁰ O processamento em tempo real depende da correlação de quantidade de dados a serem processados com relação a velocidade de processamento do dispositivo, que devem ser efetuados em

um artifício poético.

O espectador é tomado como terceiro incluído: na prática artística, de modo geral, identifica-se um fluxo de trocas que se configura no triângulo artista – obra – espectador/receptor. Os papéis desses agentes assumiram diferentes valores nos diversos estágios da história da arte. Na arte clássica o espectador é tomado como exterior à obra, um “*tiers-voyant*”, um “terceiro-observador” em tradução livre, nesse caso, um observador passivo. Por outro lado, na arte interativa a participação requisitada ao espectador o torna fundamental à produção da experiência da obra, sendo considerado um elemento interno à obra.

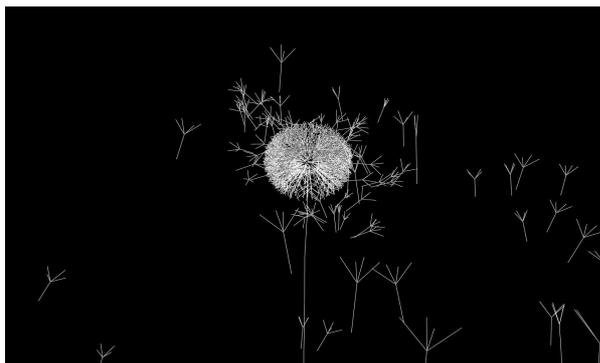


Figura 4: *Les Pissenlits* [1988]

O breve exame de algumas obras pode nos ajudar a melhor compreender como se apresenta a arte interativa. Em *Les Pissenlits* [1988] (Figura 4) de Edmond Couchot e Michel Bret, a simulação de um jardim de flores dente-de-leão é apresentada ao espectador, que com ele pode interagir por meio de um microfone. Ao soprar sobre o equipamento, as sementes das flores se dispersam pelo cenário simulado. A instalação questiona os limites do real e do virtual pela interação do sopro do espectador com a imagem simulada da flor, evidenciando o diálogo entre essas duas existências.

Talvez mais próximo aos *notgames*, *Puppet Motel* [1995] de Laurie Anderson, é um CD-ROM no qual o espectador percorre os ambientes de um motel povoado de marionetes, dentre as quais a própria artista. Em seu percurso, o interator pode se sentir tentado a combinar a experiência dos diversos ambientes em uma narrativa coesa, mas, por fim, deve perceber que esse intento não ser possível, pois a obra não se enquadra nas categorias narrativas.

Um outro exemplo é *Desertesejo* [2000] de Gilberto Prado. Constituindo-se de três ambientes navegáveis tridimensionais, os quais são explorados pelo usuário em uma ordem específica: 1. a caverna, um ambiente de solidão; 2. o *Viridis*, um deserto em que apesar de navegar sozinha, o espectador encontra traços da existência de outros que por ali também navegam; 3. o último ambiente é uma sala de bate-papo 3D, onde até 50 usuários podem conversar usando avatares xamânicos. Trata-se de um projeto que explora poeticamente a extensão geográfica, as

velocidade inferior à percepção.

rupturas temporais, a solidão e a proliferação de pontos de encontro e partilha.

A partir desses exemplos e da categorização feita há pouco, algumas reflexões devem ser traçadas. Chamamos atenção, primeiramente, à questão da natureza digital da materialidade da arte interativa. Sem dúvida, os suportes tecnológicos configuram-se como mídia e suporte da arte interativa. Não devemos, contudo, supor que é a partir delas que se pôde pensar a possibilidade da interatividade na arte. Tomemos em consideração a formulação do filósofo francês Gilles Deleuze: “a máquina é sempre social antes de ser técnica. Sempre há uma máquina social que seleciona ou assimila os elementos técnicos usados” [1998: 84]. Isto é, antes que uma tecnologia venha se estabelecer, um modo de pensar subjacente a ela que lhe dá suas condições de desenvolvimento. Nesse sentido, talvez fosse de maior interesse pensar que o desejo pela interatividade na arte deu ensejo a subverter as ferramentas informático-comunicacionais para este fim, e não o contrário. Como nos lembra Arlindo Machado [2004: 3],

