

FILE GAMES RIO 2014

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

FILE GAMES RIO 2014

Festival Internacional de Linguagem Eletrônica **Electronic Language International Festival**

Organizadores: Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

1ª edição

Rio de Janeiro: FILE, 2014.



FILE



Neste ano, resolvemos realizar simultaneamente o FILE RIO e o FILE GAMES, que, por tradição, aconteciam em meses diferentes. A ideia é potencializar o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica em sua versão carioca e criar a oportunidade de maior interação com obras de dois segmentos distintos das artes digitais. No mês da Copa do Mundo de Futebol, estão aqui dois de nossos campeões de audiência.

O que podemos ver na convivência do FILE RIO com FILE GAMES é um relevante recorte de como criadores de todo o mundo têm dedicado esforços a ampliar as noções conceituais de tecnologia e elaboram novas experiências a partir do hardware e do software. Por outro lado, a tecnologia por si só não tem bastado aos artistas como base de uso. A inventividade e a inquietação – além do aprofundamento, cada vez mais intenso, das possibilidades de interação com a obra – são o que mais chamam a atenção, no conjunto.

Hoje, a ideia de game ou jogo ganhou uma dimensão especial no campo da pesquisa e da criação artística e promete ser um dos principais eixos de reverberação de novas ideias da arte atual. Trata-se de uma porta aberta que exige ainda permanentes investidas.

O FILE RIO e o FILE GAMES pesquisam e divulgam a produção nacional e internacional, trazendo para o Rio de Janeiro aquilo que acontece no agora. O Oi Futuro dá boas-vindas e convida a todos a se divertirem.

Roberto Guimarães
Diretor de Cultura
Oi Futuro

This year, we decided to present simultaneously FILE RIO and FILE GAMES, which traditionally were presented in different months. The idea is to boost the Rio version of the Electronic Language International Festival, and to create the opportunity of a wider interaction with the works of two different segments in the digital arts. In the month of the football World Cup, here are two of our audience champions.

What we see in the coexistence of FILE RIO and FILE GAMES is a relevant example of how creators from all around the world have devoted efforts to broaden the concepts of technology, and how they elaborate new experiences based on hardware and software. On the other hand, technology alone is not enough as a basis for the artists. The inventiveness and restlessness – as the deepening, increasingly more intense, possibilities of interaction with the work – are the factors that call attention the most in a general sense.

Today, the idea of game has achieved a special dimension in the field of artistic research and creation, and promises to be one of the main axes of reverberation for contemporary arts new ideas. It is an open door that still demands permanent advances. FILE RIO and FILE GAMES research and promote national and international production, bringing to Rio de Janeiro what is happening now. Oi Futuro welcomes you and invites everyone to have some fun.

Roberto Guimarães
Director of Culture
Oi Futuro

FILE GAMES RIO 2014

SUMÁRIO | SUMMARY

1. FILE GAMES RIO 2014 EXPOSIÇÃO | EXHIBITION 08

1.1. Games 10

1.1.1 Jornada Fantástica | A Fantastic Journey, Anita Cavaleiro 12

1.1.2. Obras | Works 14

1.1.3. Museu do Futebol | Football Museum 28

1.2. Anima+ 30

1.2.1 Introdução ao FILE Anima+ | Introduction to FILE Anima+, Raquel Olivia Fukuda 32

1.2.2. Obras | Works 34

1.2.3. Festivais Parceiros | Partner Festivals 44

2. GAMES E TEORIA | GAMES AND THEORY 46

2.1. Uma Teoria Narrativa dos Jogos | A Narrative Theory of Games, Espen Aarseth 48

2.2. Brincando e Jogando: Reflexões e Classificações |
Playing and Gaming: Reflections and Classifications, Bo Kampmann Walther 60

2.3. Jogos e Vida: A Emergência do Lúdico na Ciberultura |
Games and Life: The Emergence of the Ludic in Cyberculture, Fabiano Alves Onça 74

3. FILE RIO 2014 INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS 82

4. ÍNDICE DE ARTISTAS | INDEX OF ARTISTS 98

5. CRÉDITOS | CREDITS 102

6. APOIO | SUPPORT 103

The background image shows an exhibition space with green walls and blue display cases. Several people are visible, including a man in a white t-shirt and dark shorts, a woman in a pink shirt and patterned skirt, and a young boy in a black t-shirt sitting at a desk with a computer. The scene is overlaid with a white geometric pattern of overlapping polygons.

FILE GAMES RIO 2014
EXPOSIÇÃO | EXHIBITION

FILE GAMES



JORNADA FANTÁSTICA

Imersa em um universo de diversidade gráfica, complexidade narrativa e multiplicidade de cores, sons e formas, a curadoria do FILE Games Rio 2014 aborda o conceito da “jornada” e suas possibilidades estéticas e interativas em diferentes plataformas. Entre computadores, consoles, tablets e instalações, o festival utiliza a linguagem dos jogos digitais para compor viagens fantásticas que não se limitam somente ao campo imagético.

Entendemos por jornada um caminho a ser percorrido, um período de tempo que se passa para completarmos uma ação ou uma viagem que pode ter um objetivo definido ou apenas a autodescoberta. Em uma jornada, não sabemos o que está pela frente, não temos ciência dos possíveis encontros e desencontros que se darão e, por mais conhecido que seja o caminho, o percurso sempre conta com situações inusitadas.

Os jogos digitais nos convidam a participar de jornadas que podem ser vividas através das ações de um ou mais personagens, de acordo com o desenrolar de uma narrativa, ou mesmo através do contato com ambientes lúdicos, nos quais nem sempre acontecem histórias. Essas jornadas nos projetam para diferentes noções de temporalidade e para outros mundos, dos quais pouco sabemos e, somente jogando podemos descobrir suas maravilhas. Esse é o caso de “Thomas was Alone”, que conta a história de Thomas, um simpático personagem geométrico que não sabe o sentido de sua vida e muito menos o motivo de estar aonde se encontra. Seu objetivo é desvendar o ambiente usando suas habilidades especiais: flutuar, vencer a lei da gravidade, pular ou, melhor, “saltar um pouco mais alto”. Temos também o belíssimo “Monument Valley”, que traz a jornada da princesa Ida por um mundo fantástico inspirado na obra de M. C. Escher e repleto de ilusões óticas e passagens escondidas, no qual nem sempre as coisas são o que parecem ser. Já em alguns jogos podemos identificar elementos espaço-temporais conhecidos, mas inseridos em situações incomuns, a exemplo de “The Button

Affair”. Situado no Rio de Janeiro dos anos 60, o jogo mostra as aventuras do elegante ladrão de joias Enzo Gabriel, que tenta fugir de seu arqui-inimigo, o magnata Victor Meirelles, de quem roubou o diamante mais valioso do mundo. Em “Tengami”, o cenário inspirado em contos de fadas nos transporta para o

Japão feudal. Suas delicadas imagens em forma de livros pop-up promovem uma interação diferente, desvendando quebra-cabeças escondidos em suas páginas e dobras.

Em certos jogos o som é um elemento tão importante quanto os gráficos, fazendo com que o potencial narrativo seja minimizado. Esse é o caso do minimalista “140” que propõe ao jogador exercitar sua consciência rítmica através de plataformas abstratas e uma trilha sonora vibrante repleta de ruídos e cores. Já “Sound Shapes” leva o som ainda mais a sério, criando um universo no qual tudo pode se transformar em música.

Além de contar histórias, os jogos digitais podem nos transportar para outros tempos e lugares, nos convidam a explorar novos caminhos, a controlar ou mesmo habitar outros corpos, experimentando regras que não se aplicam ao nosso cotidiano. Seja através de ambientes realistas e detalhados ou de gráficos extremamente simplificados, a curadoria do FILE Games Rio 2014 visa promover um diálogo entre a arte e o lúdico, convidando o público a embarcar em uma jornada digital e a descobrir universos fantásticos através dos jogos digitais.

Anita Cavaleiro

Coordenadora do FILE Games

A FANTASTIC JOURNEY

Immersed into an universe of graphic diversity, narrative complexity, and multiple colors, sounds and shapes, the curatorship of FILE Games Rio 2014 addresses the concept of “journey” and its aesthetic and interactive possibilities in different platforms. Amidst computers, consoles, tablets, and installations, the festival uses the language of digital games to create fantastic trips that are not limited to visual imagery.

We understand journey as a path to be traversed, a period of time required to complete an action or a trip that can have a certain objective or just self-awareness. On a journey, we don’t know what will come, we don’t foresee potential encounters that could take place and, no matter how known is the path, the route always brings unusual situations. Digital games invite us to participate in journeys that can be enjoyed through the actions of one or more characters, in accordance with the evolving narrative,

or even through the contact with playful environments where stories do not necessarily take place. Those journeys lead us to different senses of time and to other worlds which we don’t know much about, and only in playing we can discover their marvels.

That is the case of “Thomas was Alone”, which focuses Thomas, a nice geometric character who doesn’t know the meaning of his life nor the reason of being where he is. His aim is to discover the environment using his special skills: floating, overcoming the force of gravity, jumping, i.e., “jumping a little higher”. We also have the beautiful “Monument Valley” on the journey of princess Ida in a fantastic world inspired by M. C. Escher’s work and full of optical illusions and hidden passages, where things are not always what they seem.

In some games we can identify well-known elements of space and time, but inserted into uncommon situations, such as in “The Button Affair”. Located in Rio de Janeiro in the sixties, the game shows the adventures of Enzo Gabriel, an elegant jewel thief who tries to escape the clutches of his main enemy, tycoon Victor Meirelles, from whom he stole the world’s most precious diamond. In “Tengami”, the scenery inspired by fairy tales takes us to feudal Japan. Its delicate images in the form of pop-up books provide a different interaction, solving puzzles hidden in its pages and folds.

In certain games the sound is as important as the graphic elements, what minimizes the narrative potential. That is the case of the minimalist “140” which intends to make the player exercise his rhythmic awareness by means of abstract platforms and a vibrant soundtrack full of noises and colors. “Sound Shapes” invests even more in the sound, creating an universe where everything can be turned into music.

Besides telling stories, digital games can take us to other ages and places, invite us to explore new roads and to control or even inhabit other bodies, testing rules that don’t apply to our daily lives. By means of realistic, detailed environments or extremely simplified graphic resources, the curatorship of FILE Games Rio 2014 intends to promote a dialogue between arts and a playful spirit, inviting the audience to embark on a digital journey and to discover fantastic universes through digital games.

Anita Cavaleiro

FILE Games Coordinator

AMANITA DESIGN S.R.O.

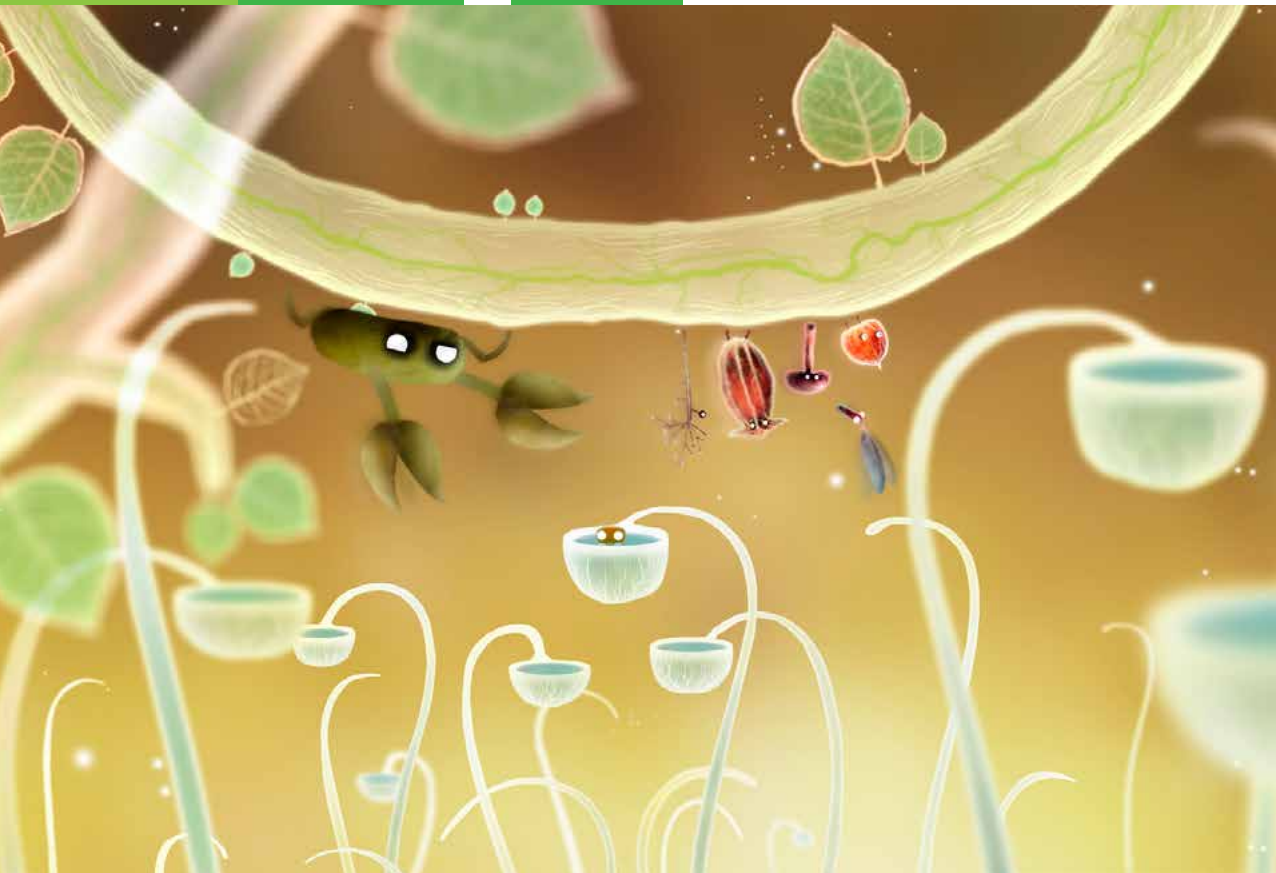
BOTANICULA

REPÚBLICA TCHECA |

CZECH REPUBLIC

“Botanica” é um jogo de apontar e clicar no qual cinco pequenos seres de árvore, que são amigos, tentam salvar a última semente da árvore que é seu lar e está infestada por parasitas malignos.

“Botanica” is a point’n’click exploration in which five friends, little tree creatures, set out on a journey to save the last seed from their home tree which is infested by evil parasites.



AMANITA DESIGN S.R.O.

MACHINARIUM

REPÚBLICA TCHECA |

CZECH REPUBLIC

“Machinarium” é um jogo de puzzle / aventura que conta a história de um pequeno robô que foi expulso para um ferro-velho atrás da sua cidade e precisa voltar para enfrentar a Irmandade Black Cap e salvar sua namorada-robô. “Machinarium” is an independent puzzle / adventure game that tell the story of a little robot that’s been thrown out to the scrap yard behind the city must return and confront the Black Cap Brotherhood and save his robot-girl friend.



ANDRÉ TERUYA EICHEMBERG

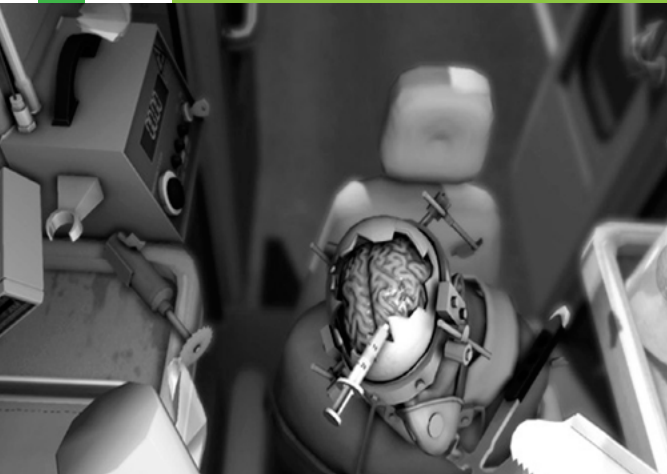
THE WAY OF YIJI

BRASIL | BRAZIL

“The Way of Yiji”, jogo em desenvolvimento, focaliza a exploração e a contemplação do seu ambiente visual e sonoro. Você é um samurai, que, após um ataque à sua aldeia e a morte de sua amada, precisa levar seu filho, Yiji, ao Templo da Luz Viva. Envenenado por uma flecha, o samurai morrerá. O jogo é uma imersão nos ensinamentos da Luz. O único inimigo é o próprio tempo. “The Way of Yiji”, game in development, focus the exploration and contemplation of its visual and sound environment. You are a samurai, that after an attack on your village and the death of your beloved, must carry your child, Yiji, to the Temple of the Lively Light. Poisoned by an arrow, the samurai will die. The game is an immersion in the teachings of Light. The only enemy is time itself.



