



Arte, videojogo e ludismo tecnológico

—

[PT]

Nestes últimos anos, uma nova chegada ao mundo do jogo reivindica regularmente o estatuto de arte: o videojogo. Se a questão «o videojogo é uma arte?» divide, o próprio facto de a colocar, e de a ela voltarmos regularmente, é a indicação que uma nova realidade está na ordem do dia com o videojogo. Então porque se coloca a questão e de que realidade reconfigurada se trata?

Os videojogos colocam qualidade que estão no centro de numerosas disciplinas artísticas : uma dimensão gráfica, ou seja, plástica, uma dimensão musical, um eixo narrativo, uma reflexão sobre a representação, a capacidade de transportar uma mensagem, portanto, de transmitir valores, etc. Não estão lá, precisamente, as características do que consideraremos voluntariamente como arte?

Além disso, os videojogos, que se tornaram a principal indústria cultural do mundo, estão perfeitamente colocados ao lado das suas irmãs consideradas como artes de massas: o romance, o teatro, o cinema, a banda-desenhada, a música, mas também a rádio ou a televisão. Todos esses meios compõem o grande coro de *remediação* de conteúdos culturais comuns. Se o romance, a BD ou o cinema são artes, é provável que o seu mais recente primo tenha possibilidade de também ser...

Além do videojogo, os artistas às vezes também usam a tecnologia para a desviar para fins lúdicos, questionar os nossos hábitos ou inquietarem-se com ameaças que pesam sobre o nosso quotidiano. O presente *dossier* pretende, assim, ilustrar as várias relações possíveis entre o jogo e as novas tecnologias, focando-se essencialmente no videojogo: qual a sua relação com os campos das artes (É arte ou não? É um campo específico da arte ou não?)? Quais as suas dimensões participativas ou contemplativas (Há espectador no videojogo?), a sua dimensão curatorial e expositiva (O que é expor videojogo como arte?) ou a possibilidade de uma crítica (cultural) do videojogo.

Este dossier temático abre com uma colaboração do artista plástico português António Olaio, na sua dimensão de artista e teórico, além de uma entrevista sobre como entende a questão do lúdico na arte. António Olaio tem um percurso artístico que intersecta vários media, da pintura à performance, da imagem ao som. Uma das marcas da sua pintura é o jogo entre texto e imagem, num confronto entre enunciados, que chocam numa espécie de irónico curto-circuito. Este absurdo entre imagem e texto (em linhas genea-

lógicas com Magritte e Duchamp), que explora o comentário lacónico, a roçar o *slogan*, tende a ser invadido de ironia. Esta ironia, por vezes com brechas de absurdo, é penetrada dum sabor lúdico que permite uma recepção divertida – que, contudo, não destempera uma certa mordacidade de dimensão crítica, antes a torna mais acre. É com esta ludicidade cáustica que António Olaio actua sobre diferentes dimensões, sem esquecer os *mundos da arte* e a sua própria condição de artista.

Para o videojogo, Etienne Amato lembra a dicotomia franca, e até certa medida insuperável, entre o jogador, todo implicado e absorvido na acção videolúdica em curso, na qual ele é um dos elementos motores, e o seu espectador, incapaz de decifrar, ao ver apenas essas imagens em ecrã televisivo, o que é realmente jogado no videojogo. É então a noção de «círculo mágico» teorizada por Huizinga que o autor recupera, observando duas particularidades trazidas pelo videojogo: por um lado a sua porosidade no caso de certos videojogos recentes ; por outro lado, a sua transparência que os dispositivos mais físicos (cf. Wiimote) tendem a reavaliar.

Nelson Zagalo aborda os modelos narrativos no design de jogos e as suas implicações na experiência e participação do utilizador, propondo um modelo de abordagem criativa para o design de narrativa no fornecimento de significados na experiência do jogador. A abordagem assume três vetores (estrutura, personagens e cenário) trabalhada em quatro camadas (linear, ramificada, modular e modular ramificada). A unidade e coesão da narrativa e a articulação com as possibilidades de abertura às opções do utilizador, são uma dos dilemas abordados enquanto especificidade do processos narrativos no interior do videojogo.