Mesmo os aplicativos explicitamente destinados à criação artística (...) apenas formalizam um conjunto de procedimentos conhecidos, herdados de uma história da arte já assimilada e consagrada. Neles, a parte “computável” dos elementos constitutivos de determinado sistema simbólico, bem como as suas regras de articulação e os seus modos de enunciação são inventariados, sistematizados e simplificados para serem colocados à disposição de um usuário genérico.

Por outro lado, “o que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada.” [Machado 2004: 5] A criação é, assim, um tipo de resistência.

3.2. Participação e interatividade



Figura 6: *Cent mille milliards de poèmes* [1961]

Assim, mesmo a interatividade sendo alcançada por intermédio de dispositivos informáticos, não será estranho encontrarmos trabalhos anteriores a essas tecnologias flertando com a noção de interatividade,

talvez a antecipando, como por exemplo *Cent mille milliards de poèmes* [1961] (Figura 6) de Raymond Queneau, um livro-objeto em que cada uma das dez páginas é dividida em 14 tiras horizontais, as quais podem ser viradas individualmente, permitindo que o usuário crie poemas ao combinar os versos escritos nas tiras, criando uma espécie de literatura potencial dependente da ação do espectador.

Partindo de uma proposta de participação da audiência Lygia Clark apresenta os *Bichos* [1960/1964] (Figura 9), estruturas de alumínio articuladas com dobradiças, as quais a artista encorajava os espectadores a manipular, obtendo incontáveis configurações. Os *Bichos* demandavam do observador mais que sua atenção, mas uma relação corpo a corpo, convidando-o a integrar-se na criação da obra.

Igualmente dependente da participação, os *Parangolés* [1964] de Hélio Oiticica, eram capas, estandartes e bandeiras, coloridas ou estampadas com textos e fotos para serem vestidas ou carregadas pelo participante de um *happening*. O objetivo, segundo o artista, era dar ao público a chance de deixar de ser espectador e tornar-se participante na atividade criadora.

Alguns paralelos podem ser traçados entre os e os exemplos acima e os exemplares da arte interativa há pouco apresentados. Chama-nos atenção que, conservando as limitações e qualidades distintas reservadas às questões poéticas que surgem em torno de cada suporte, ganha relevo a relação que se busca com o observador. Talvez tenha sido essa a preocupação que mais agitou os debates artísticos do século XX. Segundo Lucrécia Ferrara:

“a participação do receptor – aviltada, desejada, repelida, solicitada, estimulada, exigida – é tônica que perpassa os manifestos da arte moderna em todos os seus momentos e caracteriza a necessidade de justificar a sua especificidade”. [1981, *apud* Plaza 2003: 9].

Muitas foram as estratégias produzidas como forma de trazer o espectador à ação, buscando demovê-lo de sua pretensa passividade. Por vezes se pretende que o espectador desperte a novos níveis de consciência, tal como o projeto de algumas vertentes da arte de cunho político se propôs.¹¹ Em outros momentos, a participação do espectador se faz o motor da própria obra, tal como imaginou Lygia Clark: “No meu trabalho, se o espectador não se propõe a fazer a experiência, a obra não existe”. [Plaza 2003: 15] Em tempo, não foi exclusividade das artes plásticas o projeto de mudar o papel do espectador. Ora com operações de afastamento, demandando atividade crítica por parte da audiência, ora propondo aproximações por meio de participação efetiva na obra, em todas as mídias isso pôde ser observado – seja no teatro de Bertolt Brecht ou de Antonin Artaud, na

11A título de ilustração podemos citar a série *Bring the war home* [1967-1972] de Martha Rosler, na qual a artista insere cenas violentas e trágicas da Guerra do Vietnã em lares norte-americanos por meio de fotomontagens.

música de Jhon Cage ou de Karlheinz Stockhausen, no cinema de Jean-Luc Godard, etc.