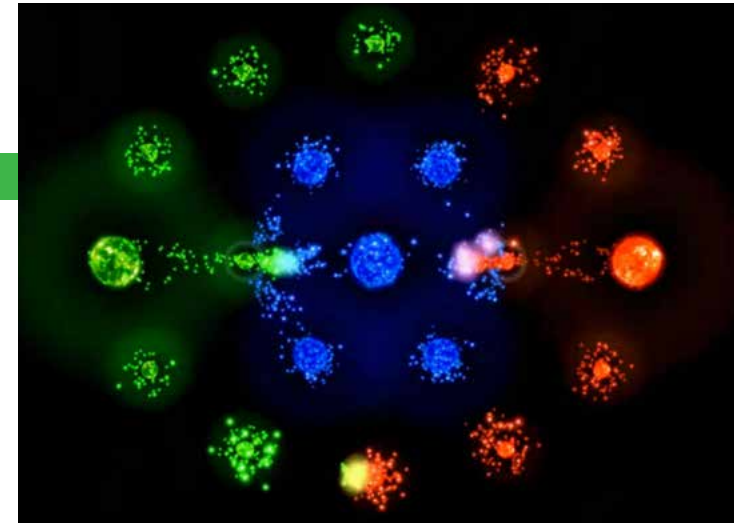
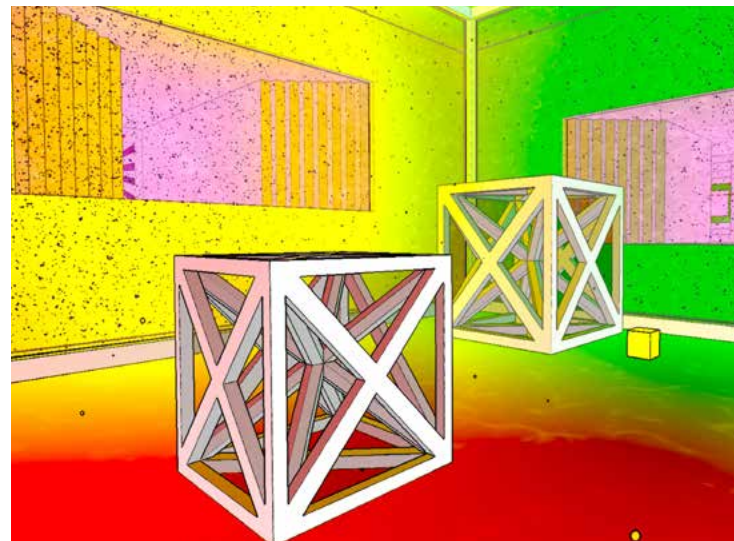
BOSSA STUDIOS
SURGEON SIMULATOR 2013
 REINO UNIDO | UNITED KINGDOM



“Surgeon Simulator 2013” é um jogo de humor negro exagerado no qual os jogadores se tornam Nigel Burke, um aspirante a cirurgião que toma o controle de vidas em suas mãos trêmulas fazendo manobras cirúrgicas cruciais em pacientes passivos. Os jogadores são desafiados a concluir um transplante de coração, contando apenas com um arsenal de ferramentas desajeitadas e impróprias, uma mão diabólica de controlar e uma combinação de movimentos no teclado e com o mouse. “Surgeon Simulator 2013” is a darkly humorous over-the-top operation sim game where players become Nigel Burke, a would-be surgeon taking life into his own shaky hands, performing life-saving surgical maneuvers on passive patients. The original challenged players to complete a heart transplant, armed only with an arsenal of clumsy and inappropriate tools and a hand that was diabolical to control, using a combination of keyboard and mouse actions.

DEMRUTH: ALEXANDER BRUCE
ANTICHAMBER
 AUSTRÁLIA | AUSTRALIA

“Antichamber” é um jogo psicológico perturbador no qual não se pode confiar em nada. Descubra um mundo como o de Escher, onde corredores se entrelaçam, espaços se reconfiguram e realizar o impossível pode ser a única maneira de seguir em frente. “Antichamber” is a mind-bending psychological exploration game where nothing can be taken for granted. Discover an Escher-like world where hallways wrap around upon each other, spaces reconfigure themselves, and accomplishing the impossible may just be the only way forward.



E MCNEILL
AURALUX
 ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“Auralux” é um jogo de estratégia abstrato, essencializado e simplificado em tempo real. Você comanda apenas um tipo de unidade e tem apenas um tipo de ordem para dar a essas unidades. Você e seu oponente começam o jogo com exatamente os mesmos recursos. Reflexos rápidos não vão te levar a lugar nenhum. O único caminho para a vitória é através de inteligência e estratégia. “Auralux” is an abstract, essentialized, and simplified real-time strategy game. You command only one type of unit and have only one type of order to give those units. You and your opponents start the game with precisely equal resources. Quick reflexes will get you nowhere. The only path to victory is through clever strategy.

GALACTIC CAFE
THE STANLEY PARABLE
 ESTADOS UNIDOS / REINO UNIDO |
 UNITED STATES / UNITED KINGDOM

Um jogo de exploração em primeira pessoa. É contradição atrás de contradição: as regras de como um jogo deve funcionar são quebradas seguidamente. Esse mundo não foi feito para você entender. Mas, conforme o explora, lentamente, começam a surgir significados, os paradoxos podem começar a fazer sentido. Talvez você seja poderoso, afinal. It is a first person exploration game. Contradiction follows contradiction; the rules of how games should work are broken, and then broken again. This world was not made for you to understand. But as you explore, slowly, meaning begins to arise, the paradoxes might start to make sense, perhaps you are powerful after all.



ILLUSIONS
ELEMENT4L
BÉLGICA | BELGIUM



“Element4L” é um jogo de plataforma experimental e imersivo, com ênfase no fluxo e em movimentos uniformes, embalado pela trilha sonora excepcional de MindTree. Em “Element4L”, você controla quatro elementos encadeados em uma jornada para moldar a vida. Seus únicos impedimentos são a natureza e o sol. Com uma abordagem experimental diferente dos jogos de plataforma clássicos, este o desafia a reajustar seus reflexos. “Element4L” is an immersive and experimental platform game, with a strong focus on flow and smooth gameplay, wrapped in an exceptional soundtrack by MindTree. In “Element4L”, you control four elements that are bound together on a journey to shape life. Your only hindrances are nature and the sun. It takes a different, experimental approach to classic platform games and challenges you to rearrange your reflexes.

JEPPE CARLSEN, JAKOB SCHMID,
NIELS FYRST &
ANDREAS PEITERSEN
140
DINAMARCA | DENMARK



“140” é um jogo minimalista e desafiador, composto por plataformas com gráficos coloridos abstratos. Consciência rítmica é necessária para superar os obstáculos controlados por uma trilha sonora eletrônica energética e melancólica. “140” is a challenging minimalist platformer with abstract colorful graphics. Rhythmic awareness is required to overcome obstacles controlled by an energetic, yet melancholic electronic soundtrack.

KUROSH VALANEJAD &
PETER BRINSON
THE CAT AND THE COUP
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

É um jogo documentário no qual você joga como o gato do dr. Mohammed Mossadegh, o Primeiro Ministro eleito democraticamente pela primeira vez no Iran. Durante o verão de 1953, a CIA armou um golpe para derrubá-lo. Como jogador, você persuade Mossadegh a reviver eventos significantes de sua vida, derrubando objetos das prateleiras, espalhando seus papéis, pulando em seu colo e arranhando coisas. It is a documentary videogame in which you play the cat of Dr. Mohammed Mossadegh, the first democratically elected Prime Minister of Iran. During the summer of 1953, the CIA engineered a coup to bring about his downfall. As a player, you coax Mossadegh back through significant events of his life by knocking objects off of shelves, scattering his papers, jumping on his lap and scratching.



LOUD NOISES
HEADBLASTER
BRASIL | BRAZIL

“Headblaster” é um jogo 2D de ação top down rápido e gratuito. Nele o jogador tem que controlar o stress e a dor de cabeça do personagem coletando remédios em uma cidade gerada aleatoriamente. Quanto maior o stress, mais perto da morte o personagem fica, porém também fica mais poderoso e capaz de combater seus inimigos. Cabe ao jogador gerenciar seu stress de modo que consiga sobreviver o máximo de tempo possível. “Headblaster” is a fastpaced freeware 2D topdown action game. The player has to collect medicine to control the character’s headache and stress in a randomly generated city. The higher the stress, the closer to death, but also more powerful the player gets. It’s up to the player to manage his/her stress in order to survive as long as possible.





MARIO VON RICKENBACH

MIRAGE

SUÍÇA | SWITZERLAND

“Mirage” é um jogo de exploração envolvendo uma cartola faminta que explora seu entorno surreal. Agarrando pés, olhos e outras partes corporais pelo caminho, a cartola aprende a ver, ouvir e perceber o mundo através de seus próprios sentidos. *“Mirage” is an explorative game about a hungry tophat who explores his surreal surroundings. By grabbing feet, eyes and other body parts along the way, the tophat learns to see, hear and feel the world through his own senses.*



MIGHT AND DELIGHT

PID

SUÉCIA | SWEDEN

Um garoto chamado Kurt se vê encalhado em um planeta peculiar e tem de achar o caminho de volta para casa. Com a ajuda de aliados improváveis e as ferramentas curiosas em sua mochila, Kurt tem de usar raios que desafiam a gravidade para conquistar todas as plataformas e decifrar todos os enigmas. *A young boy named Kurt finds himself stranded on a peculiar planet, and he must find his way home. Finding help from unlikely allies and the curious tools in his backpack, Kurt must use gravity-defying beams to conquer every platform and solve every puzzle.*



MIKE BITHELL

THOMAS WAS ALONE

REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

“Thomas Was Alone” é um jogo de plataforma cuja meta é simples – conduzir todas as personagens para seus portais de saída. Você verá que isso é bem mais difícil do que parece e envolve usar as habilidades delas sucessivamente, como flutuar, vencer a lei da gravidade, pular ou, melhor, saltar um pouco mais alto. *“Thomas Was Alone” is a platformer where the goal is simple – get all the characters to their exit portals. You’ll find that becomes increasingly harder than it sounds. Use their skills in tandem, be it flotation, anti-gravity, bounciness or, well, jumping slightly higher.*

MODERN DREAM: OLLIE CLARKE,

HELANA SANTOS &

CHRIS RANDLE

THE BUTTON AFFAIR

REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

“The Button Affair” é a história do infame Enzo Gabriel na sua jornada para roubar o precioso diamante “The Button”, que pertence ao milionário magnata de negócios Victor Meirelles. Este jogo é inspirado pela música latina, pelo estilo artístico “vintage” com vibrantes cartazes e filmes de espionagem dos anos 60. *“The Button Affair” is the story of Enzo Gabriel and his quest to steal the priceless “Button Jewel” from the infinitely wealthy business tycoon Victor Meirelles. This game is inspired by hot Latin music, bright vibrant vintage travel posters & spy movies from the 60s.*



NUMBER NONE, INC.

BRAID

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“Braid” é um jogo de plataforma em estilo de pintura no qual você manipula o fluxo do tempo para resolver quebra-cabeças. Cada quebra-cabeça em “Braid” é singular, e o jogo faz de tudo para lhe proporcionar uma experiência que expande a mente. Viaje por mundos onde o tempo se comporta estranhamente, observe, aprenda e então domine esses mundos.

“Braid” is a platform game in a painterly style where you manipulate the flow of time to solve puzzles. Every puzzle in “Braid” is unique, and the game does everything to give you a mind-expanding experience. Journey into worlds where time behaves strangely, observe, learn from, and then master these worlds.



NYAMYAM

TENGAMI

REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

Em “Tengami”, você explora o mundo muito bem trabalhado de um livro animado em pop-up, com um estilo artístico inspirado pelas artes e ofícios tradicionais japoneses. É um jogo de aventura atmosférico cheio de maravilhas e mistérios, ambientado no Japão de antigos e obscuros contos de fada. Vire, dobre, deslize e puxe partes do mundo para resolver enigmas e descobrir segredos.

In “Tengami” you explore a beautifully crafted pop-up book world, with an art style inspired by traditional Japanese arts and crafts. It is an atmospheric adventure game, full of wonder and mystery, set in Japan of ancient dark fairy tales. Flip, fold, slide and pull parts of the world to solve puzzles and discover secrets.

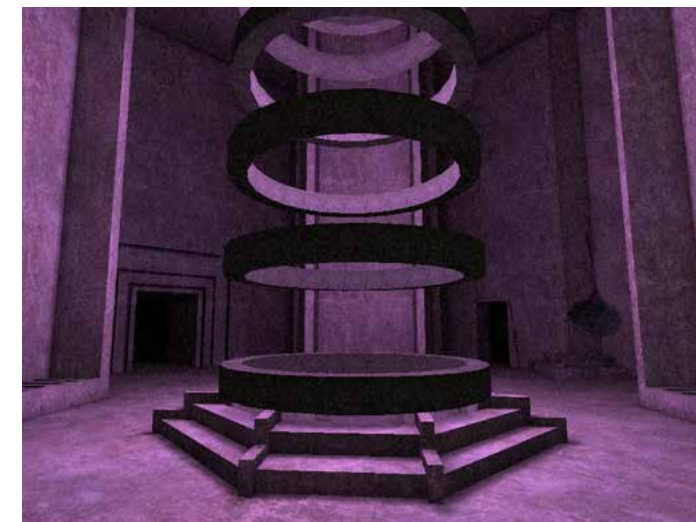


RICHARD PERRIN

KAIRO

REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

“Kairo” é um jogo intrigante sobre exploração e solução de quebra-cabeças. Ele se passa em um mundo de arquitetura minimalista e abstrata. Sem orientação alguma, os jogadores têm de descobrir esse mundo, assim como seu significado e finalidade. O próprio mundo conduz sua narrativa através das pistas achadas pelo ambiente durante a jornada sem diálogo nem explicação. “Kairo” is an atmospheric game about exploration and puzzle solving. It is set in a world of minimalist and abstract architecture. Players are left to discover that world along with its meaning and purpose entirely without direction. The world in itself tells its own narrative through the clues found on the journey through the environment without dialogue and exposition.



SHAWN MCGRATH &

DAVID KANAGA

DYAD

CANADÁ | CANADA

Experimente uma sobrecarga sensorial alucinante e psicodélica com “Dyad”! Embarque em uma jornada interativa transformadora através da campanha Modo de Jogo de “Dyad” e prepare-se para as variações táticas enlouquecedoras do Modo Troféu servidas para apenas os mais habilidosos. Ou opte por sentar-se e relaxar com o modo Remix alucinógeno de “Dyad”. Transcendência espera! Experience a mind-bending, psychedelic sensory overload with “Dyad”! Embark on an interactive transformative journey through “Dyad”'s Game Mode campaign to prepare yourself for Trophy Mode's tactical freak out variations catered to only the most skillful. Or choose to sit back and chill with “Dyad”'s hallucinogenic Remix Mode. Transcendence awaits!



QUEASY GAMES &
I AM ROBOT AND PROUD
SOUND SHAPES
CANADÁ | CANADA

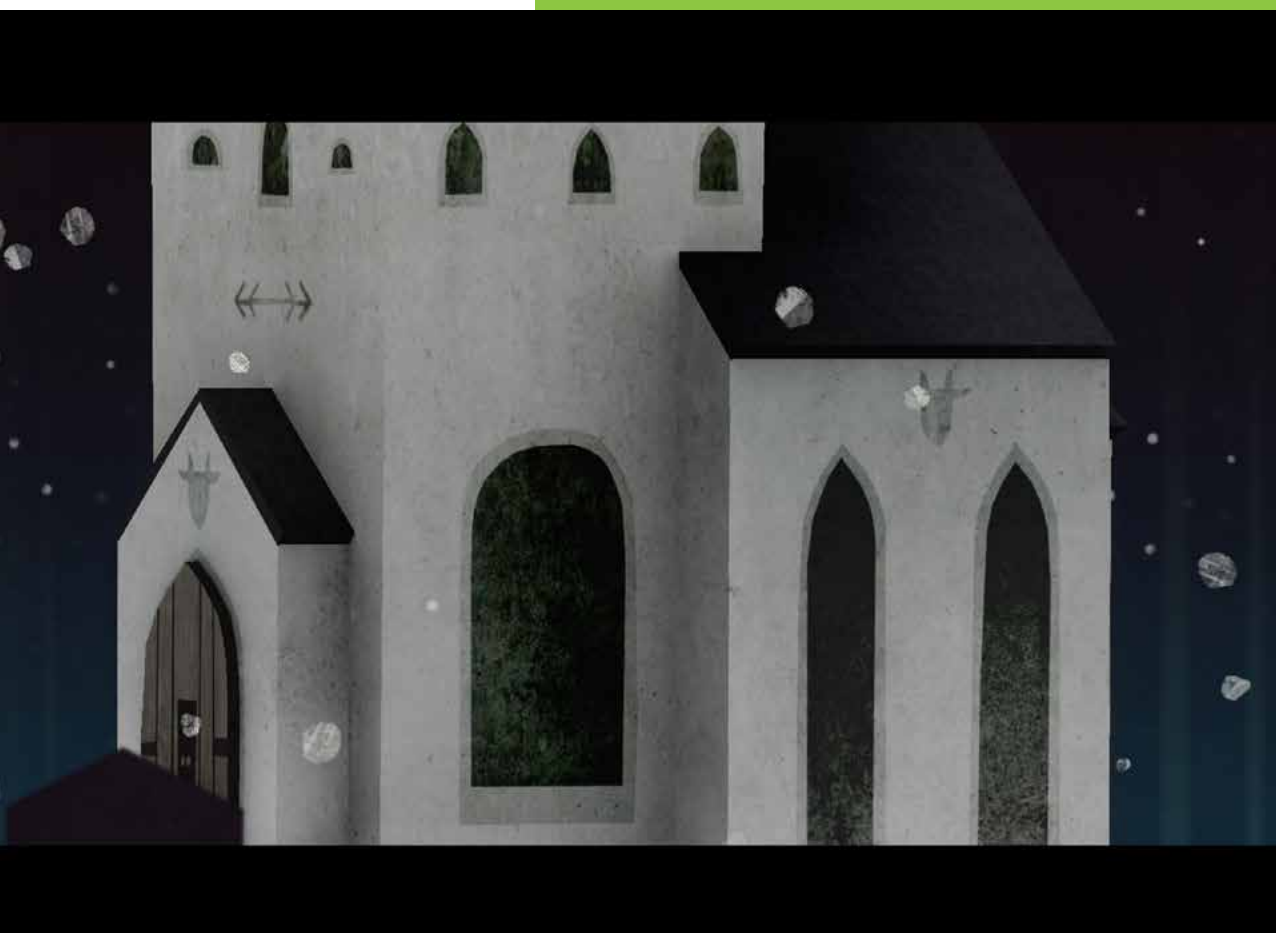
Plataforma musical onde tudo no mundo produz música. Apresentando músicas de Beck, deadmau5, Jim Guthrie, com gráficos de Capy, Superbrother, Pixeljam e Pyramid Attack. Musical platformer where everything in the world makes music. Features music by Beck, deadmau5, Jim Guthrie with graphics by Capy, Superbrothers, Pixeljam, and Pyramid Attack.