Cícero de Brito estuda os videojogos de super-heróis da Marvel na convergência da banda-desenhada e do cinema, propondo a ideia de um universo expandido que se alimenta tanto da intertextualidade intermídia como da relação e continuidade entre os jogos. Assumindo a intertextualidade intrínseca ao videojogo, o autor relaciona dimensões narrativas, de caracterização das personagens ou dos seus uniformes, definindo modos de interação e de relação com o observador/utilizador.

O artigo de Pascal apresenta um estado da situação do modo como se coloca a questão da arte e do videojogo depois dos inícios do século XXI. A tentativa é um salutar modo de nos relembrar sobre a dificuldade em medir o objeto videojogo, objeto híbrido e ancorado numa cultura *nerd*, perante os diferentes critérios que serviram, ao longo da sua vasta história, para julgar a arte, seja ela liberal, aplicada ou mediática. A solução, de acordo com o autor e com inspirações de Walter Benjamin, seria evitar presumir a resposta

e “fingir” que os videojogos poderiam reivindicar o posto de arte, estudá-lo de acordo com essa hipótese e observar resultados obtidos para confirmar ou refutar a hipótese.

A proposta de Stéphane Natkin é preciosa a vários títulos. Ela propõe uma síntese dos principais aspectos poéticos e estéticos do vídeo jogo, dando a palavra a um dos protagonistas que fez a sua história. O autor é de facto fundador-director da primeira escola de vídeo jogo em França, o ENJMIN. Como outro ponto forte, ele expõe-nos a ambição que rege a formação dos seus estudantes numa escola que sempre quis manter uma parte de investigação e experimentação num curso fundamentalmente virado para os profissionais do sector.

João Gouveia aborda a difícil e esquiva relação dos críticos de arte com os videojogos através da análise de entrevistas, manifestos, *reviews* e críticas, ao que chamou de “ludectrofobia”. Esta “ludectrofobia” passa por aspectos como a indisponibilidade intelectual, a inaptidão para descodificar o “ruído” da indústria dominante e o facto de se falar de videojogos sem os jogar (ou experienciar). Através de tensões, como a que se pode estabelecer entre a distância necessária ao exercício crítico e a imersão da experiência do jogador de vídeo jogo, a questão que fica em discussão é também a possibilidade do vídeo jogo ser arte.

Também com preocupações activistas, o ensaio de Rui Matoso confronta processos de resistência de dimensão cultural e artística na era do poder (e vigilância) electrónica e tecnológica global. Neste tempo de «panóptico global» e «tecnofascista», ensaja-se um «conjunto de técnicas e estratégias que dão corpo a uma *Arte da Esquiva*, e a um sistema técnico-estético que nos permita, de algum modo, jogar às escondidas na época da vigilância ubíqua». Por inversão e resistência ao poder e controle tecnológico, em que o ecrã nos passa a vigiar, a dimensão lúdica da arte assume uma dimensão de esquiva, resistência e crítica, dos quais o autor oferece relevantes exemplos recentes nos quais a arte utiliza as suas potencialidades lúdicas como anti-poder e anti-instrumentalização.

Num segundo texto realizado para uma conferência, Pascal Krajewski vem defender a ideia segundo a qual o vídeo jogo, aproveitando o nosso desejo de viver criativamente (Winnicott), remetendo-nos a uma qualidade da alma que alimenta a nossa infância : tal seria, portanto, uma arte regressiva, uma arte de regressão. Qualquer vídeo jogo, a partir de então, seja qual for o seu conteúdo, e tanto quanto o seu grau de imersão permita que o jogador se sinta envolvido na ação proposta à sua interação, poderia reconectar-se com essa fibra antropológica que Freud detectou tanto na criança como no pri-

mitivo (e que sobrevive nas nossas actuais sociedades através da arte), a da onnipotência dos pensamentos.

[FR]

Ces dernières années, un nouveau venu dans le monde du jeu revendique régulièrement un statut d'art : le jeu vidéo. Si la question « le jeu vidéo est-il un art ? » divise, le fait même de la poser, et d'y revenir régulièrement, est l'indice qu'une réalité nouvelle est à l'œuvre avec le jeu vidéo. Pourquoi en effet se pose-t-on la question et de quelle réalité reconfigurée est-il le nom ?

Les jeux vidéo possèdent des qualités qui sont au cœur de nombreuses disciplines artistiques : une dimension graphique voire plastique, une dimension musicale, un axe narratif, une réflexion sur la représentation, la capacité à délivrer un message, voire à transmettre des valeurs, etc. N'a-t-on pas là en effet, les caractéristiques de ce que l'on considérera volontiers comme de l'art ?