Como se pode observar, ainda que não seja um absurdo procurarmos conexões entre as artes não construídas no entorno das tecnologias informacionais, devemos apontar que, existindo essa ligação, é necessário que se deixe claro que a participação solicitada ao espectador, que se constrói em cada uma delas são distintas umas das outras. Desta forma, nos parece interessante retomar a abordagem de Julio Plaza, a qual entrelaça teoricamente e historicamente alguns dessas distintas formas de procurar a participação do receptor na obra através de uma categorização que o autor chama por “graus de abertura” de uma obra de arte, dentre as quais se situa a interatividade. Retomemos, rapidamente, os três graus evidenciados pelo autor.

A “*abertura de primeiro grau*” estaria relacionada a um “*inacabamento de princípio*” do objeto estético. Tomando por base conceitos bakhtinianos que apontam para a intertextualidade, que ora resumiremos como o processo de interação entre uma multiplicidade de textos na construção de um novo texto, Plaza entende que esse conceito introduz “(...) um novo modo de leitura que faz estalar a linearidade do texto.” [2003: 10] Como se deve supor, a linearidade aponta para um sentido uno e coeso, um sentido lapidado como um diamante pelo autor, o qual seria passivamente observado e apreendido pelo espectador/receptor. A ruptura da linearidade que se instala na intertextualidade cria espaços para que outras obras se introduzam, quase clandestinamente, no texto – o qual passa a ser compreendido em função da multiplicidade de conexões que o percorrem. O texto nasce então do diálogo que o autor tece com outras obras, mas também do diálogo que a audiência trava com seu próprio repertório. Plaza encontra aí o prenúncio daquilo que hoje chamamos “hipertexto”.

Esta noção ganha nova dimensão com a teoria da *Obra Aberta* de Umberto Eco, que define a arte como “uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados em um só significante”. [1965, *apud* Plaza 2003: 11] Nessa proposta de acolher uma pluralidade de significados em uma mesma peça, o espectador é convidado a (re)criar a significação obra, trabalhando sobre os intervalos projetados pelo artista. É nesse grau de abertura que situa-se o já citado *Cent mille milliard de poèmes* de Quesneau, e muito da poesia concreta brasileira.

A “*abertura de segundo grau*” estaria ligada à construção de ambientes e à participação do espectador. Principalmente explorado na década de 1960 com a construção de instalações visuais e polissensoriais, o ambiente “(...) é considerado como o lugar de encontro privilegiado dos fatos físicos e psicológicos que animam nosso universo.” [Plaza 2003: 14] A partir desse propósito o ponto de vista variável passa a fazer parte de obra, na medida em que certas características de tal só podem ser acessadas pela ação deliberada do receptor no sentido de tomá-la

para si: é preciso se colocar em posições diferentes, por vezes usar aparatos vestíveis que modificam a relação que se tem com o ambiente. Logo, na instalação o corpo do espectador é incorporado à obra, modificando, assim, o papel da percepção na fruição da mesma.

É nessa categoria que se enquadra a arte de participação, que “tem por objetivo encurtar a distância entre criador e espectador. Na participação ativa o espectador se vê induzido à manipulação e exploração do objeto artístico ou de seu espaço.” [Plaza 2003: 14] A existência da obra está ancorada à experiência que o receptor tem do objeto. É sob esse grau de abertura que podemos compreender os *Bichos* de Clark e os *Parangolés* de Oiticica.

Por fim, a “*abertura de terceiro grau*” seria então o terreno privilegiado da interatividade. Com base no aparato informático e comunicacional que se tornara acessível a partir dos anos 1970, a arte interativa pôde “aprofundar” a abertura da obra além daquilo que havia sido possível anteriormente. Tomando partido de seu caráter multimídia, abre-se à exploração de multissensorialidades pela hibridação de códigos e linguagens nas hipermídias, compreendendo em si as características dos graus aberturas anteriores: a intertextualidade torna-se a matéria e essência do texto *online*, enquanto a percepção será novamente deslocada pelo maquinário imagético e sonoro disperso por uma miríade de dispositivos conectados. Essas questões serão enfrentadas, contudo, à luz de um novo elemento problematizador: as interfaces técnicas com a noção de programa.