SIMOGO
YEAR WALK
SUÉCIA | SWEDEN

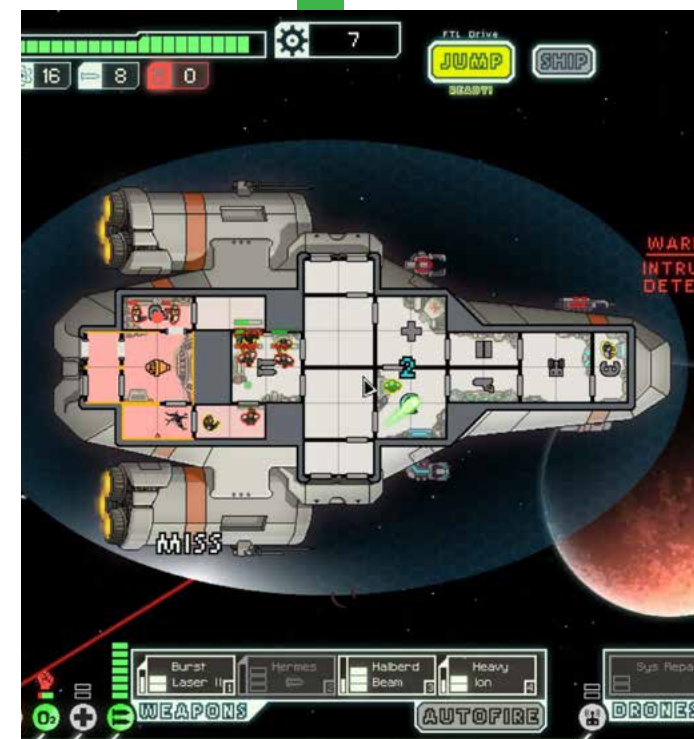
Viva a experiência do antigo fenômeno sueco da caminhada do ano por meio de um tipo diferente de aventura em primeira pessoa, que atenua a linha entre duas e três dimensões, assim como entre a realidade e o sobrenatural. Aventure-se através de florestas escuras onde estranhas criaturas perambulam em um rito de vidência na Suécia do século XIX.

Experience the ancient Swedish phenomena of year walking through a different kind of first person adventure that blurs the line between two and three dimensions, as well as reality and the supernatural. Venture out into the dark woods where strange creatures roam on a vision quest set in 19th century Sweden.



SUBSET GAMES:
JUSTIN MA & MATTHEW DAVIS
FTL
CHINA

“FTL” é um simulador de espaçonave. O jogo tem como objetivo recriar a atmosfera de uma espaçonave explorando a galáxia. Queríamos criar um jogo no qual precisássemos gerenciar a tripulação, consertar os motores, redirecionar energia para os escudos, atingir o suporte de vida do inimigo, e, em seguida, descobrir como fazer para repelir os atacantes que acabaram de se transportar para nave! “FTL” is a spaceship simulation roguelike-like. Its aim is to recreate the atmosphere of running a spaceship exploring the galaxy. We wanted to create a game where we had to manage the crew, fix the engines, reroute power to shields, target the enemy life support, and then figure out how to repel the boarders that just transported over!



TALE OF TALES:
AURIEA HARVEY & MICHAËL SAMYN
LUXURIA SUPERBIA
BÉLGICA | BELGIUM

Um simples jogo de toque, prazer e alegria feito para dedos em touch screens e joysticks de computador. “Luxuria Superbia” é uma jornada musical que vai do sensorial ao espiritual. Designs empolgantes, belos como flores, explodem de seus gestos enquanto você desliza através de túneis. Tudo gira em torno da experiência e da interação. Música de Walter Hus. A simple game of touch, pleasure and joy made for fingers on touch screens and joysticks on computers. “Luxuria Superbia” is a musical journey from the sensuous to the spiritual. Exciting designs explode from your gestures as you glide through tunnels, beautiful as flowers. It’s all about the experience and the interaction. Music by Walter Hus.



THE CHINESE ROOM
DEAR ESTHER
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM



“Dear Esther” é uma história de fantasmas contada na primeira pessoa com tecnologias de game. Diferente dos games tradicionais, aqui o enfoque é na exploração para descobrir o mistério da ilha, de quem você é e por que está aqui. Fragmentos de história são fortuitamente descobertos quando se explora diferentes locais na ilha, fazendo com que cada etapa seja uma experiência singular. “Dear Esther” is a ghost story, told using first-person gaming technologies. Rather than traditional game-play the focus here is on exploration, uncovering the mystery of the island, of who you are and why you are here. Fragments of story are randomly uncovered when exploring the various locations of the island, making each journey a unique experience.

TOXIC GAMES
Q.U.B.E.: DIRECTOR'S CUT
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM



“Q.U.B.E.: Director's Cut” é um jogo na primeira pessoa que desafia o jogador com uma série de enigmas complexos. O jogador usa luvas high tech para manipular diferentes tipos de cubo no ambiente – desvendando enigmas que vão de desafios baseados em física, a quebra-cabeças 3D, a ensaios baseados em plataforma. “Q.U.B.E.: Director's Cut” is a first-person game that faces the player with a series of brain-teasing puzzles. The player uses high tech gloves to manipulate different types of cube in the environment – unraveling conundrums ranging from physics-based challenges; to 3D jigsaws; to platform-based trials.



USTWOGAMES: KENG WONG,
MICHEAL ANDERSON, DAVID
FERNANDEZ HUERTA, DANIEL
GRAY, VAN LE, NEIL MCFARLAND,
MANESH MISTRY &
PETER PASHLEY
MONUMENT VALLEY
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

Em “Monument Valley” você vai manipular arquiteturas impossíveis e guiar uma princesa silenciosa através de um mundo belíssimo. O jogo é uma exploração surreal através de arquiteturas e geometrias impossíveis. Guie a silenciosa princesa Ida por monumentos misteriosos, descobrindo caminhos ocultos, desvendando ilusões óticas e sendo mais esperta que o enigmático Povo dos Corvos. In “Monument Valley” you will manipulate impossible architecture and guide a silent princess through a stunningly beautiful world. The game is a surreal exploration through fantastical architecture and impossible geometry. Guide the silent princess Ida through mysterious monuments, uncovering hidden paths, unfolding optical illusions and outsmarting the enigmatic Crow People.

MUSEU DO FUTEBOL | FOOTBALL MUSEUM

Dizem que o futebol tornou-se o esporte mais popular do planeta devido à sua simplicidade: qualquer toco de madeira vira trave; qualquer trapo uma bola, que corre em qualquer terreno. Basta a criatividade dos jogadores. Jogar é uma experiência, sentida no próprio corpo e conectada com o espírito coletivo do esporte. O Museu do Futebol, em São Paulo, é uma tradução única dessa experiência. O visitante é convidado a sentir, vibrar e se emocionar com a história do futebol no Brasil: vindo pelas mãos de ingleses, o esporte foi reinventado por nossos jogadores, que fizeram de seus corpos máquinas inventivas de dribles, passes e um sem-número de lances geniais. O resultado é um apaixonante percurso por 7 mil metros quadrados de exposição, por meio do qual o visitante passa do claro ao escuro, do silêncio ao ruído, do quente ao frio, do triste ao alegre. Ao final, descarrega as emoções em jogos interativos presentes na Sala Jogo de Corpo, de onde saíram as peças reproduzidas nessa edição da FILE.

Sobre o Museu do Futebol

Inaugurado em 2008 e localizado sob as arquibancadas do Estádio do Pacaembu, o Museu é um equipamento da Secretaria de Cultura do Governo do Estado de São Paulo, gerido pela organização social IDBrasil. Em seis anos, registrou quase 2 milhões de visitantes. O Museu recebe grupos escolares, de turistas e pessoas com deficiência, sendo totalmente preparado para receber cegos, surdos, cadeirantes e pessoas com deficiência intelectual. Em 2013, inaugurou o Centro de Referência do Futebol Brasileiro e disponibilizou seu acervo e sua pesquisa na internet, como forma de democratizar o acesso à cultura e valorizar a história do futebol brasileiro. O projeto de implantação do Museu foi uma realização da Fundação Roberto Marinho, em parceria com a Prefeitura de São Paulo e patrocínio de Rede Globo, Ambev, Santander, Vivo e Cielo. A curadoria é de Leonel Kaz, cenografia de Daniela Thomas e Felipe Tassara, direção de arte de Jair de Souza e arquitetura de Mauro Munhoz.

Realização **Accomplishment**



The Museu do Futebol (Football Museum) in Sao Paulo is a unique translation of this experience. The visitor is invited to feel, to cheer and to be touched by the history of football in Brazil: brought by the British, the sport was reinvented by our players, who made their bodies inventive machines of dribble, passes and an infinity of incredible moves. They say football became the most popular sport in the world because of its simplicity: any wooden stump can become goal posts; any piece of rag can become a ball that rolls all-terrain. All you need is the creativity of the players. Playing is an experience felt in our own bodies and connected to the collective spirit of the sport. The result is an exciting journey of 7,000 square meters of exposition, through which the visitor goes from light to darkness, from silence to noise, from heat to cold, from sadness to happiness. At the end, the visitor unloads its emotions on interactive games displayed at the Jogo de Corpo room, from where came the pieces reproduced in this edition of FILE.

About the Museu do Futebol

Inaugurated in 2008 and located under the seats of the Pacaembu Stadium, the Museum is an equipment of the Secretaria de Cultura do Governo do Estado de São Paulo, managed by the social organization IDBrasil. In six years, it recorded almost 2 million visitors. The Museum welcomes school field trips, tourist groups and people with disabilities, being completely prepared to receive blind and deaf people, wheelchair users and people with intellectual disabilities. In 2013, it inaugurated the Centro de Referência do Futebol Brasileiro (Center for Reference of the Brazilian Football) and made available their collections and research on the Internet as a way to democratize the access to culture and to value the history of the Brazilian football. The implementation project of the Museum was made by the Roberto Marinho Foundation in partnership with the city of São Paulo and was sponsored by Rede Globo, Ambev, Santander, Vivo and Cielo. The curator of the exhibition is Leonel Kaz, scenography by Daniela Thomas and Felipe Tassara, art direction by Jair de Souza and architecture by Mauro Munhoz.



Campinho Virtual
Produção: Museu do Futebol

Campinho Virtual
Production: Football Museum

FILE ANIMA+



INTRODUÇÃO AO FILE ANIMA+

Em 2011, o FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica lançou o FILE Anima+, festival de animação que desde sua primeira edição traz o melhor do cinema de animação mundial por meio de sua curadoria própria e da parceria com renomados festivais internacionais, como o Japan Media Arts e o SIGGRAPH.

O FILE Anima+ é uma vitrine para profissionais da indústria de animação, instituições de ensino, alunos e artistas emergentes e, nesta edição no Rio de Janeiro, apresenta uma seleção com cerca de cem animações, que pretendem inspirar e encantar o público.

Há quatro games e três animações com o novo conceito de cenografia expandida de conteúdo, a exemplo de “The Me Bird”, do brasileiro Gabriel Kempers e 18 Bis. A obra é uma livre interpretação do poema de Pablo Neruda e conta a jornada de uma bailarina em busca da liberdade. Seus realizadores utilizam a técnica “strata stencil”, camadas que passam a ideia da evolução de movimentos e ações.

Outro destaque é “Attraction”, o primeiro animê interativo do mundo, desenvolvido por Anrick Bregman, Izaías Cavalcanti e Anderson Barros, por meio de uma parceria entre Brasil, França e Japão. Essa obra fez parte de uma campanha antitabagismo e foi criada pela UNIT 9 e Studio 4°C com direção de Anrick Bregman e Koji Morimoto, este último diretor dos prestigiados “Akira” e “Animatrix”. Ela conta a história de Hiro, Koichi e Ren, três adolescentes que vivem em Tóquio no ano de 2040 e descobrem que crescer não é tão divertido quanto parece à primeira vista. Através do Kinect, o visitante pode interagir incorporando os personagens da animação ou indicando o caminho que eles devem seguir.

Para o FILE Anima+ é importante criar cada vez mais novos públicos para o universo da animação, promovendo-a publicamente como uma forma de arte, desfazendo a ideia de que desenhos animados são apenas para as crianças e consagrando-a como uma plataforma de comunicação artística multidisciplinar. Organizado pelo FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, o FILE Anima+ é realizado anualmente em São Paulo, com edições em Belo Horizonte e Rio de Janeiro. A entrada é gratuita para todas as faixas etárias.

Raquel Olivia Fukuda
Coordenadora do FILE Anima+

INTRODUCTION TO FILE ANIMA+

In 2011 FILE - Electronic Language International Festival has launched FILE Anima+, an animation festival that since its first edition brings the best animated films in the world by means of its own curatorship and its partnership with renowned international festivals, like Japan Media Arts and SIGGRAPH.

FILE Anima+ is a showcase for professionals of the animation industry, educational institutions, students, and emerging artists and, in this edition in Rio de Janeiro, it presents a selection comprising around one hundred animations which intend to inspire and seduce the public.

There are four games and three animations with the new concept of contents' expanding scenography, including “The Me Bird”, by Brazilian Gabriel Kempers and 18 Bis Studio. This piece is a free interpretation of a poem by Pablo Neruda and focuses a ballerina in quest of freedom. Their authors use the “strata stencil” technique, i.e., layers that convey the idea of evolving motions and actions.

Another highlight is “Attraction”, the world's first animated anime, which was developed by Izaías Cavalcanti and Anderson Barros, by means of a partnership among Japan, France, and Brazil. This piece was part of an-antismoking campaign and was created by UNIT 9 and Studio 4°C with direction by Anrick Bregman and Koji Morimoto, director of the prestigious “Akira” and “Animatrix”. It tells the story of Hiro, Koichi and Ren, three kids who live in Tokyo in the year 2040 and discover that growing up isn't as fun as it seems at first. By means of Kinect, the visitor can interact in the roles of the very characters of the animation or indicate the road they should follow. For FILE Anima+ it is important to create more and more new audiences for the animation medium promoting it as an artform, undoing the idea that cartoons are just for children and consecrating it as a platform of multidisciplinary artistic communication. FILE Anima+, which is organized by FILE – Electronic Language International Festival, is held every year in São Paulo, with editions in Belo Horizonte and Rio de Janeiro. This is a free-entry event for all ages.

Raquel Olivia Fukuda
FILE Anima+ Coordinator



CELIA RIVIERE
L'ODYSSÉE DU FEU SACRÉ
FRANÇA | FRANCE

A animação usa as notas musicais como uma forma metafórica de contar a história complexa da “Resistência Francesa” na Opera House em Paris, durante a Segunda Guerra Mundial. *The animation use musical notes as a metaphorical way to tell the complex story of the “French Resistance” at the Paris’ Opera House during World War II.*



DAWN BROWN
HOUSE OF MONSTERS
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

A “Casa dos Monstros” é um retorno ao antigo modo de filmar e à arte feita à mão. Uma múmia recorre a um hidratante tentando recuperar a vitalidade de sua juventude para impressionar uma dama especial. *“House of Monsters” features a return to old-school filmmaking and hand-made artistry. A mummy seeks relief with a moisturizer, trying to regain the vitality of his youth to impress a special lady.*



FERNANDO MALDONADO &
JORGE TERESO
SHAVE IT
ARGENTINA

Em uma selva onde enormes tratores de terraplenagem destroem a vegetação, um macaco acha um barbeador e resolve usá-lo. Com aparência humana, ele se muda para a cidade e tenta ascender na sociedade. *In a jungle where giant bulldozers shave the vegetation, a monkey finds a razor and decides to use it. With human appearance, he moves to the city and sets out to climb society’s ladder.*

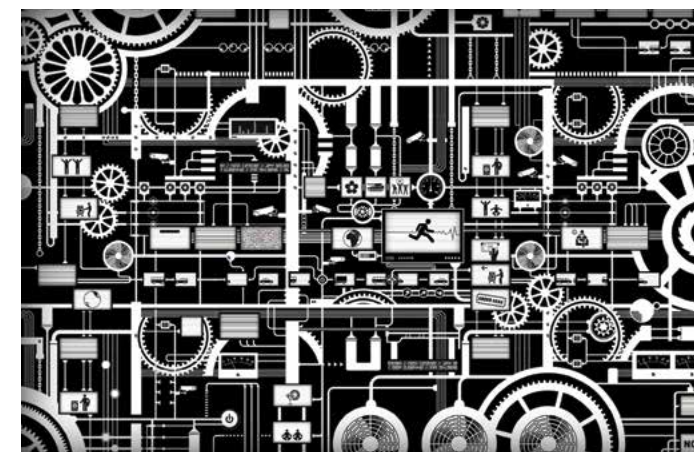


GABRIEL KEMPERS
THE ME BIRD
BRASIL | BRAZIL

“The Me Bird” é uma livre interpretação do poema de Pablo Neruda. As molduras como jaula e o passado como fardo servem de pano de fundo para a história de uma bailarina em sua jornada rumo à liberdade. *“The Me Bird” is a free interpretation of Pablo Neruda’s poem. The frames as a cage and the past as a burden are the background in the story of a ballerina on her journey towards freedom.*

HENNING LEDERER
NUMB
ALEMANHA | GERMANY

Videoclipe com animação para Max Cooper e Kathrin de Boer. *Animated music video for Max Cooper and Kathrin de Boer.*



HENRIQUE BARONE
THE MAN WHO SAW A BOAT
 BRASIL | BRAZIL

A vida de um homem que vive sob a água é questionada quando um barco flutua acima de sua cabeça. *The life of a man living under water is questioned when a boat floats over his head.*



JOANNA LURIE
THE SILENCE BENEATH THE BARK
 FRANÇA | FRANCE

Em uma floresta coberta com um manto gigantesco, criaturas pequenas e engraçadas descobrem a neve... Indicado ao Oscar de melhor curta de animação em 2010. *In a forest covered with a gigantic mantle, little, funny creatures discover the snow...* Nominated for the 2010 Oscar for animated short film.