Par ailleurs, le jeu vidéo, devenu première industrie culturelle au monde, prend parfaitement place aux côtés de ses consœurs considérées comme des arts de masse : le roman, le théâtre, le cinéma, la bande dessinée, la musique, mais aussi la radio ou la télévision. Tous ces médias composent la grande chorale de la *remédiation* de contenus culturels communs. Si le roman, la BD ou le cinéma sont des arts, leur dernière cousine a toutes les chances d'en être aussi...

Au delà du jeu vidéo, les artistes s'emparent aussi parfois de la technologie pour, la détournant à des fins ludiques, interroger nos mœurs ou s'inquiéter des menaces qui pèsent sur notre quotidien. Le présent dossier entend donc illustrer les diverses relations possibles entre le jeu et les nouvelles technologies, en focalisant essentiellement sur le jeu vidéo : quelle type de relations entretient-il avec les domaines des arts (est-ce bien de l'art ? Est-ce un domaine spécifique de l'art ?) ? *Quid* de ses dimensions participatives ou contemplatives (Y a-t-il un spectateur dans le jeu vidéo?), sa dimension de conservation et d'exposition (Qu'expose-t-on avec les jeux vidéo d'art?) ou la possibilité d'une critique (culturelle) du jeu vidéo ?

Ce dossier thématique s'ouvre sur un entretien avec l'artiste plasticien portugais António Olaio, à la fois artiste et théoricien, explicitant sa compréhension de la question du ludique dans l'art. António Olaio présente un parcours artistique à la croisée de divers médias, de la peinture à la performance, de l'image au son. Une des marques de sa peinture consiste dans un jeu entre texte et image, proposant une confrontation entre des énoncés s'entrechoquant en une sorte

de court-circuit ironique. Cette absurdité née du choc de l'image et du texte (dans la lignée d'un Magritte ou d'un Duchamp), fait ses gorges chaudes du commentaire laconique et du slogan, et se laisse bien souvent teinter d'ironie. Cette ironie, parfois paradoxale, n'est pas exempte d'un certain esprit ludique qui la rend amusante et, loin d'en ternir la charge critique et mordante, la rend volontiers piquante. C'est par cette ludicité caustique qu'Antonio Olaio peut agir sur différentes sphères, notamment le monde de l'art, n'hésitant pas à épingler sa propre condition d'artiste.

Pour le jeu vidéo, Etienne Amato rappelle la dichotomie franche, et dans une certaine mesure indépassable, entre le joueur, tout impliqué et absorbé dans l'action vidéoludique en cours dont il est l'un des éléments moteurs, et son spectateur, incapable de décrypter, en voyant uniquement ces images télévisées, ce qui se joue réellement dans le cadre du jeu vidéo. C'est alors à la notion de « cercle magique » théorisée par Huizinga, que l'auteur renvoie en notant quand même deux particularités apportées par le jeu vidéo : d'une part sa porosité dans le cas de certains jeux vidéo plus récents, et d'autre part sa transparence que des périphériques plus physiques (cf : Wiimote) tendent à ré-évaluer.

Nelson Zagalo discute différents modèles narratifs dans la conception de jeux vidéo et leurs implications sur l'expérience et la participation des utilisateurs. Il propose un modèle d'approche créative pour la conception narrative qui fournirait des significations propres à l'expérience du joueur. Cette approche suppose trois vecteurs (structure, personnages, scénario) et s'élabore selon quatre couches (linéaire, ramifié, modulaire et modulaire ramifié). L'unité et la cohésion de la narration qui doit s'articuler à la possibilité d'accueillir des options issues de l'utilisateur est en effet l'un des dilemmes abordés spécifiquement par les procédés narratifs du jeu vidéo.

Cícero de Brito étudie les jeux vidéo de super-héros Marvel. Rappelant la convergence de la bande dessinée et du cinéma, il propose l'idée d'un univers élargi se nourrissant d'une part d'intertextualité et d'autre part de liens de continuité entre jeux vidéo. En admettant l'intertextualité intrinsèque du jeu vidéo, l'auteur met en relation la dimension narrative, la caractérisation des personnages et celle de leurs costumes, avec la définition des modes d'interaction et des relations avec le joueur.