Na reflexão de Plaza, o programa se insere na obra provocando subversões nos esquemas tradicionais de comunicação, na medida em que esse se comporta como um “agente vivo”, fazendo com que categorias clássicas como emissor, receptor, mensagem e canal se trançam na construção dos sentidos. Novamente, as posições de autor, obra e espectador serão reconfiguradas, borrando ainda mais os limites entre cada um dos agentes implicados.

Considerando os exemplos e noções expostas até o momento, acreditamos ser proveitoso agora apontar a sintetização elaborada por Plaza acerca da arte interativa a partir do trabalho de Roy Ascott:

(...) a arte interativa designa um amplo espectro de experiências inovadoras que se utilizam de diversos meios, sob a forma de performances e experiências individuais em um fluxo de dados (imagens, textos, sons), ainda com diversas estruturas, ambientes ou redes cibernéticas adaptáveis e inteligentes de alguma forma, de tal maneira que o espectador possa agir sobre o fluxo, modificar a estrutura, interagir com o ambiente, percorrer a rede, participando, assim, dos atos de transformação e criação. [Plaza 2003: 21]

Desse breve exame acerca da arte interativa, observa-se interpenetrações e ressonâncias com as questões suscitadas pelos *notgames*: a exploração poética dos meios, que não pode ser dissociada de um

posicionamento crítico em relação à constituição do próprio meio em questão, ou a diminuição da distância entre autor e audiência são preocupações que ocupam o centro dessas duas propostas, ainda que de modos distintos. Sobre essas interseções nos estenderemos em nossas próximas páginas.

4. Relações e Intersecções entre os *notgames* e a arte interativa

Apesar de a expressão *notgames* surgir em 2010, muitos de seus pontos essenciais foram antecipados já em 2006, no *Realtime Art Manifesto*. Também escrito por Harvey e Samyn, o manifesto, de cunho contestador e político, apresentava grandes afinidades como muitos dos discursos produzidos pelas escolas ligadas à tradição modernista da arte, apesar de criticá-la duramente e, talvez, injustamente. De maneira similar a muitos dos modernistas, principalmente aqueles ligados a movimentos como o *Arts & Crafts* e o Construtivismo e a escola Bauhaus, os artistas da Tale of Tales propõem um modo de produção que explora as características das tecnologias, mídias e suportes que lhe são contemporâneos, descobrindo operações poéticas que podem fundar um novo tipo de objeto estético e, portanto, uma nova relação com o sujeito que se relaciona com tal objeto.

O objeto aspirado pela arte não é, contudo, meramente o resultado “natural” de uma determinada tecnologia. Como dito anteriormente, a apropriação que a arte faz do aparato tecnológico é distinta daquela feita pela indústria. Como nos lembra Machado,:

“máquinas semióticas são, na maioria dos casos, concebidas dentro de um princípio de produtividade industrial, de automatização dos procedimentos para a produção em larga escala, mas nunca para a produção de objetos singulares, singelos e ‘sublimes’”. [2004: 3]

Assim, o objeto da arte em contato com a tecnologia na modernidade resultou da subversão dessa mesma tecnologia, pela recusa do artista a se submeter à lógica dos dispositivos então vigentes, evidenciando as estruturas técnicas e sociais subjacentes a seu momento histórico.

Quanto aos *notgames*, emergindo em situações significativamente diferentes da arte e do design moderno, é possível identificar características semelhantes, embora se tratem de fenômenos muito distintos. Os meios devem ser (re)apropriados pelo desenvolvedor, mas tal movimento passa pela análise daquilo que pertence de direito à mídia e àquilo que foi ali exercitado pela configuração atual da indústria de entretenimento. Nessa perspectiva, os elementos estruturais dos videogames devem ser questionados. Sob inquérito, a jogabilidade pode ser percebida não como um elemento fundamental daquilo que define os videogames, mas um elemento fundamental aos jogos de modo geral. Eis aí o problema que lança as bases para a concepção de *notgames*, onde irá se propor que os videogames são uma mídia onde o jogo é apenas

uma das produções possíveis.