KATIE CROPPER
THE PRODUCTIVE ANIJAM
 ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Uma anijam é onde um grupo de animadores colabora na criação de um curta geralmente experimental. Cada parte do filme é feita por um artista, então todas as partes são reunidas e finalizadas por outro. *An anijam is where a group of animators collaborate and create a short usually experimental film. A section of film is done by each artist and picked up to be finished by another.*



LUDO GAVILLET
MONSTERBOX
 FRANÇA | FRANCE

Uma menina entra em uma floricultura onde há um velho rabugento. Porém, ela não está lá para comprar, e sim para procurar casinhas para os monstros. *A little girl walks in a flowershop held by a grumpy old man. However, she isn't there to buy, in fact she is looking for little houses for the monsters.*



MARIE VIELEVILLE
SOEUR ET FRÈRE
 FRANÇA | FRANCE

A história de uma garota e de sua grande amizade com o irmão mais velho. *The story of a young girl and the very close friendship she has with her older brother.*



MARTIN BRUNET, ALEX VIAL, LESLIE MARTIN & MATTHIEU GARCIA
OZO
 FRANÇA | FRANCE

O ovo de "Ozo", um ser estranho, é roubado por NéNé, uma avestruz amalucada. "Ozo" então embarca em uma missão perigosa para recuperá-lo. *"Ozo", a strange creature, has its egg stolen by NéNé, a slightly insane ostrich. "Ozo" embarks on a dangerous mission to get it back.*



MÉLANIE TOURNEUR
ANIMAL
 BÉLGICA | BELGIUM

Esta é a história sobre um jovem raposo e uma pequena coruja em uma floresta azul escura aprendendo um sobre o outro. Eles começam a brincar, mas seu instinto de animal selvagem será muito forte para esse jogo de esconde-esconde. *This is the story about a young fox boy and a little owl girl in a dark blue forest learning to know each other. They start to play but their wild animal instinct will be too strong for this game of hide and seek.*



RENATA GAŚIOROWSKA
BIRTHDAY
 POLÔNIA | POLAND

“Birthday” é um videoclipe criado para a música do Alphabets Heaven. A história segue as aventuras de um esquilo ninja que protege as crianças do mal na festa de aniversário real. *“Birthday” is a music video created to the song by Alphabets Heaven. The story follows the adventures of a ninja squirrel warrior protecting the kids from evil on the royal birthday party.*



MÉLANIE TOURNEUR
PREMIERES PLUMES
 BÉLGICA | BELGIUM

Dois pássaros crianças brincam em um penhasco, quando longas penas começam a crescer no maior dos dois. Ele para de brincar e deixa seu amigo para decolar e se juntar às aves adultas no céu. O pequeno se encontra sozinho no penhasco, quando, de repente, uma pena, por sua vez, empurra na sua cabeça. *Two birds children play on a cliff, when long feathers begin to grow on the larger of the two. He stops playing and leaves his friend to take off and join the adult birds in the sky. The small finds himself alone on the cliff, when suddenly a feather in turn pushes on his head.*

RHIANNON EVANS
HEARTSTRINGS
 REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

A paixão dura tanto quanto um pedaço de barbante. *Falling in love only last as long as a piece of string.*



NADAV ARBEL
COMMON IS THE SENSE
 ISRAEL

A jornada sem fim de um homem que busca em muitas dimensões diferentes algo que está em seu próprio interior. *The never ending journey of a man searching in many different dimensions something that is within.*

RICCARDO RENNA
THE FINAL STRAW
 ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Um espantalho consegue além do que queria quando um corvo teimoso invade sua fazenda. *A scarecrow gets more than he bargains for when a stubborn crow invades his farmland.*



ROBERT WALLACE
DEAD HEAD
 ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Um conto psicodélico curto sobre o nascimento de “Dead Head”. Com uma narrativa abstrata e imagens hipnóticas, ele explora a paranoia ilusória e a euforia. Trilha sonora composta por Rory Harnden. *A short and psychedelic tale about the birth of “Dead Head”. Using an abstract narrative of hypnotic imagery, it explores both delusional paranoia and euphoria. Audio composed by Rory Harnden.*



RYAN MAUSKOPF
SPACETIME FABRIC SOFTENER
 ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Um cosmonauta investiga um buraco misterioso neste curta de ficção científica retrô do professor Soap. É uma aventura psicodelicamente interestelar! *A cosmonaut investigates a mysterious wormhole in this retro-scifi short by Professor Soap. It's a psychedelically interstellar adventure!*



RYAN MAUSKOPF
**PROFESSOR SOAP:
 CHAPTER ONE**
 ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Faça uma viagem com o “Professor Soap” enquanto ele explora o mar, os céus e o futuro. Há uma profusão de seres do mar, alienígenas e robôs nesta compilação de videoclipes em três partes. *Take a trip with “Professor Soap” as he explores the sea, the skies, and the future. Sea creatures, aliens, and robots abound in this three-part music video compilation.*



SIMÓN WILCHES
SEMÁFORO
 COLÔMBIA | COLOMBIA

Sob as três luzes de um semáforo colombiano, um belo show de circo se transforma um espetáculo apavorante de aberrações. *Under the three lights of a Colombian stoplight a beautiful circus act becomes a terrifying freak show.*



YA-TING YU
OUT OF SIGHT
 TAIWAN

Uma menina se depara com um roubo e se perde do caminho que conhece. Após passar por uma sebe, ela entra em um mundo desconhecido no qual se desenrola uma aventura mágica que depende de seus sentidos como a visão e imaginação. *A girl confronts a robbery and strays from the road she's familiar with. After passing a hedge, she enters an unknown world that unfolds a magical adventure depending on senses like her vision and imagination.*



ANRICK BREGMAN & KOJI MORIMOTO

ATTRACTION

FRANÇA, JAPÃO & BRASIL | FRANCE, JAPAN & BRAZIL



“Attraction” é o primeiro animê interativo do mundo, criado como parte de uma campanha anti-tabagismo e dirigido por Koji Morimoto e Anrick Bregman. Ele conta a história de Hiro, Koichi e Ren, três adolescentes que vivem em Tóquio no ano de 2050 e descobrem que crescer não é tão divertido quanto parece à primeira vista. O filme foi encomendado pelo Ministério da Saúde da França, e tem como objetivo ensinar os jovens de uma forma envolvente e inovadora sobre os perigos do tabagismo. Crianças mais jovens muitas vezes não podem escapar as impressões de gerações mais velhas e isso inclui influências ruins, como fumar. A história foi escrita para conectar diretamente as partes lineares e interativas da história, e combina perfeitamente o animê tradicional com mecânica de jogos contemporâneos, para criar uma experiência verdadeiramente envolvente ao invés trazer ao público apenas uma abordagem superficial. O resultado é uma experiência visual fluida e visceral, que se desenrola como um fluxo de consciência.

Projeto Original

Agência: DDB
Diretor: Anrick Bregman
Diretor Técnico: Yates Buckley
Diretor Criativo: Takayoshi Kishimoto
Roteiro: Anrick Bregman, Alexander Kalchev, Siavosh Zabeti, Hiroaki Matsu
Diretor de Animação: Koji Morimoto
Companhia de Produção de Animação: Studio 4c
Chefe de Desenvolvimento: David Hartono
Produtor: Reiko Mori, Sam Becker
Gerente de Produção: Yuko Iritani, Roxanne Nazrudeen
Companhia de Produção: UNIT9
Comissionado por INPES

Instalação

Diretor: Anrick Bregman
Designer: Pedro Ivo Hudson
Desenvolvedores: Izaías Cavalcanti e Anderson Barros
Companhia de Produção: IUQO\UNIT9

“Attraction” is the world’s first interactive anime. It was created as part of an anti-smoking campaign and directed by Koji Morimoto and Anrick Bregman. It tells the story of Hiro, Koichi, and Ren, three teenagers who live in Tokyo in the year of 2050 and discover that growing up is not so funny as they first expected. The film was ordered by the French Health Ministry and its objective is to teach the youth of today in an interesting and innovator way on the dangers of smoking. Little children are very influenced by older generations, what includes bad habits such as smoking. The story was written to connect directly its lineal and interactive sections, and combines perfectly the traditional anime with the mechanics of contemporary games, in order to create an immersive experience, instead of just making a superficial approach. The result is a flowing and visceral visual experience which unfolds like a flow of conscience.

Original Project

Agency: DDB
Director: Anrick Bregman
Technical Director: Yates Buckley
Creative Director: Takayoshi Kishimoto
Script: Anrick Bregman, Alexander Kalchev, Siavosh Zabeti, Hiroaki Matsu
Animation Director: Koji Morimoto
Animation Production Company: Studio 4c
Lead Developer: David Hartono
Producer: Reiko Mori, Sam Becker
Production Manager: Yuko Iritani, Roxanne Nazrudeen
Production Company: UNIT9
Commissioned by INPES

Installation

Director: Anrick Bregman
Designer: Pedro Ivo Hudson
Developers: Izaías Cavalcanti and Anderson Barros
Production Company: IUQO\UNIT9

Anrick Bregman

Anrick Bregman cria histórias e anúncios para a web, com um forte foco na interação entre narrativa e tecnologia. Seu trabalho tem sido reconhecido por grandes prêmios como o FWA, Webbys, One Show Awards, Cannes Lions, SXSW, New Media Film Festival e no D & AD, entre outros. Ele também é frequentemente convidado para palestrar, inclusive em Cannes, OFFF, FITC, Spring Sessions, SXSW, Adobe User Group, Wave Festival, e FilmInteractive.

Anderson Barros

Anderson Barros é desenvolvedor interativo com ampla experiência no mercado web e mobile. Ao longo dos anos, desenvolveu projetos para grandes marcas e seu trabalho tem sido reconhecido em diversos prêmios internacionais.

Izaías Cavalcanti

Izaías Cavalcanti é publicitário por formação, apaixonado por tecnologia. Ao longo dos anos, ele tem trabalhado com grandes nomes da produção digital mundial, como Firstborn, de Nova York, Tool of North America, de Los Angeles, Ultranoir de Paris e outros. E seu trabalho tem sido reconhecido com vários prêmios internacionais. Hoje ele dedica-se à criação de aplicativos cativantes, com o uso das redes sociais.

Pedro Ivo Hudson

Pedro Ivo Hudson é designer gráfico formado pela Universidade do Estado de Minas Gerais. Estuda web design há quase 10 anos e está sempre buscando novos desafios relacionados a outras áreas do design.

Anrick Bregman

Anrick Bregman creates stories and ads for the web, with a strong focus on the interaction between narrative and technology. His work has been recognized by important awards such as FWA, Webbys, One Show Awards, Cannes Lions, SXSW, New Media Film Festival and D & AD, among others. He is often invited to give lectures in Cannes, OFFF, FITC, Spring Sessions, SXSW, Adobe User Group, Wave Festival, and FilmInteractive.

Anderson Barros

Anderson Barros is an interactive developer with wide experience in the web and mobile markets. Throughout the years, he has developed projects for leading brands and has been granted several international awards.

Izaías Cavalcanti

Izaías Cavalcanti is graduated in advertising and loves technology. Throughout the years, he has been working with great names of the world digital production, like Firstborn, from New York, Tool of North America, from Los Angeles, Ultranoir, from Paris, and others. His work has been recognized with several international awards. Today he is devoted to the creation of captivating apps with the use of the social networks.

Pedro Ivo Hudson

Pedro Ivo Hudson is a graphic designer graduated from the University of the State of Minas Gerais. He studies web design for almost 10 years and is always looking for new challenges related to other areas of design.

FESTIVAIS PARCEIROS |
PARTNER FESTIVALS

JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL

- GODA Tsuneo – I’m also a Bear**
Japão | Japan
- HU Yuanyuan – Sunset Flower Blooming**
China
- KIM Hakhyun – Awaiting**
Coreia do Sul | South Korea
- KONDOH Akino – KiyaKiya**
Japão | Japan
- KUBO Yutaro – Crazy for It**
Japão | Japan
- MIZUSHIRI Yoriko – Futon**
Japão | Japan
- OTOMO Katsuhiko – Combustible**
Japão | Japan
- SUZUKI Saori – Deposit of Sentiment**
Japão | Japan
- TSUGEHATA Aya – The Sakuramoto Broom Workshop**
Japão | Japan
- UWABO Misaki – New Tokyo Ondo**
Japão | Japan
- WADA Atsushi – The Great Rabbit**
Japão | Japan
- YOSHIDA Maho – Recruit Rhapsody**
Japão | Japan

SICAF 2012 Festival Trailer

- David Prosser – Mountain**
Reino Unido | United Kingdom
Programa de Apoio à Produção Cinematográfica do SICAF 2012
2012 SICAF Film Production Support Program
- Christopher Kezelos – The Maker**
Austrália | Australia
Grande Prêmio para Curta Profissional em Competição
Grand Prize for the Professional Short Film in Competition
- Edmunds Jansons – Choir Tour**
Letônia | Latvia
Programa de Apoio à Produção Cinematográfica do SICAF 2012
2012 SICAF Film Production Support Program
- Erick Oh – How to Eat Your Apple**
Coreia do Sul | South Korea
Prêmio do Público para Curta Profissional em Competição
Audience Choice for the Professional Short Film in Competition
- Georgly Boguslavskly – The Last Gulp**
Rússia | Russia
Prêmio Especial do Júri para Filme de Estudante ou de Graduação em Competição
Jury Special Prize for the Student or Graduation Film in Competition
- Hu Yuanyuan – Sunset Flower Blooming**
Japão | Japan
Menção Especial para Filme de Estudante ou de Graduação em Competição
Special Distinction for the Student or Graduation Film in Competition
- Irina Dakeva – Baby I’m Yours**
França | France
Menção Especial para Filme Encomendado em Competição
Special Distinction for the Commissioned Film in Competition
- Joni Mannisto – Swarming**
Finlândia | Finland
Prêmio de Melhor Aluno para Filme de Estudante ou de Graduação em Competição

- Best Student Prize for the Student or Graduation Film in Competition
- Kim Jin-Man – Noodle Fish**
Coreia do Sul | South Korea
Menção Especial para Curta Profissional em Competição
Special Distinction for the Professional Short Film in Competition
- Pierre Ducos & Bertrand Bey – La Détente**
França | France
Prêmio Especial do Público para Curta Profissional em Competição
Audience Special Prize for the Professional Short Film in Competition

SIGGRAPH
ISSUE 175: SIGGRAPH – 2012 COMPUTER ANIMATION FESTIVAL

- Bezalel Academy of Arts and Design – For the Remainder**
Jerusalém | Jerusalem
- Blur Studio.Inc – The Girl with the Dragon Tattoo**
Estados Unidos | United States
- Colorbleed – Mac’n’Cheese**
Holanda | Netherlands
- Dilated Pixels – Dilated Pixels Episodic Television VFX 2011-12**
Estados Unidos | United States
- Filmakademie Baden-Wuerttemberg – Herr Hoppe & Der Atommüll**
Alemanha | Germany
- Filmakademie Baden-Wuerttemberg – OH Sheep!**
Alemanha | Germany
- Jeff Call, Brigham Young University – ESTEFAN**
Estados Unidos | United States
- Mikros Image – Rising**
França | France
- Nucleus Medical Media – Fertilization**
Estados Unidos | United States
- Passion Pictures/Strange Beast – Clover ‘Way Better’**
Estados Unidos | United States
- Pixar Animation Studios – How to Eat Your Apple**
Estados Unidos | United States
- Planktoon – Réflexion**
Itália | Italy
- RealtimeUK – Dirt3**
Reino Unido | United Kingdom
- RealtimeUK – Release Your Imagination**
Reino Unido | United Kingdom
- Rumble Studios – Project Photofly**
Áustria | Austria
- Supinfocom Arles – Rosette**
Europa
- Supinfocom Arles – Wanted Melody**
Europa
- Supinfocom Valenciennes – Jack & Chuck**
Europa
- The school of Visual Arts – RAMUS**
Estados Unidos | United States
- WeWereMonkeys – Of Monsters and Men Little talks**
Reino Unido | United Kingdom

GAMES E TEORIA |
GAMES AND THEORY

FILE

UMA TEORIA NARRATIVA DOS JOGOS

ESPEN AARSETH

Resumo

Neste trabalho, apresento uma teoria da narrativa dos jogos, a partir da narratologia padrão, como uma solução para o enigma que obceca os estudos de jogos desde o início, em meados da década de 1990: como abordar os *softwares* que combinam games e histórias?