L'article de Pascal Krajewski présente un état des lieux de la façon dont s'est posée la question de l'art et du jeu vidéo depuis le début du XXI^e siècle. L'entreprise est une salutaire piqûre de rappel sur la difficulté de mesurer l'objet jeu vidéo, objet hybride et ancré dans une culture *geek*, aux différentes aunes qui ont servi, au cours de l'histoire, à juger de l'art, qu'il soit libéral, appliqué

ou médiatique. La solution, d'après l'auteur inspiré de Benjamin, consisterait à ne pas présumer de la réponse et à « faire comme si » le jeu vidéo pouvait prétendre au rang d'art, à l'étudier selon cette hypothèse et à observer les résultats obtenus pour confirmer ou infirmer l'hypothèse.

La proposition de Stéphane Natkin est précieuse à plus d'un titre. Elle propose une synthèse des principaux aspects poétiques et esthétiques du jeu vidéo, en donnant la parole à l'un des protagonistes qui ont fait son histoire. L'auteur est en effet fondateur-directeur de la première école de jeu vidéo en France, l'ENJMIN. Autre point fort, il nous expose l'ambition qui gouverne la formation de ses étudiants dans une école ayant toujours tenu à conserver une part de recherche et d'expérimentation dans un cursus foncièrement tourné vers les professionnels du secteur.

João Gouveia s'intéresse à la difficile et insaisissable relation entre critiques d'art et jeux vidéo en faisant l'analyse d'interviews, de manifestes, de chroniques et de critiques. Il résume cette relation dans le néologisme de «Ludectrophobie». Cette «ludectrophobie» de la critique se caractérise par son indisponibilité intellectuelle, l'impossibilité de décoder le «bruit» de l'industrie dominante et le fait de parler de jeux vidéo sans y jouer (ni même les expérimenter). L'auteur analyse le jeu de tensions s'établissant entre la nécessaire distance à maintenir dans l'exercice critique et l'immersion empirique requise pour apprécier le jeu vidéo, renouant finalement avec la question non résolue de la possibilité du jeu vidéo comme art.

Marcia Vaitsman offre une présentation du projet de commissariat *The Game Show*, qui transforma l'espace d'exposition en un jeu de relations entre artistes et avec le public, se tenant au cœur d'une galerie et dans un contexte urbain élargi. Il s'agissait de transformer la galerie en un «jeu activé par le public, dans lequel tout le monde gagne ou perd ensemble». Avec cet usage non compétitif du jeu considéré comme un commissariat artistique, le projet renouait avec une tradition activiste dans laquelle la participation du public se fait en fonction de sa dimension communautaire et urbaine, et où la tenue de l'exposition rappelle les implications économiques du marché de l'art et les jeux de pouvoir au sein du monde de l'art.

Sensible aux préoccupations des activistes, l'essai de Rui Matoso s'intéresse aux processus de résistance culturelle et artistique devant le pouvoir électronique et technologique mondial (à l'ère de la vigilance généralisée). En cette période de «panoptique mondial (...) et techno-fasciste», l'auteur évoque un «ensemble de techniques et de stratégies donnant forme à un *Art de l'Esquive*, ainsi qu'à un système techno-esthétique nous permettant, en quelque sorte, de jouer à cache-cache dans l'ère de la surveillance omniprésente». Jouant

l'inversion et la résistance au pouvoir et au contrôle technologiques (où l'écran passe son temps à nous surveiller), la dimension ludique de l'art revêt une puissance d'esquive, de rébellion et de critique, dont l'auteur propose de pertinents exemples récents dans lesquels l'art utilise ses potentialités comme anti-pouvoir et anti-instrumentalisation.

Dans un dernier texte issu d'une conférence, Pascal Krajewski vient défendre l'idée selon laquelle le jeu vidéo, puisant dans notre désir de vivre créativement (Winnicott), nous renvoie à une qualité d'âme qui nourrissait notre enfance : il serait donc un art régressif, un art de la régression. Tout jeu vidéo dès lors, quel que soit son contenu, si tant est que son degré d'immersion permette à son joueur de se sentir impliqué dans l'action proposée à son interaction, pourrait renouer avec cette fibre anthropologique que Freud décelait chez l'enfant comme chez le primitif (et qui survit dans nos sociétés actuelles par l'art), celle de la toute-puissance des pensées.

Fernando Rosa Dias
Pascal Krajewski