O emprego reiterado da jogabilidade no desenvolvimento de videogames, e mesmo o seu emprego como característica estrutural dessa mídia, passa a atuar então como um entrave a seu pleno desenvolvimento, sendo entendido como a resultante de um endurecimento da concepção que temos dos videogames pelo uso irrefletido dessa mídia. Os *notgames* participam, nesse sentido, de um movimento de resistência contra paradigmas estabelecidos da indústria de games.

Contudo, as diretrizes programáticas que orientam o *snotgames* não se situam em posições diametralmente opostas às práticas industriais. De certa forma, a apologia à “ambientação” e a recusa de “conceitualismos” os aproximam de trabalhos primordialmente comerciais. Ao mesmo tempo, a recusa aos recursos narrativos padrões da indústria cultural, vistos como não condizentes com a não linearidade própria aos softwares, os empurra novamente em direção a um grau de abertura da obra que lhes aproxima novamente à arte.

Por outro lado é importante notar que a participação do espectador ganha nos videogames e, conseqüentemente, nos *notgames* uma dimensão muito próxima à que ele desfruta na arte interativa. Para essa última, como aponta o artista e teórico Edmond Couchot, a obra existe apenas potencialmente até que o espectador com ela interaja, lhe conferindo existência e sentido: “A obra não é mais fruto somente da autoridade do artista, mas se produz no decorrer de um diálogo, quase instantâneo – 'em tempo real' – com o espectador.” [2004: 139-140] Assim, ainda segundo esse pensador, o espectador torna-se um co-autor, isso graças às responsabilidades delegadas pelo autor. Há o encontro de espectador e autor na construção da obra. Talvez um pouco mais contundente no sentido da diminuição do papel do autor enquanto entidade individual e determinada, o acadêmico George Landow aponta que um dos terrenos mais explorados pela arte interativa nos anos 1990, a hiperídia, em conjunto com o pensamento pós-estruturalista, indicam o fim autoria individual. [2006: 131]

Essa visão não é, porém, unânime. Plaza destaca a opinião do poeta e antropólogo Antônio Risério, para quem a figura do autor não deixa de existir, apesar da mudança do eixo autor – obra – receptor. O autor passa a ser provedor do espaço, enquanto o espectador se torna o navegador que descreve seus próprios caminhos. [2003: 25]. Ainda desse lado da balança, o também poeta Jean-Pierre Balpe afirma que:

“(…) Se a obra digital incita seu espectador a agir sobre ela, não é para lhe dar a impressão que o espectador tem o poder, que ele é a autoridade, o autor no lugar do autor, mas porque através das variações produzidas sobre a superfície de suas produções, se oferece a única possibilidade de penetrar o sistema estético da obra, de compreender como ela funciona e (...) como ela se constrói.”

[2000, *apud* Bureaud 2004]¹²

Talvez nesses últimos sentidos é que seria possível buscar semelhanças na noção de autoria na arte com a noção de autoria que parece ser a mais próxima dos *notgames*. Enquanto que expressamente uma posição de autoria é apenas manifesta no *Realtime Art Manifesto*, é possível encontrar traços dessa proposta em trabalhos e textos mais recentes. Harvey e Samyn [2006] encorajam desenvolvedores a assumirem seus papéis como criadores, de modo que não se esqueçam de suas responsabilidades como autores. Essa postura deve ser mantida, contudo, com certa flexibilidade, promovendo a interpretação aberta aonde for necessário e mantendo o usuário imerso no universo que o desenvolvedor criou. Por outro lado, o apelo a autoria é também uma recusa aos padrões da indústria, solicitando que o processo de criação não seja feito pelo departamento marketing e que as opiniões de críticos e *fanboys* sejam postas de lado.