Introdução

Nos últimos dez anos houve diversos comentários sobre o chamado debate da “ludologia x narratologia”, mas poucos abordaram realmente a questão através de uma análise narratológica adequada, usando os conceitos básicos da teoria da narrativa moderna. Pelo contrário, o “debate” foi travado em um metanível, e considerado um sintoma das dores do parto de um novo campo acadêmico. Com demasiada frequência as posições assumidas foram despidas de nuances, insustentáveis e portanto improdutivas: “Jogos são sempre histórias” (Murray, *First Person*, p. 2) e “o jogo de computador simplesmente não é um meio narrativo” (Juul, *A Clash between Game and Narrative*, 1999, p. 1).¹

Tragicamente, nos estudos de jogos a “narratologia” mudou de significado e não se refere à disciplina acadêmica da teoria da narrativa, mas a um grupo mais ou menos mítico de pessoas que parecem acreditar que os jogos são histórias. Está na hora, e espero que não seja tarde demais, de reafirmar o significado original da narratologia e basear o debate em terminologia e teoria narratológica. Não para provar que todos os jogos são narrativos (não são), mas para mostrar que há muito a se ganhar de uma aplicação rigorosa da narratologia aos estudos de jogos. O que faltou até agora é uma compreensão robusta e detalhada das várias maneiras como o *software* de computador foi usado para combinar elementos de narrativas e jogos em diversas construções ludo-narratológicas. Não há uma, mas muitas técnicas diferentes, que foram aplicadas com mais ou menos sucesso para fazer os jogos “contar histórias”, e um modelo ludo-narratológico desse espaço de design deve levar em conta as maneiras como os jogos narrativos diferem entre si. Não pode haver um único modo de narratividade nos jogos, diante da diversidade de soluções de design. Para citar alguns exemplos, *MYST*, *KOTOR* e *Half-Life2* ocupam posições muito diferentes nesse espaço de design, e nossos modelos devem refletir essa diversidade.

Minha abordagem atual é ver o narrativo e o lúdico como pólos opostos em quatro dimensões ônticas independentes: MUNDO, OBJETOS, AGENTES e EVENTOS. Todo jogo (e toda história) contém esses quatro elementos, mas os configuram de maneira diferente. Os mundos de jogos podem ser tipicamente lineares, labirínticos ou abertos, e isto tem uma grande importância na estrutura narrativa percebida do jogo. Os objetos (incluindo avatares e veículos dos jogadores) podem ser dinâmicos, criados pelo usuário, ou estáticos, e mais uma vez há um espaço entre o lúdico (dinâmico) e o narrativo (estático). Os agentes podem ser apresentados como personagens ricos, profundos e redondos (o pólo narrativo), ou robôs rasos e ociosos (o pólo lúdico). A sequência de eventos, ou fatos, pode ser aberta, selecionável, ou tramada, e a noção narratológica de núcleos (nodos; eventos que definem essa determinada história) e satélites (eventos suplementares que preenchem o discurso) podem ser usados para descrever quatro tipos de jogos diferentes:

1. O jogo linear (*Half-Life*): nodos fixos, satélites flexíveis;
2. O jogo do tipo hipertexto (*Myst*, *Dragon's Lair*): opção entre núcleos, satélites fixos;
3. O jogo de missão com “meio cremoso” (*KOTOR*, *Oblivion*): opção entre nodos, satélites flexíveis;
4. Jogos não-narrativos (xadrez, *The Sims*): sem nodos, discurso flexível: apenas um jogo.

Cinco jogos relevantes serão analisados para ilustrar o modelo variável: *Oblivion*, *Façaça*, *Fahrenheit (Indigo Prophecy)*, *Half-Life 2* e *Deadline* da *Infocom*. Essas análises mostram que jogos com história exibem características muito diferentes ao longo das quatro dimensões delineadas acima; em outras palavras, há muitas maneiras em que um jogo pode ser considerado como narrativa, por isso não faz sentido procurar um modo singular de narratividade lúdica. Essa diversidade explica grande parte da confusão no debate anterior, e a falta de sucesso em se alcançar uma boa compreensão teórica dos aspectos narrativos dos jogos. Este trabalho mostra que a narratologia, aplicada propriamente, e combinada com um amplo espectro de diferentes tipos de jogos, pode oferecer uma perspectiva frutífera e esclarecedora sobre jogos e criação de jogos, possivelmente satisfazendo tanto os narratologistas (com e sem aspas) quanto os ludologistas.

Ludologia x Narrativismo

O debate sobre se os jogos são narrativas sofreu de uma falta de reflexão rigorosa, com base teórica, e também de uma confusão básica entre abordagens normativas e descritivas. Na realidade não é um, mas dois debates misturados: um é a discussão orientada para o design do potencial e das falhas das narrativas baseadas em jogos, e outro é a discussão de se os jogos podem ser vistos como histórias. O primeiro é normativo e em parte especulativo, em parte crítico, e o segundo é descritivo e teórico. Esses dois debates têm uma sobreposição de participantes, geralmente e infelizmente identificados pelos termos “ludologistas” e “narratologistas”,² mas um debate envolve a viabilidade de um gênero híbrido de jogo-história semiutópico, e o outro envolve as aparentemente conflituosas definições de jogos e (em particular) de narrativas. A posição dos “ludologistas” não era, como se alegou, “ver o foco mudar para a mecânica da jogabilidade” (Jenkins 2001), mas enfatiza a importância crucial de se combinar os aspectos mecânicos e semióticos e de advertir contra e criticar a aplicação desqualificada e acrítica de termos como “narrativa” e “história” aos jogos. Em outras palavras, a crítica dos ludologistas foi uma reação ao academicismo descuidado, ao enfoque unilateral e à fraca teorização, não contra a aplicação da teoria da narrativa aos jogos como tais (ato que todos eles já haviam cometido):

Desejo contestar a prática atual de aplicar as teorias da crítica literária a um novo campo empírico, aparentemente sem qualquer reavaliação crítica dos termos e conceitos envolvidos. (Aarseth 1997: 14)

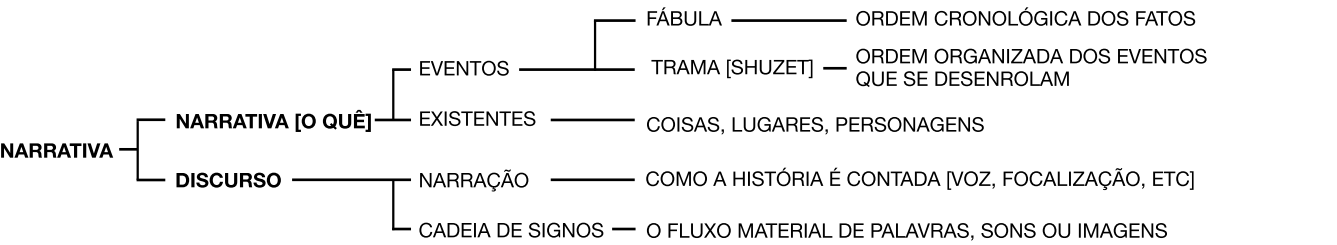
Que essa contestação tenha sido confundida com uma proibição do uso da teoria da narrativa nos estudos de jogos é totalmente surpreendente, e talvez demonstre que os acadêmicos humanistas são muitas vezes leitores, acadêmicos e intérpretes menos astutos do que sua formação lhes permite suportar. Também se poderia suspeitar que qualquer um que ecoe a nomenclatura enganosa de Jenkins de “ludologistas” x “narratologistas” simplesmente não tenha lido a literatura em si. Qualquer tentativa de esclarecer a questão dos jogos e narrativas provavelmente acabará abordando as duas questões, mas aqui a segunda delas, a teórica, receberá prioridade. A questão de se os jogos podem ter êxito como meio narrativo depende da questão de se os jogos podem ser considerados narrativa, mas responder a isso não é tarefa da teoria, e sim da (futura) crítica e, principalmente, da inovação criativa.

Como notei em *Cybertext* (p. 5), a diferença entre jogos e narrativas não é totalmente definida. Jogos e histórias parecem compartilhar vários elementos, que podem ser classificados sob os títulos MUNDO, OBJETOS, AGENTES, EVENTOS. É crucial notar que esses elementos também são os blocos construtivos da realidade humana, assim como de representações mediadas da mesma. Portanto, é útil não dar prioridade aos jogos nem às histórias, mas sim basear o modelo na realidade primária que deu origem a ambos, e que ambos fazem parte dela, de maneiras um tanto diferentes. Além disso, deve-se notar que “jogos” não são simplesmente jogos, mas programas de *software* complexos que podem emular qualquer mídia, inclusive filme, texto/romance, novela gráfica e, ainda, simular jogos de tabuleiro e esportes. Muitas vezes cometemos o erro de usar o termo metonímico “*games*” para *software* que na realidade são pacotes *crossmedia* integrados, como *Max Payne* (2001), que contém páginas de novela gráfica e cenas cinematográficas, assim como componentes lúdicos. *Max Payne* é uma história ou um jogo? É um híbrido? Um amálgama? Seja qual for a resposta, parece claro que não é meramente um jogo, mas uma peça de *software* que contém, entre outras coisas, um jogo.

A essência do meu argumento aqui é que jogos e histórias se combinam através do *software* de diferentes maneiras e em diferentes graus nas quatro dimensões, e que precisamos examinar cada dimensão separadamente antes de uni-las em um modelo variável.

O que é uma narrativa?

No debate (na medida em que ocorreu) às vezes se argumenta que a noção padrão de narrativa está defasada e precisa ser expandida porque é mal adequada para descrever jogos. Comentaristas como Jenkins (2001) sugeriram que a narrativa pode ser espacial, embutida e emergente. Em algum ponto torna-se difícil distinguir narrativas de qualquer outra forma de objeto no mundo, e nesse momento (ou muito antes) podemos abandonar a discussão. Alternadamente, podemos recorrer à narratologia e ver se as definições padrão do que é narrativa ainda podem ser úteis quando examinamos os jogos. Aqui está uma síntese de várias teorias narrativas do século 20, que descreve a narrativa e seus elementos constituintes:



Em relação aos jogos, mas também a fenômenos que ocorrem naturalmente no mundo real, há quatro elementos neste modelo que podem ser considerados existentes em todas as categorias: eventos, coisas, lugares e personagens. Estes são ordenados pelos jogos, e as narrativas os ordenam. Esse é o terreno comum, prescrito pela narratologia, que pode ser usado para descrever as relações entre as duas categorias. Além disso, a ideia do que faz uma determinada narrativa é um componente crucial que também pode contribuir para solucionar nossa questão. Estou pensando nos conceitos de núcleos e satélites (ou eventos constituintes e suplementares). Um núcleo é o que nos faz reconhecer a história; tirando-se o núcleo, a história não é mais a mesma. Satélites são o que pode ser substituído ou removido enquanto a história continua reconhecível, mas que define o discurso (substituindo-se os satélites, o discurso é modificado). Esses dois conceitos nos permitem dizer algo sobre o modo como os jogos podem conter uma ou várias histórias potenciais.

Mundo

Os mundos de jogos são estruturas físicas ou pseudofísicas (virtuais) que são claramente limitadas e podem ser descritas com a geometria ou a topologia. Eles são diferentes dos chamados mundos fictícios porque os mundos fictícios não têm uma extensão concreta, mensurável, que pode ser explorada diretamente por um agente independente. Ao contrário dos mundos fictícios, que dependem da imaginação, os mundos de jogos têm existência objetiva, mesmo que só existam via maquinário de computador. No entanto, o mundo apresentado em um jogo não é necessariamente um mundo de jogo apenas. (**Alguém

mencionou isto em algum lugar?**) Um jogo pode conter dois tipos de espaço, o lúdico e o extralúdico; o lugar do jogo e o espaço circundante não jogável. Em certos jogos, a maior parte do espaço é extralúdico, e o espaço lúdico consiste em trajetórias estreitas ou corredores rodeados por cenário estático. Em outros jogos, como o xadrez, o espaço lúdico ocupa todo o mundo. Em outros ainda, os jogadores expandem o espaço lúdico construindo mais dele como parte do jogo. Em outro local (Aarseth 2005) eu tentei explicar os jogos parecidos com histórias em termos de sua estrutura de missão, e vi a forma da paisagem lúdica como uma chave para se compreender como diferentes estratégias de design de jogos transmitem material de histórias como parte da descoberta da paisagem pelo jogador em uma jornada de missão. Enumerei três tipos principais de estrutura paisagística: a) o corredor linear (*Half-Life*), o labirinto multicurso ou em forma de pólo (*KOTOR*, *Far Cry 2*) e o mundo aberto (*Oblivion*, *WoW*). Se acrescentarmos a esses o jogo de uma sala (*Faça-de*) e separarmos núcleo de multicurso, acabaremos com cinco estruturas topológicas claramente diferentes que têm claras implicações para a facilidade com que uma determinada história pode ser transmitida. Para complicar um pouco as coisas, vemos que as cinco estruturas podem se combinar em padrões mais complexos, como um jogo com início linear, abrindo-se para um mundo aberto de missão e então fechando-se no final para mais um corredor linear. Exemplos típicos disto são *Oblivion* e *Fallout 3*. E os jogos também podem consistir em uma paisagem aberta cheia de pequenos labirintos (*dungeons*), como as cavernas e instâncias que encontramos em *WoW*.

Objetos

Os objetos nos jogos podem ser classificados em termos de sua maleabilidade: a) objetos estáticos, não interativos; b) objetos estáticos usáveis; c) mutáveis (p.ex., armas em *RE4*); d) criáveis (p.ex., armas em *WoW*); e) destrutíveis (edifícios em um *RTS*); f) inventáveis (criaturas em *Spore*). É claro que um mesmo jogo pode conter todas essas categorias, e a maioria contém mais de um tipo. Elas são importantes porque determinam o grau de atuação do jogador em um jogo: um jogo que permite maior liberdade ao jogador para criar ou modificar objetos ao mesmo tempo não permitirá um forte controle da narrativa.

Personagens

Depois do universo, os personagens são o elemento mais importante nas produções *crossmedia*.³ Os personagens que encontramos nos jogos às vezes são importados de outras mídias, e podem ser classificados em termos de sua profundidade ou não para controle do jogador. Os personagens de jogos podem ser categorizados em cinco tipos diferentes: a) robôs, sem identidade individual (p.ex. metrocops em *Half-Life 2*); b) avatares estáticos (terroristas e policiais em *Counter-Strike*, Gordon Freeman); c) robôs e avatares customizáveis (*The Sims*, *WoW*); d) personagens rasos (nomes e aparência individual, mas pouca personalidade) e e) personagens profundos (Trip e Grace de *Faça-de*, Lucas Kane de *Fahrenheit*). Assim como os objetos, o mesmo jogo pode conter uma mistura dessas categorias, e mais uma vez o nível de maleabilidade determina a disponibilidade autoral do jogo. Além disso, pode-se afirmar que a riqueza do personagem é uma importante ferramenta autoral que caracteriza o potencial positivo de autoria nos jogos, onde maleabilidade e controle do usuário limitam a disponibilidade autoral.

Eventos

Os eventos podem ser categorizados pelo status e a presença de nodos e satélites: a) trama completa (pura história); b) satélites dinâmicos (história jogável); c) núcleos dinâmicos (jogos de missão/múltiplos caminhos); e d) sem nodos (puro jogo). Uma obra em que a opção de nodos pode ser influenciada, mas não os satélites, seria tipicamente uma história não linear (uma ficção em hipertexto), e não um jogo. Os eventos também podem ser restritos temporariamente, para permitir que os elementos de história sejam transmitidos através da narrativa tradicional em um jogo de alto agenciamento. Um exemplo típico é *Half-Life 2*, em que Gordon Freeman é às vezes imobilizado e/ou transportado sobre trilhos pela paisagem, ou posicionado em um quarto fechado durante alguns diálogos NPC.

DISCURSO/INFLUÊNCIA

INFLUÊNCIA DOS NODOS	INFLUÊNCIA DOS SATÉLITES	
	Impossível	Possível
Sem influência	História linear (Guerra e Paz)	Jogo linear (Half-life 2)
Escolher alternativas	História não-linear (hiperficção)	“meio cremoso” jogo de missão (Oblivion, KOTOR)
Influência total	Não disponível	Apenas um jogo (xadrez, The Sims)

HISTÓRIA

História linear

História não-linear

Jogo linear

Jogo de missão

Jogo “puro”

JOGO

O modelo variável

Depois de ter descrito as variáveis possíveis em cada uma das quatro dimensões, é hora de colocá-las juntas em um único modelo:

Nível ôntico	Mundo	Objetos	Agentes	Eventos
PÓLO NARRATIVO	Inacessível	Não interagíveis	Personagens profundos, ricos, redondos	Trama total
	Sala única	Estáticos, usáveis		
	Corredor linear	Modificáveis	Personagens rasos e planos	Satélites dinâmicos/ história jogável
	Labirinto multicursal	Criáveis	Robôs e avatares customizáveis	Nodos dinâmicos
	Paisagem de missão em forma de nodo	Destrutíveis	Avatares estáticos	
PÓLO LÚDICO	Paisagem aberta	Inventáveis	Robôs sem Identidade individual	Sem nodos (jogo puro)

Exemplos de jogos

Nível ôntico	Mundo	Objetos	Agentes	Eventos
HISTÓRIA PURA	Inacessível	Não interagíveis	Personagens profundos, ricos, redondos	Trama total
FAHRENHEIT	Sala única	Estáticos, usáveis		
HALF LIFE 2	Corredor linear	Modificáveis	Personagens rasos e planos	Satélites dinâmicos/ história jogável
KOTOR	Labirinto multicursal	Criáveis	Robôs e avatares customizáveis	Nodos dinâmicos
OBLIVION	Paisagem de missão em forma de nodo	Destrutíveis	Avatares estáticos	
JOGO PURO	Paisagem aberta	Inventáveis	Robôs sem Identidade individual	Sem nodos (jogo puro)

Como vimos aqui, os perfis de exemplo parecem sugerir que a dimensão mais importante para contar histórias em jogos é a dos agentes/personagens. Isto indica que a maneira mais eficaz de criar conteúdo ludo-narrativo é investir na criação de personagens, fazendo-os ricos, profundos e interessantes. Também se deve notar que as primeiras duas dimensões, Mundo e Objetos, tratam de descrever não tanto elementos narrativos como a atuação do jogador. Do mesmo modo, as duas dimensões posteriores, Agentes e Eventos, descrevem não tanto o jogo quanto o agenciamento do autor. Portanto, podemos fazer a observação de que somente as duas últimas são dimensões narrativas em si, enquanto as duas primeiras descrevem aspectos ontológicos do mundo do jogo, mais que qualidades “narrativas” inerentes a mundos e objetos. Não há nada necessariamente narrativo sobre a variação topológica na estrutura de mundos, nem sobre o grau de flexibilidade dos objetos de jogo. A remoção do agenciamento não é uma medida de narratividade, mesmo que seja compatível com a produção de histórias. Isso também significa que um mundo linear não pode ser classificado como “mais narrativo” que um de campo aberto, ou que jogos com agenciamento limitado jogador- objeto sejam por necessidade mais narrativos que outros. Meramente significa que sistemas de mundo linear, de objetos estáticos, representam menos desafios para projetos ludo-narrativos.

Conclusão

A melhor maneira de testar um modelo é introduzir novos dados e ver se cabem no modelo. Dois jogos recentes que parecem particularmente relevantes são *Heavy Rain* e *Dragon Age: Origins*. São diferentes em termos de objetos de jogo e estrutura de mundo, semelhantes em termos de caracterização, com personagens profundos e interessantes, e onde *Dragon Age* tem uma abordagem de Nodo Dinâmico, *Heavy Rain* parece usar a estrutura de História Jogável. Ambos enfatizam a caracterização, como o modelo sugere que deveriam. Não há nada em nenhum dos jogos que sugira que o modelo precisa de revisão. A “natureza” das obras ludo-narrativas é complexa e multiforme, no entanto há algumas dimensões ontológicas básicas que podem ser usadas para descrever essa variação. O modelo apresentado aqui não leva em conta aspectos de “conteúdo” de ludo-narrativas, como emoções, temas, estilos, etc. Ainda assim, poderia ser usado para analisar e sugerir decisões de design, mesmo que o principal objetivo seja descritivo, e não prescritivo. Versões mais refinadas poderiam sem dúvida ser produzidas para distinguir entre variações que não são captadas aqui. E resta a possibilidade de que uma ou mais dessas quatro dimensões seja substituída por outra com maior poder explanatório. O valor da teoria da narrativa na compreensão e descrição da variação ludo-narrativa é inegável e profundo. A outrora vigorosa mas teoricamente fraca discussão de 1) se os jogos são narrativas e 2) se a teoria da narrativa deve ser aplicada a esse tipo de *software* de entretenimento há muito perdeu o vapor, e deve ser posta de lado. Em vez dela, espero ter mostrado que 1) “jogos”, como rótulo metonímico, é o termo errado para *software* ludo-narrativo, e que a teoria da narrativa, embora necessária, não é suficiente para compreender esses trabalhos. *Tradução de Luiz Roberto Mendes Gonçalves*

Referências

Aarseth, Espen, 1997: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore e Londres: Johns Hopkins UP.
Aarseth, Espen, 2005: “From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory” in *Proceedings, Entertainment Computing - ICEC 2005: 4ª Conferência Internacional*, Sanda, Japão, 19-21 setembro, 2005. Lecture Notes in Computer Science, Springer 2005, pp 496-506.
Jenkins, Henry (2001/4): “Game Design as Narative Architecture.” <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>
Juul, Jesper (1999): *A Clash between Game and Narrative*. Master's Thesis. Disponível em [Jesperjuul.net](http://www.jesperjuul.net)
Juul, Jesper (2001). “Games telling stories?” in *Game Studies* (1,1).
Murray, Janet (2004): “From game-story to cyberdrama”, in Harrigan and Wardrip-Fruin: *First Person*. MIT Press.

Notas

- 1 Posição da qual Juul sabiamente recuou mais tarde (cf. Juul 2001).
- 2 Uma terminologia que Henry Jenkins (2001, 2004) introduz para rotular os dois lados do debate. Isto foi infeliz porque escondeu o fato de que todos os chamados “ludologistas” eram formados em narratologia e a usavam em seus estudos sobre jogos. Em seu influente artigo, Jenkins fez parecer que os “ludologistas” (Aarseth 1997, Frasca 1998, Juul 1999, Eskelinen 2001) se opunham à aplicação da narratologia aos jogos (e não apenas criticavam os fracos híbridos de história e jogo da época), enquanto claramente se tratava do contrário. O artigo de Jenkins publicado em seu website em 2001 parece ser a primeira vez em que a palavra “narratologista” foi usada como rótulo para um lado da “disputa sangrenta”.
- 3 Eu hesito em usar o termo comum “narrativa *crossmedia*” porque tipicamente não é a história que é transposta entre mídias, mas um lugar, um clima ou um ambiente, e um conjunto de personagens.

A NARRATIVE THEORY OF GAMES

ESPEN AARSETH

Abstract

In this paper I present a narrative theory of games, building on standard narratology, as a solution to the conundrum that has haunted game studies from the start in the mid-1990s: How to approach software that combine games and stories?

Introduction

The last ten years have seen a number of comments on the so-called “ludology vs narratology” debate, but very few have actually engaged the question through a properly narratological analysis, using the basic concepts of modern narrative theory. Instead, the “debate” has been carried out on a meta-level, and seen as a symptom of the birth pangs of a new academic field. Too often the positions taken have been un-nuanced, untenable, and therefore unproductive: “Games are always stories” (Murray, *First Person*, p. 2) and “the computer game is simply not a narrative medium” (Juul, *A Clash between Game and Narrative*, 1999, p 1).¹ Tragically, in game studies “narratology” has changed meaning and does not refer to the academic discipline of narrative theory, but to a more or less mythical group of people who seem to believe that games are stories. It is high time, and hopefully not too late, to reinstate the original meaning of narratology, and ground the debate in narratological terminology and theory. Not to prove that all games are narrative (they are not) but to show that there is much to gain from a rigorous application of narratology to game studies. What has so far been lacking is a detailed, robust understanding of the various ways computer software have been used to combine elements from narratives and games into a number of ludo-narratological constructs. There is not one, but many different techniques which have been applied more or less successfully to make games “tell stories,” and a ludo-narratological model of this design space must account for the ways in which narrative games differ from one another. There can be no single mode of narrativity in games, given the diversity of design solutions. To mention a few examples, *MYST*, *KOTOR* and *HL2* occupy very different positions in this design space, and our models must reflect this diversity. My present approach is to see the narrative and the ludic as opposite poles in four independent, ontic dimensions: WORLD, OBJECTS, AGENTS, and EVENTS. Every game (and every story) contains these four elements, but they configure them differently. Game worlds can typically be linear, labyrinthine, or open, and this has great effect on the game’s perceived narrative structure. Objects (including avatars and player vehicles) can be dynamic, user-created, or static, and again we see a span between the ludic (dynamic) and the narrative (static). Agents can be presented as rich, deep and round characters (the narrative pole), or shallow, hollow bots (the ludic pole). The sequence of events can be open, selectable, or plotted, and the narratological notion of nuclei (kernels; events that define that particular story) and satellites (supplementary events that fill out the discourse) can be used to describe four different game types:

- 1.The linear game (*Half-Life*): fixed kernels, flexible satellites;
2. The hypertext like game (*Myst*, *Dragon’s Lair*): Choice between kernels, fixed satellites;
3. The “Creamy middle” quest game (*KOTOR*, *Oblivion*): Choice between kernels, flexible satellites;
4. Non-narrative games (Chess, *The Sims*): No Kernels, flexible discourse: just a game.

Five relevant games will be analyzed to illustrate the variable model: *Oblivion*, *Faade*, *Fahrenheit (Indigo Prophecy)*, *Half-Life 2* and *Infocom’s Deadline*. These analyses show that story-games display very different features along the four dimensions outlined above; in other words, there are many ways in which a game can be considered as

narrative, and so it does not make sense to look for one singular mode of ludic narrativity. This diversity explains much of the confusion in the earlier debate, and the previous lack of success in reaching a good, theoretical understanding of the narrative aspects of games. This paper shows that narratology, properly applied, and combined with a broad sampling of different game types, can provide a fruitful and enlightening perspective on games and game design, hopefully satisfying narratologists (with and without quotation marks) and ludologists alike.

Ludology vs. Narrativism

The debate of whether games are narratives has suffered from a lack of rigorous, theoretically grounded reflection and also from a basic confusion between normative and descriptive approaches. In reality this is not one, but two debates conflated: one is the design-oriented discussion of the potential and failings of game-based narratives, and another is the discussion of whether games can be said to be stories. The former is normative and partly speculative, partly critical, and the latter is descriptive and theoretical. These two debates have an overlap of participants, usually and misfortunately identified by the terms “ludologists” and “narratologists”², but one debate concerns the viability of a semi-utopian hybrid game-story genre, and the other is concerned with the seemingly conflicting definitions of games and (in particular) narratives. The “ludologists” position was not, as has been claimed, “to see the focus shift onto the mechanics of game play” (Jenkins 2001) but emphasize the crucial importance of combining the mechanical and the semiotic aspects and to caution against and criticize the uncritical and unqualified application of terms such as ‘narrative’ and ‘story’ to games. In other words, the ludologists’ critique was a reaction to sloppy scholarship, one-sided focus and poor theorizing, not against the application of narrative theory to games as such (an act they all had committed themselves):

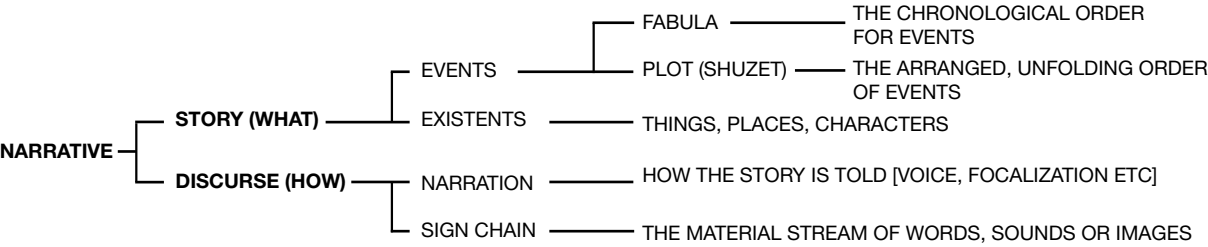
I wish to challenge the recurrent practice of applying the theories of literary criticism to a new empirical field, seemingly without any critical reassessment of the terms and concepts involved. (Aarseth 1997: 14)

That this challenge has been mistaken for a ban on the use of narrative theory in game studies is nothing less than amazing, and perhaps goes to show that humanist academics are often less astute readers, scholars and interpreters than their training gives them occasion to presume. It could also be suspected that anyone who echoes Jenkins’ misleading nomenclature of “ludologists” vs “narratologists” simply hasn’t read the literature itself. Any attempt to clarify the question of games and narratives will probably end up addressing both issues, but here the second, theoretical issue will be given priority. The question of whether games can succeed as a narrative medium does hinge on the question of whether games can be considered narrative at all, but answering it is not a job for theory, but rather for (future) criticism and, above all, creative innovation. As I noted in *Cybertext* (p. 5), the difference between games and narratives is not clear-cut. Games and stories seem to share a number of elements, which can be subsumed under the headings WORLD, OBJECTS, AGENTS, EVENTS. It is crucial to note that these elements are also the building blocks of human reality, as well as of mediated representations of same. It is thus fruitful to give priority to neither games nor stories, but rather to base the model in the primary reality that spawned both, and that they both are part of, in somewhat different ways. Furthermore, it must be noted that “games” are not simply games, but complex software programs that can emulate any medium, including film, text/novel, graphic novel, and, for that matter, simulate board games and sports. We often commit the mistake of using the metonymic term “games” for software that in reality are integrated crossmedia packages, such as *Max Payne* (2001) which contains graphic novel pages and movie-like cutscenes, as well as ludic components. Is *Max Payne* a story or a game? Is it a hybrid? An amalgam? Whatever the answer, it seems clear that it is not purely a game, but a piece of software that contains, among other things, a game. The gist of my argument here is that games and stories combine through software in different ways and to different degrees across the four dimensions, and that we need to examine each dimension separately, before joining them in a variable model.

What is a narrative?

In the debate (insofar as it has taken place) it is sometimes argued that the standard notion of narrative is outdated and in need of expansion because it is poorly suited to describe games. Commentators such as Jenkins (2001) have

suggested that narrative can be spatial, embedded and emergent. At some point it becomes hard to distinguish narratives from any other form of object in the world, at which time (or long before) we might as well give up the discussion. Alternatively, we can go to narratology and see if the standard definitions of what a narrative is might not still be useful when we are examining games. Here is a synthesis of several narrative theories from the 20th century,



which describes narrative and its constitutive elements:

In relation to games, but also to naturally occurring phenomena in the real world, there are four elements in this model which can be said to exist across the categories: Events, things, places and characters. These are ordered by games, and narratives order them. This is the common ground, prescribed by narratology, which can be used to describe the relations between the two categories. In addition, the notion of what makes a particular narrative is a crucial component that can also contribute to solving our question. I am thinking of the concepts of kernels and satellites (or constitutive and supplementary events). A kernel is what makes us recognize the story; take away the kernel and the story is no longer the same. Satellites are what can be replaced or removed while still keeping the story recognizable, but which defines the discourse (replace the satellites and the discourse is changed). These two concepts allow us to say something about the ways games can contain one or several potential stories.

World

Gameworlds are physical or pseudophysical (virtual) structures that are clearly limited and which can be described with geometry or topology. They are different from so-called fictional worlds in that the fictional worlds do not have a measurable, concrete extension that can be explored directly by an independent agent. Unlike fictional worlds which are dependent on the imagination, game worlds have objective existence, even if they only exist via computing machinery.

However, the world presented in a game is not necessarily a game world only. (**has someone mentioned this somewhere??*) A game can contain two types of space, the ludic and the extra-ludic; the place of gameplay, and the surrounding non-playable space. In certain games most of the space is extra-ludic, and the ludic space consists of narrow trajectories or corridors surrounded by static scenery. In other games, such as chess, the ludic space takes up all the world. In others yet again, the players expand the ludic space by constructing more or it as part of the gameplay.

I have elsewhere (Aarseth 2005) sought to explain story-like games in terms of their quest structure, and seen the shape of the ludic landscape as key to understanding how different game design strategies convey story material as part of the player’s discovery of the landscape through a quest journey. I listed three main types of landscape structure: the linear corridor (*Half-Life*) the multicursal or hub-shaped labyrinth (*KOTOR*, *Far Cry 2*), and the open world (*Oblivion*, *WoW*). If we add to this the one-room game (*Faade*) and separate hub from multicourse, we end up with five clearly different topological structures which have clear implications for the ease with which a particular story can be conveyed. To complicate matters a bit, we see that the five structures can be combined in more complex patterns, such as a game with a linear beginning, opening up to an open quest world in the middle, and

then closing in at the end to another linear corridor. Typical examples of this are *Oblivion* and *Fallout 3*. Also, games can consist of an open landscape littered with smaller labyrinths (dungeons) such as the caves and instances we find in *WoW*.

Objects

Objects in games can be categorized in terms of their malleability: a) static, non-interactable objects; b) Static, usable objects; c) Changable (e.g. weapons in *RE4*); d) Creatable (Eg. armor in *WoW*); e) Destructable (buildings in a *RTS*); f) Inventable (creatures in *Spore*). Of course, one and the same game can contain all of these categories, and most contain more than one type. They are important because they determine the degree of player agency in the game: a game which allows great player freedom in creating or modifying objects will at the same time not afford strong narrative control.