De modo geral, o papel do autor tem destaque em relação ao usuário nos textos e manifestos ligados ao movimento. Assim, por mais que advoguem em favor de uma conexão direta com o espectador, tal conexão é marcada por uma certa assimetria, na qual a criação está endereçada ao autor, enquanto a atitude que se espera do espectador de um *notgame* permanece ainda difusa.

5. Considerações finais

Enfim, dadas as convergências e divergências entre artes interativas e *notgames*, levanta-se a questão se não haveria sobreposição desses termos, constituindo uma disputa de territórios. Acreditamos que alguns indícios apontam para uma resposta negativa.

A assimilação de artistas digitais e das artes telemáticas causaram dificuldades ao sistema da arte. Como aponta a filósofa Anne Cauquelin [2005: 155-157], os papéis dos agentes definidos na aurora da arte moderna – artistas, *marchands*, críticos e galeristas – tornaram-se confusos na emergência da arte tecnológica na metade final do século XX. Que tal estágio tenha sido superado, no caso específico dos *notgames*, acreditamos que dificilmente suas propostas produziram ecos nos espaços validados da arte. De um lado, um dos preceitos basilares dos *notgames* – o de tomar os softwares como mídias – ocuparia posição desfavorável no debate artístico, que hoje coloca em questão a validade a relação entre arte e mídia.¹³ Por

¹²Tradução nossa. Segue original: “(...) Si l'œuvre numérique incite son spectateur à agir sur elle, ce n'est pas pour lui donner l'impression qu'il a le pouvoir, qu'il est l'autorité, l'auteur à la place de l'auteur, mais parce qu'à travers des variations produites sur la surface de ses productions, s'offre la seule possibilité de pénétrer le système esthétique de l'œuvre, de saisir comment elle fonctionne et [...] comment elle se construit.”

¹³Tal proposta foi tema do debate conduzido por Xavier de la Porte na rádio France Culture entre Norbert Hillaire, Sylvie Coëllier e Jean-Paul Fourmentaux [2013] em função do lançamento da edição da ArtPress2 dedicada ao posicionamento atual dos dispositivos digitais no cenário da arte contemporânea, onde não mais faria sentido que aqueles fossem tomados em função de sua análise como mídia, considerando-se a onipresença de tais dispositivos em todos

outro lado, há o desinteresse em apresentarem seus trabalhos nos espaços “coletivos” providos pelas galerias e demais espaços consolidados da arte. A audiência intencionada pelos *notgames* baseia-se na construção de uma experiência individual. Ainda, não se pode ignorar os ataques feitos por Harvey e Samyn à arte moderna e contemporânea, acusando-as de serem irônicas, cínicas, auto-referenciais, temerosas da beleza e do sentido.

O território ocupado pelos *notgames* não é claro: por vezes parece estar próximo à arte, em outras parece mais próxima à indústria. Em relação a essa última, tais obras não apenas partilham a mesma tecnologia, mas disputam nos mesmos espaços de comercialização e os mesmos espaços de discussão e validação. Se por um lado os *notgames* são afirmados como objetos de natureza distinta dos jogos, os *notgames*, tal como os jogos, se tornam acessíveis (e economicamente viáveis) nas lojas *online* de aplicativos para computadores e dispositivos como a *Steam* e a *AppStore*; e é através das críticas em sites especializados em jogos que a audiência potencial toma contato inicial com as obras.

Nessa perspectiva, é interessante retomar a leitura que Couchot faz da influente interpretação baudeleriana da arte moderna, na qual o artista, pressionado pelas revoluções tecnológicas da Revolução Industrial passa a disputar espaços com uma indústria que lhe subtrai o monopólio das imagens: responde à manipulação pela imaginação, à fabricação pela criação, à trivialidade pela singularidade, à novidade tecnológica pela novidade estética. Nessa competição contra a indústria, o artista põe-se à frente de seu tempo, deixando seu público para trás. “Daí a dessincronização e a ruptura cada vez mais clara entre a arte, suas vanguardas e o público. À agitação ansiosa da elite artística opõe-se a diferença aborrecida da massa (...).” [2004: 136]