Characters

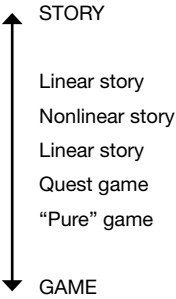
After universe, characters are the most important element in crossmedia productions.³ The characters we find in games are sometimes imported from other media, and can be classified in terms of their depth/shallowness, and their alleability/potential for player control. The game characters can be categorised into five different kinds: a) Bots, no individual identity (e.g. metrocops in *Half-Life 2*); b) Static Avatars (terrorists and cops in *Counter-Strike*, Gordon Freeman); c) Customisable bots and avatars (*The Sims*, *WoW*); d) Shallow characters (names and individual appearance, but little personality) and e) Deep characters (Trip and Grace from *Faade*, Lucas Kane from *Fahrenheit*). As with objects, the same game can contain a mix of these categories, and again the level of malleability determines the authorial affordance of the game. In addition, it can be claimed that the richness of character is an important authorial tool that characterizes the positive potential of authorship in games, where malleability and user control limit authorial affordances.

Events

Events can be categorized by the status and presence of kernels and satellites: a) fully plotted (pure story); b) dynamic satellites (playable story); c) dynamic kernels (multipath/quest games); and d) no kernels (pure game). A work in which the choice of kernels can be influenced but not the satellites, would typically be a nonlinear story (a hypertext fiction) and not a game. Events can also be constricted temporarily, to let the story-elements be conveyed through traditional narration in an otherwise high-agency game. A typical example is *Half-Life 2* where Gordon Freeman is sometimes immobilized and/or transported on rails through the landscape, or positioned in a closed room for the duration of some NPC dialogue.

DISCOURSE/INFLUENCE

KERNEL INFLUENCE	SATELIT INFLUENCE	
	Not possible	Possible
No influence	A linear history (War & Peace)	A linear game (Half-life 2)
Choose alternatives	A nonlinear history (hyperfiction)	“Creamy middle” quest game (Oblivion, KOTOR)
Full influence	N/A	Just a game (Chess, The Sims)



The variable model

After having described the variables possible in each of the four dimensions, it is now time to put them together in a single model:

Ontic level	World	Objects	Agents	Events
NARRATIVE POLE	Inaccessible	Non-interactable	Deep, rich, round characters	Fully plotted
	Single room	Static, usable		
	Linear corridor	Modifiable	Shallow, flat characters	Dynamic satellites/ playable story
	Multicursal labyrinth	Creatable	Customizable bots and avatars	
	Hubshape quest landscape	Destructable	Static avatars	Dynamic kernels
LUDIC POLE	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

Game examples

Ontic level	World	Objects	Agents	Events
PURE STORY	Inaccessible	Non-interactable	Deep, rich, round characters	Fully plotted
FAHRENHEIT	Single room	Static, usable		
HALF LIFE 2	Linear corridor	Modifiable	Shallow, flat characters	Dynamic satellites/ playable story
KOTOR	Multicursal Labyrinth	Creatable	Customizable bots and avatars	
OBLIVION	Hubshape quest landscape	Destructable	Static avatars	Dynamic kernels
PURE GAME	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

As seen here, the example profiles seem to suggest that the most important dimension for storytelling in games is that of agents/characters. This indicates that the most effective way of creating ludo-narrative content is to invest in character-creation, by making the characters rich, deep and interesting. It should also be noted that the first to dimensions, World and Objects, is describing not so much narrative elements as player agency. Likewise, the two latter dimensions, Agents and Events, are describing not so much gameplay as author agency. Hence, we can make the observation that the only the latter two are narrative dimensions per se, while the first two are describing ontological aspects of the game world, rather than inherent “narrative” qualities of worlds and objects. There is nothing necessarily narrative about topological variation in world structure, nor about the degree of flexibility of game objects. The removal of agency is not a measure of narrativity, even if it is compatible with story production. This also means that a linear world cannot be classified as “more narrative” than an open-field one, or that games with limited player-object agency by necessity are more narrative than others. It merely means that linear-world, static object systems pose fewer challenges to ludo-narrative projects.

Conclusion

The best way to test a model is to introduce new data and see if it fits the model. Two recent games that seem particularly relevant are *Heavy Rain* and *Dragon Age: Origins*. They are different in terms of game objects and world structure, similar in terms of characterization, with deep, interesting characters and where *Dragon Age* has a Dynamic Kernel approach, *Heavy Rain* seems to use the Playable Story structure. Both put a lot of effort into characterization, as the model suggests they should. There is nothing in either game to suggest that the model needs revision.

The “nature” of ludo-narrative works is complex and multiform, and yet there are a few basic ontological dimensions that can be used to describe this variance. The model presented here does not account for “content” aspects of ludo-narratives, such as emotions, themes, style etc. It could still be used to analyse and suggest design decisions, even if the main purpose is to be descriptive, not prescriptive. More refined versions could no doubt be produced to distinguish between variations that are not captured here. And the possibility remains that one or more of these four dimensions can be replaced by other with greater explanatory power.

The value of narrative theory in understanding and describing ludo-narrative variation is undeniable and profound. The once vigorous but theoretically weak discussion of 1) whether games are narratives and 2) whether narrative theory should be applied to this kind of entertainment software has long run out of steam, and should be put to rest. Instead, I hope to have showed that 1) “games,” as a metonymic label, is the wrong term for ludo-narrative software, and that narrative theory, while necessary, is not sufficient to understand these works.

References

Aarseth, Espen 1997: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: Johns Hopkins UP.
Aarseth, Espen 2005: “From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory” in *Proceedings, Entertainment Computing - ICEC 2005: 4th International Conference*, Sanda, Japan, September 19-21, 2005. Lecture Notes in Computer Science, Springer 2005, pp 496-506.
Jenkins, Henry (2001/4): “Game Design as Narative Architecture.” <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>
Juul, Jesper (1999): *A Clash between Game and Narrative*. Master’s Thesis. Available from Jesperjuul.net
Juul, Jesper (2001). “Games telling stories?” in *Game Studies* (1,1)
Murray, Janet (2004): “From game-story to cyberdrama”, in Harrigan and Wardrip-Fruin: *First Person*. MIT Press.

Endnotes

- 1 A position from which Juul later wisely retreated (cf Juul 2001).
- 2 A terminology Henry Jenkins (2001, 2004) introduces to label the two sides in the debate. This was unfortunate, because it concealed the fact that all the so-called “ludologists” were all trained in narratology and used narratology in their studies of games. In his influential article, Jenkins made it sound like the “ludologists” (Aarseth 1997, Frasca 1998, Juul 1999, Eskelinen 2001) were opposed to the application of narratology to games (and not merely critical to the weak story-game hybrids at the time), while clearly the opposite was the case. Jenkins’ article, published on his web site in 2001, appears to be the first time the word “narratologist” was used as a label for one side in the “blood feud”.
- 3 I hesitate to use the common term “crossmedia storytelling”, because it is typically not the story that gets transposed across media, but a place, a mood or a setting, and a set of characters.

BRINCANDO E JOGANDO: REFLEXÕES E CLASSIFICAÇÕES¹

BO KAMPMANN WALTHER

Introdução

Este artigo pretende esclarecer as distinções entre brincar e jogar. Embora exista a tendência a considerá-los tipos de lazer semelhantes, acredito que haja importantes diferenças ontológicas e epistemológicas. O que é brincadeira? E o que é um jogo? São questões ontológicas porque lidam com estrutura e formalismos. Uma breve definição: brincadeiras são um território aberto em que o faz-de-conta e a construção de mundos são fatores cruciais. Jogos são áreas confinadas que desafiam a interpretação e a otimização de regras e táticas – para não falar em tempo e espaço. Além disso, há questões que enfocam a dinâmica de brincar e jogar. Estas pertencem a uma agenda epistemológica. Seguindo essa última linha, farei a distinção entre “modo de brincar” e “modo de jogar”. O segredo é ver o jogo como algo que ocorre em um nível mais elevado, estruturalmente assim como temporalmente. Tratando-se de brincar, a instalação da forma da distinção mundo-de-brincadeira/mundo-de-não-brincadeira deve, performaticamente, realimentar-se durante a brincadeira: continuamente rearticulando essa distinção formal dentro do mundo-de-brincadeira, de modo a sustentar a ordem interna do mundo-de-brincadeira. No entanto, no modo de jogar, essa rearticulação é pressuposta como um encarceramento temporal e espacial que impede que a estrutura de obediência às regras de um jogo se afaste do alvo. Em outras palavras: jogos não devem ser brincadeiras; mas isso não implica que eles não exijam brincar. Significa, na verdade, que no modo de brincar a profunda fascinação está na oscilação entre brincar e não brincar, enquanto o modo de jogar exige capacidades táticas do jogador para manter o equilíbrio entre um espaço estruturado e um não-estruturado. No modo de brincar, não é desejável recair na realidade (embora sempre exista esse risco). No modo de jogar é geralmente uma questão de avançar para o próximo nível e não perder a visão da estrutura.

Ao longo deste artigo, abordarei ambos os modos mencionados, e o farei “testando” brincadeiras e

jogos à luz de uma estrutura teórica de sistemas. A relevância de se aplicar esse vocabulário – talvez nada eloquente – é o fato de que tanto brincar quanto jogar enfrentam complexidade, constroem dinâmicas estruturais e lidam com formas. Visto dessa maneira, podemos nos libertar – e isso não tem significado negativo – de qualquer evidência etnográfica ou etnometodológica. Isto não pretende determinar que toda brincadeira é igual, seja a de uma criança pequena, de um escolar, de um jogador *online* ou de um jogador profissional. Tampouco pretende ignorar as variações entre os chamados “jogos de ganhar ou perder” em que todas as jogadas (em princípio) são conhecidas pelos jogadores (ou pelo computador) e os “jogos de ‘n’ resultados”, em que os movimentos e ações não podem ser (somente) decididas pelas regras. O que é focado aqui são as configurações lógico-formalistas que como tais agem como veículos indispensáveis às atividades de brincar e jogar. Essas atividades podem ser vistas como subsistemas diferenciados, cada qual operando como sistema “autopoiético” (autoprodutor), com um código, um meio, elementos e uma linha demarcatória (Luhmann 1990; Thyssen 2000). O que está em questão aqui é uma certa capacidade para reestruturar domínios de significado por meio da interconexão de elementos e através de operações de forma funcionais específicas.

O artigo contém duas partes principais. A primeira extrapola alguns dos principais pontos conceituais da pesquisa sobre brincadeiras e jogos no século 20; a segunda e maior parte estabelece um instrumental teórico para a classificação de brincadeiras e jogos e oferece uma descrição de sua organização. Essa descrição novamente contém duas partes. Primeiro, ilustro os limites e restrições iniciais em brincadeiras e jogos, e segundo trato do modo como o espaço e tempo é organizado e funciona neles.

1. O que há em um jogo?

Brian Sutton-Smith (1997) afirma que é quase impraticável descrever brincadeiras e jogos em termos positivos, não paradoxais (ver também Juul 2001). Em vez disso, ele sugere exemplificações diferentes baseadas na “retórica”. Se fizermos esta ou aquela pergunta semântica cultural ou social, quase certamente teremos esta ou aquela resposta. Parece que não podemos escapar de nosso horizonte paradigmático, já que nossas observações estão entrelaçadas em nosso próprio entendimento do que

é observado. Sutton-Smith afirma que estamos tão sobrecarregados de brincadeira em termos de ação e epistemologia que se torna uma tarefa paradoxal superar esse esquema e observar a brincadeira de maneira neutra e ontológica. O “como” obstrui o “que”. Em *Homo Ludens* (1938), Johan Huizinga aborda até certo ponto as mesmas ideias construtivistas de Sutton-Smith, embora seja muito mais positivista em sua explicação. Brincar, ele diz, constitui formas culturais e modalidades de significado que facilitam as normas e os códigos da ação semiótica social. Além disso, ele afirma que brincar é mais antigo que a própria cultura; que brincar é temporal e espacialmente confinado, o que significa que o brincante está comprometido com as regras que regem o comportamento da brincadeira; e finalmente ele enfatiza que brincar liberta o sujeito para realizar ações sem conseqüências materiais. *Man, Play, and Games* (1958), do filósofo e cientista social francês Roger Callois, concentra-se na tipologia dos “jeux”. Callois examina o brincar basicamente através de suas origens sócio-históricas, e as combina com o sortimento de classes de jogo e a maneira como eles promovem a dinâmica social. Brincar é algo que alguém faz; mas também é o nome de uma coisa. Segundo ele, existem jogos “agon”, que se baseiam em competição ou conflito, como os jogos de disputa e de corrida; jogos “alea”, que se relacionam a sorte ou acaso (por exemplo, roleta); de “mímica”, que têm a ver com simulação e faz-de-conta, por exemplo, assumir um papel numa brincadeira infantil; e “ilinx”, que são jogos baseados na vertigem, como as montanhas-russas. Callois também apresenta uma teoria da complexidade estrutural dos jogos: “paidea” são jogos livremente (isto é, menos) organizados, enquanto “ludus” significa jogos altamente organizados. As manobras categóricas podem não ser tão simples, porém, porque elas surgem diferentemente dependendo do ponto de observação. Quando jogamos o jogo dinamarquês de matador na primeira pessoa *Hitman: Codename 47* (2000), pode-se dizer, segundo Callois, que precisamos em primeiro lugar “entrar no personagem”, assumindo um papel preciso – o de um matador –, antes de podermos iniciar a ação dentro do jogo. Claramente, nesta fase, estamos no domínio do faz-de-conta e do fingimento. Portanto, um jogo exige um estado de espírito de brincadeira que é algo diferente do jogo específico em questão. Quando estamos “dentro”

do jogo e comprometidos com suas regras, padrões de mundo e assim por diante, *Hitman* obviamente se apresenta como um jogo baseado em agon, que desafia as capacidades sensório-motoras e a agilidade de reações do usuário. Assim, o “fingimento” é prontamente esquecido, embora ainda condicionado, quando começamos a assassinar mecanicamente. Não devemos deixar de notar aqui o deslocamento temporal: existe o fingimento e depois existe agon. Eu sou um personagem e jogo de acordo com as regras. Chegando a essa dicotomia entre o que o jogo exige é o que o jogo contém, podemos nos reconfortar com as teorias de Mihayl Csikszentmihalyi (1990) e Gregory Bateson (1972). Enquanto o primeiro usa o termo “fluxo” para apreender a sensação de oscilar entre o êxtase (que na verdade significa libertar-se) e a orientação para metas no jogo e em outras atividades socioculturais mais ou menos extremas, o último nos diz as seguintes coisas importantes: 1) brincar é paradoxal porque está ao mesmo tempo dentro e fora de nosso espaço semântico social “normal”. 2) brincar é uma metacomunicação que se refere exclusivamente a si mesma, e não a qualquer origem ou receptor externo. O motivo pelo qual a brincadeira ainda pode ser culturalmente valiosa é que atribui uma certa função de significado a si mesma. Como tal, a brincadeira pode ser compartilhada e comunicada com outros pela adoção de um código. É no meio da brincadeira que os participantes mutuamente criam uma “diferença que faz a diferença”. 3) Bateson afirma ainda que brincar é autopoiético (autogerador) e autotélico (automotivador), e finalmente sugere que brincar não é o nome de um comportamento empírico, mas sim o nome de uma certa estruturação de ações. Poderíamos continuar especulando e propor que brincar instala uma facilidade compartilhada entre agentes que entusiasticamente reconhecem o desvio inerente a um sistema de brincadeira. Esse desvio implica que a comunicação sobre a brincadeira define e é conseqüência da diferença do outro na brincadeira; mas também salienta a unidade que forma a província da brincadeira. Vamos resumir até agora:

- Brincadeiras e jogos estão ancorados em ambientes espaciais e temporais, porém, como veremos, não operam no mesmo nível de complexidade.
- Brincadeiras e jogos estão inseridos no reino da dinâmica cultural, e talvez sejam até mais antigos que

a própria cultura.

- Brincadeiras e jogos dependem de formas de fluxo que ao mesmo tempo equilibram e otimizam a experiência.
- Brincadeiras e jogos necessitam de um certo estado de espírito, e assim parecem insistir em modos de análise complementares. O que há em um jogo e como chegamos lá?
- Brincadeiras e jogos são atos metacomunicativos que enquadram padrões de comportamento no tempo.

2. A lógica de formas de brincadeiras e jogos

Passar de brincar a jogar é simplesmente transgredir os limites e assumir demarcações. Enquanto na brincadeira corre-se o risco da cessação através do estranhamento do mundo “real” que já foi diferenciado do ambiente da brincadeira, jogar tende para o encerramento através de uma interiorização estrutural que já é dependente de uma dupla estratégia de diferença. É uma dupla estratégia porque é preciso estabelecer os limites do espaço de brincadeira, mas além disso é preciso restringir esse território com relação a critérios de cumprimento de regras para adaptação e interação. Adaptação significa reagir cognitivamente e apreender com trechos do material de jogo, e interação refere-se às estratégias empregadas pelo jogador para combinar e refletir sobre os elementos do jogo, assim promovendo certas competências enquanto deixa outras como estão.