Entre essas zonas de vizinhança e intersecção entre a indústria e a arte, vislumbra-se, talvez, não o espaço destinado aos *notgames*, mas suas maiores virtudes e também seus maiores perigos. Os *notgames* se configuram como um campo não dependente da arte interativa. Não é um reflexo dessa ou da arte contemporânea, mas uma atitude que se respalda nos problemas próprios ao universo dos videogames, criando alternativas criativas e expressivas nesse campo. Ainda assim, os *notgames* podem se beneficiar da reflexão artística, a fim de não caírem nos mesmos erros por eles imputados à arte.

Referências

AARSETH, Espen J. *Computer game studies, year one'*, Game Studies, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. [Acessado em: 17/07/2014].

BALPE Jean-Pierre. *L'art et le numérique*, Hermès, Les cahiers du

os aspectos da vida contemporânea e em todos os estágios da produção da arte. Cogitou-se, assim, a possibilidade do digital passar a ser compreendido mais como um modelo de representação do que uma mídia propriamente dita.

numérique, Vol. 1, nº4, 2000.

BARBOSA, Rodrigo C. *Em campo aberto: Ações significativas e o lugar do jogador em jogos de ambiente aberto*. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/04-dt-paper.pdf> [Acessado em: 20/07/2014].

BUREAUD, Annick. *Qu'est-ce que l'interactivité?*. In: *Leonardo online*, 2004. Disponível em: http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php; [Acessado em: 14/07/2014].

CAUQUELIN, Anne. *Arte contemporânea. Uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CASTRO, E. M. de Melo e. *Videopoetry. Visible Language 30.2*. Providence: Rhode Island School of Design, 1996.

COUCHOT, Edmond. *A arte pode ser um relógio que adianta?*. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo, Editora Unesp, 2004.

CRAWFORD, Chris. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. 2ª ed. São Francisco: New Riders, 2013.

DELEUZE, Gilles & PARNET, Claire. *Diálogos*. São Paulo: Escuta, 1998.

FREITAS, Arthur. *Obra expandida: as vanguardas e o regime alográfico*. In: *ARS*. São Paulo, 2013, ano 11, no.21, p.15-27.

HARVEY, Auriea & SAMYN, Michaël. *Not a manifesto*. In: *Notgames*, 2010a. Disponível em: <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/> [Acessado em: 10/07/2014].

HARVEY, Auriea & SAMYN, Michaël. *Over Games*, 2010b. Disponível em: <http://tale-of-tales.com/tales/OverGames.html> [Acessado em: 10/07/2014].

HARVEY, Auriea & Samyn, MICHAËL. *Realtime Art Manifesto*, 2006. Disponível em: <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html> [Acessado em: 19/07/2014].

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva, 4ª edição, 2000.

JUUL, Jesper. *Half-real: videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.

JUUL, Jesper. *The Art of Failure: An Essay on the Plain of Playing Video Games*. Cambridge: The MIT Press, 2013.

LANDOW, George. *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2006.

LAURENTIZ, Sílvia. *Arte do Game ou Game de Arte?* In: *Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia*. 2009. Disponível em: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art>. [Acessado em 18/07/2014].

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia: aproximações e distinções*. In: *E-Compós*, Dez 2004, vol.1, no. 1. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/15/16> [Acessado em 17/07/2014].

PLAZA, Julio. *Arte e interatividade: autor-obra-recepção*. In: *ARS*, São Paulo, Dez 2003, vol.1, no.2, p.09-29.

PORTE, Xavier de la, HILLAIRE, Norbert, COËLLIER, Sylvie e FOURMENTRAUX, Jean-Paul. *L'art numérique existe-t-il?* In: *France Culture*, 2013. Disponível em: <http://www.franceculture.fr/emission-place-de-la-toile-l%E2%80%99art-numerique-existe-t-il-2013-06-01> [Acessado em: 14/07/2014].

PRADO, Gilberto. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.