Assim, na brincadeira há o perigo inerente mas fascinante de ser “apanhado” pela realidade. Nada é mais perturbador para a brincadeira do que a intromissão agressiva da realidade que a todo momento ameaça a brincadeira enquanto brincadeira ou simplesmente ameaça pôr fim aos privilégios da brincadeira. Então volta-se à vida normal. A teoria dos sistemas – e sobretudo a teoria do cientista social alemão Niklas Luhmann – nos adverte que não devemos conceber a realidade em um sentido naturalista ingênuo. A realidade é sobretudo o horizonte que se transgride para brincar, e portanto torna-se “o outro” da brincadeira. No entanto, de maneira importante, essa alteridade também deve permanecer dentro da brincadeira, pois é ela que indica o que a separa da não-brincadeira. Portanto, o outro é simultaneamente, enquanto diferença, e visto do interior da brincadeira, a unidade da brincadeira. Não-brincadeira e brincadeira são “realidades”, porque são produtos de uma distinção, uma diferença que faz a diferença. De modo semelhante, no jogo

existe sempre o perigo de ser “apanhado” em um nível que impede novas ações. Os jogos tendem a irritar o agente envolvido caso ele seja aprisionado em um certo ambiente no mundo do jogo. Veja um jogo de aventura canônico como *Riven* (1997) como um exemplo dessa custódia. Acima de tudo, o jogo parece se basear intensamente em uma história que é transparente, com alguns cenários que estão abertos a incessante exploração. No entanto, o que procuramos quando o jogamos – e presumivelmente viajamos por um mundo – é muito mais uma estrutura subjacente àquele mundo. Na verdade, *Riven* parece obcecado por enigmas altamente complexos e criação de níveis, e por isso o usuário tenta seguir as transições nodais desse design na tentativa de situar o mapa do mundo dentro do mundo. Às vezes isso é realmente irritante: jogadores sérios não querem perder tempo procurando lugares “interessantes” para explorar. Eles querem muito mais entender a estrutura de modo a avançar, revelando novas áreas do jogo ou subindo na hierarquia de níveis.

Essa é realmente uma questão de lógica. Se certas atividades de diferenciação, incluindo brincar e jogar, pressupõem a transgressão para uma unidade interna a ser construída com base na distinção, então elas inevitavelmente convidam à contingência e à alienação. Outras opções poderiam ser feitas, e esquemas estruturais sempre correm o risco de expor suas diferenças intrínsecas, e nesse caso alienam a unidade estabelecida de sua precondição. Passando à esfera da psicologia, a sensação de alienação e a fragilidade pela qual as distinções revelam contingências tornam-se ainda mais óbvias. As crianças muitas vezes lamentam a perda do tempo de brincar. De repente elas são atiradas para o outro da brincadeira. Depois carregam essa lembrança de transgressão aos próprios confins da brincadeira. É provável que a pessoa seja interrompida enquanto brinca, por isso essa manobra de implicar a negatividade do outro na mesmice do sistema é simplesmente uma característica inata da brincadeira. A estrutura básica da brincadeira está em sua capacidade de criar recursos contingentes baseados em distinções que são abertas ao significado. A estrutura básica de um jogo adota essa práxis de distinção, mas sua “lei” central é, além disso, sua capacidade única de reduzir a complexidade da brincadeira por meio de um conjunto de regras bem definidas e inegociáveis. Podem-se discutir táticas no xadrez, mas não as regras.

2.1 Limites e restrições iniciais

Segundo o matemático George Spencer-Brown e suas *Laws of Form* (1969), um universo passa a existir quando um espaço é separado, isto é, quando se faz uma distinção (Spencer-Brown, 1969).² O espaço delimitado por qualquer distinção, juntamente com todo o conteúdo do espaço, é chamado de “a forma da distinção” (Spencer-Brown, 1969). Assim, uma forma é a distinção incluindo seus lados marcado e não marcado.

Spencer-Brown afirma ainda que uma distinção é efetuada se e somente se alguém traçar uma linha que inclua os dados díspares, de modo que um ponto de um lado da linha não pode ser alcançado sem cruzar a fronteira. Spencer-Brown refere-se a isso como “operação de travessia”. Enquanto uma coisa está dentro, outra coisa está fora. Mas essa “coisa” só pode ser levada em conta ou pensada no próprio ato da observação, e não enquanto se está realmente fazendo (traçando) a distinção (Baecker, 1993). Portanto, é preciso haver uma ação primordial em jogo, qual seja, a distinção entre operação e observação. No domínio da brincadeira e do jogo, a importância está na possibilidade de verificar a diferença entre o fato de que existem brincadeiras e jogos e o de que se pode observar que alguém está brincando ou jogando.

Vamos examinar mais de perto os limites e as restrições interdependentes. Começaremos examinando a questão lógico-formalista da brincadeira. No início, fazemos uma distinção. Isso é feito para poder brincar. A certeza ontológica de um mundo (ou subsistema) comum é suplementada pela informação obtida ao se traçar uma nova distinção. Assim, um mundo-de-brincadeira é estabelecido. Sua característica básica é exatamente que ele não é o mundo em si – o playground pode ter leis próprias – e ao mesmo tempo ele habita esse mesmo mundo (que ele não é). Em vez de falar sobre “mundos”, e portanto embarcar em conceitos de verdade e semântica, seria mais correto e na linha de Spencer-Brown simplesmente anunciar que alguma coisa – isto é, a forma de distinção entre brincadeira e não-brincadeira – é indicada separando-a de algo que não é. A tradicional diferença entre todo e parte é portanto substituída pela distinção entre sistema e ambiente, uma distinção que pode ser repetida infinitamente pela diferenciação de sistema, em que todo o sistema utiliza a si mesmo para formar seus próprios subsistemas (Qvortrup, no prelo).³

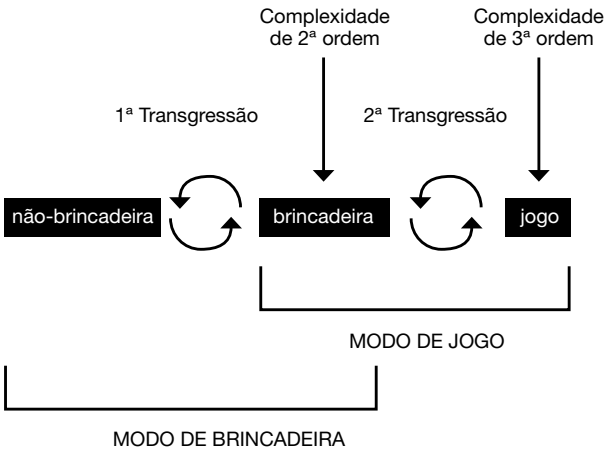


Figura 1

Refiro-me a esse gesto inicial de distinção como a primeira transgressão da brincadeira. Como ilustrado na figura acima, a brincadeira envolve uma complexidade de segunda ordem. Não apenas existe uma complexidade do objeto em questão, mas além disso devemos levar em conta a complexidade que está inscrita na própria observação da brincadeira. Um observador complexo observa a complexidade de suas observações. Essas observações, por sua vez, produzem novas possibilidades de inscrever a forma da distinção dentro da própria forma. Passemos agora ao jogo. Aqui, as distinções que orientam a forma de brincar não são suficientes. Além disso, observa-se – e reage-se a – os próprios critérios de um determinado jogo. Pelo menos, é preciso ter consciência desses critérios para avançar e, preferivelmente, vencer o jogo. Portanto, a organização do jogar repousa em uma complexidade de terceira ordem que, em termos lógico-formalistas, pode ser explicada da seguinte maneira: 1) Primeiro ocorre uma distinção fundamental. Ou a pessoa está dentro ou está fora. Se está fora, situa-se no ponto cego do espaço fechado da brincadeira. Isso seria o “estado não-marcado” (Luhmann, 1995) da brincadeira. Esse estado é necessário para a

transgressão preliminar, já que o não-marcado é paradoxalmente marcado por sua negatividade em relação ao positivamente indicado (ver também von Foerster 1993). No entanto, o estado também é ininteligível quando a pessoa se move para a região da brincadeira. Se ela tiver de levar em conta constantemente o outro abandonado da brincadeira (o estado não-marcado), haveria com efeito cada vez menos energia para o interior da brincadeira. Note também que mesmo não-brincantes ou elementos da não-brincadeira têm de ser transformados em brincantes ou elementos da brincadeira para ser totalmente operacionais. Uma árvore não é uma árvore; é o ponto de referência para uma área de aventura com monstros e fadas – no jardim da casa. Um professor chato não é um professor; é o capitão maligno de um exército galáctico que espera destruir o forte imaginário do brincante.

2) Em seguida ocorre uma segunda transgressão (ver novamente a *Figura 1*). Não apenas a pessoa supera o outro da não-brincadeira para definir o espaço da brincadeira, como ela também transcende o território aberto de modo a lhe impor um rígido padrão de dinâmica. A flexibilidade da brincadeira deriva do fato de que ela é aberta à constante fabricação de regras. A flexibilidade dos jogos é exatamente que eles são autônomos em relação a regras; são abertos a táticas. As regras são formas que dirigem uma certa irreversibilidade da estrutura: mova-se para a esquerda, em vez da direita, e você está morto! Chegue à árvore cinco segundos depois e os monstros assumirão o poder (e também o professor maligno)!

3) Finalmente, o movimento em direção à regra é a consequência de uma forma dentro de uma forma dentro de uma forma, isto é, uma complexidade de terceira ordem, um deslocamento temporal de dois atos transcendententes – o de constituir a modalidade contingente de brincadeira e a de definir os princípios de uma estrutura de jogo. A árvore no jardim marca claramente uma árvore de brincadeira em oposição a uma árvore comum, e ao longo do tempo pode-se imaginar o jardim sendo preenchido por uma estrutura em que uma árvore poderia ter uma conotação decisiva.

Existe, assim, uma ligação entre a lógica formal e a lógica temporal do brincar e do jogar. A lógica formal concentra-se nas operações necessárias para obter sistemas complexos em dois níveis, que por sua vez constituem as transgressões que separam brincar de jogar. A lógica temporal nos diz que brincar precede

o jogar. Um mundo-de-brincadeira torna-se um ambiente de jogo; um recurso aberto torna-se uma área curva.

2.2 Configurações de espaço-tempo

Vimos que brincar e jogar resultam de distinções e da construção da forma, complexidade e organização. Agora vamos examinar mais de perto a maneira como brincar e jogar enfrentam o espaço e o tempo. Brincar concentra-se em uma descoberta de espaços abertos que convidam à observação ao longo da duração da temporalidade. Gradualmente, aprendemos a pilotar dentro da brincadeira, e como a realização de tarefas cada vez mais bem-sucedidas exige tempo, corresponde às formas distintas que continuam diferenciando o sistema de brincadeira em graus mais refinados de subsistemas. Habitamos espaços como esses por meio de certas estruturas de “fingimento”: assumimos um papel e vivemos personagens, seja na forma de outros brincantes ou de agentes que podemos adaptar como um brincante. O âmbito da brincadeira equivale a uma medição de sua geometria, e essas larguras e comprimentos tornam-se por sua vez a fonte de interiorização no jogo do espaço geométrico e da progressão discreta (ver *Figura 2*). Conseqüentemente, estamos no domínio da lógica temporal. O sucesso da transformação de jogos (por exemplo, jogos de tabuleiro) em jogos de computador talvez decorra do fato de que um computador digital é uma máquina em estado discreto. Portanto, traz em seu próprio projeto uma forte semelhança com sistemas de jogo informatizados, notadamente regras para operações sequenciais discretas. Em comparação, brincar parece concentrar-se nas investigações da semântica, já que a tarefa é não apenas medir seu espaço mas também elaborar sobre seus modos de interpretação e meios para reinterpretar. Não apenas exploramos um mundo enquanto brincamos. Também somos atraídos por seu significado potencial e pelas histórias que podemos inventar nesse sentido. Os espaços de brincadeira tendem a expandir-se, seja em complexidade estrutural ou em extensão física. Essa expansão reflete-se ainda na práxis da brincadeira; por exemplo, quando os brincantes discutem sobre os exatos limites de um domínio da brincadeira. Novamente, isto deve ser entendido em um duplo sentido, significando tanto o encerramento físico como as atividades mentais ligadas a ele.

	BRINCAR	JOGAR
ESPAÇO	Medições baseadas na geometria	Sequências de estado baseadas na topologia (discretas)
	Presença (prolongamento da presença)	Avanço (tática)
TEMPO	Durabilidade	Transição
	Busca de semântica	Busca de estrutura

Figura 2 – Matriz de espaço-tempo

Por que essa divisão simultânea entre o entrelaçamento de brincadeiras e jogos é importante para o estudo dos jogos de computador? Porque ela toca o conceito de *gameplay* [jogo-brincadeira]. Uma pessoa pode imergir no estado de espírito de brincar que é necessário para entrar em um jogo, por exemplo (a primeira distinção que permite identificar-se com um matador), mas também pode ser apanhada em uma certa área do jogo onde começa a questionar seus critérios de estrutura (a segunda distinção que enfoca as transições nodais). A trama é exatamente equilibrar o brincar e o jogar enquanto se joga. A pessoa deve se ater à distinção inicial (ou seria engolida pelo outro da brincadeira) e precisa aceitar constantemente a organização do jogo, seu padrão de regras. Quando a pessoa desrespeita esse equilíbrio complementar, o fluxo é interrompido.

Um *gameplay* funciona exatamente para garantir esse fluxo, servindo como matriz potencial da realização temporal de determinadas sequências de jogo.⁴ Uma dessas sequências pode levar a pessoa a se perguntar como entrou no jogo, por exemplo (então a pessoa observa a primeira transgressão, e está em modo de brincar), ou a sequência real poderia obrigá-la a refletir sobre os critérios de criação das configurações de espaço-tempo (e nesse caso observa a segunda transgressão e está em modo de jogo).

Se um jogo rompe a ilusão – se deixa de indicar sua unidade através da diferença de seu outro e de si mesmo –, a pessoa provavelmente será atirada de volta ao modo de brincar. Considere, por exemplo, o jogo de aventura dinamarquês *Blackout* (1997), em que o usuário assume o papel de Gabriel, que sofre de esquizofrenia severa (ele tem nada menos que quatro personalidades diferentes) e anamnésia. A trama do jogo é ao mesmo tempo tradicional, pois cuidadosamente retira camada após camada de psicologias ocultas, e alegórica: o fato de que

nosso alter ego (Gabriel) é esquizofrênico pode ser lido como uma disseminação figurativa do que seria o ponto de partida da maioria dos jogos de computador: eu sou e não sou o personagem que estou interpretando. De maneira semelhante, as amnésias de Gabriel poderiam ser interpretadas como uma espécie de metaficção que aponta para uma sensação comum no jogo. É preciso completar o jogo para “lembrar” o que aconteceu. É preciso chegar até o fim do trajeto para compreender totalmente suas ramificações.

Tudo isso é bom, e certamente coloca o jogo no lado elevado dos atuais truques industriais. Mas em certo momento, *Blackout* – talvez inadvertidamente – encurta a ilusão imperativa. Em determinada cena somos solicitados por uma velha adivinha a clicar em um símbolo na tela. Subitamente, somos atirados de volta ao primeiro quadrado, inadvertidamente lembrando as fórmulas iniciais – que fizemos um contrato para brincar e que adaptamos e interagimos com a complexidade estrutural para jogar (no sentido ativo). Portanto, nesse ponto há um profundo enfoque no modo de brincar. Somos obrigados – para usar a expressão de Spencer-Brown – a fazer uma “operação de travessia”. A distinção é desfeita, a unidade é rompida.

No entanto, nesse caso, em vez de tratar o mundo de jogo representado como um objeto destacado dentro do ambiente de jogo (isto é, uma tela em vez de um elemento do jogo), podemos competir contra o jogo. *Blackout* é organizado como uma série complexa de opções intercambiáveis e níveis de interações proativas. Enquanto pensamos estar “lendo” a máquina (no sentido de suas ações escrituradas), a máquina também está “lendo” a composição de nossas opções. Mas quando entendemos o sentido disso (em que medida nossas interações influenciam o caminho em que a máquina nos conduz?), somos capazes de “prever” esse padrão de ação e assim jogar “contra” a máquina – como se nos fosse dada a opção de redesenhar o mapa por baixo da própria paisagem com a qual interagimos. Isso é modo de jogo, então, e realmente em um nível superior. Não estamos apenas completando a missão do jogo; estamos também desafiando a organização que envolve essa missão.

Em um artigo sobre o futuro do design de jogos, o diretor do projeto *Deus Ex*, Harvey Smith, elabora as possibilidades de apoios e acessórios preencherem um mundo de jogos (Smith, 2001). Esses objetos –

por exemplo, telefones em um espaço de escritório – possuem uma funcionalidade limitada. Ainda assim, fazem o espaço falso parecer “real”. Fazem mesmo? Como os telefones artificiais não incluem a poderosa aleatoriedade dos telefones do mundo real, a ilusão de realidade imediatamente lembra o jogador de que o espaço de escritório é falso. Já o era desde o início, é claro. Se não, não teria sido construível. Mais ainda, se os telefones em jogos de aventura realmente se comportassem como telefones habituais, isso realmente concluiria a busca por verdadeiros “jogos emergentes”. Então teríamos jogos que atuariam de maneira tão imprevisível quanto os objetos da vida real, mas ao mesmo tempo implicaria que fomos expulsos de qualquer atividade tática, pois não haveria mais estrutura na qual basear nossas táticas. Em meus termos, o sucesso de realmente transformar “telefones de jogo” em “telefones reais” resultaria em uma espécie de transgressão retroativa: passar do modo de jogo para o modo de brincar; cair da identificação com uma estrutura para perguntar-se o que significa brincar. Outra característica que distingue brincar de jogar é a noção de presença. Brincar exige presença. Precisamos estar lá – não apenas estar lá, mas também estar lá. O sucesso de um jogo está intimamente ligado à organização do espaço e tempo. Os jogadores precisam confiar nessa organização. Como um jogo depende de uma certa estrutura finita para promover realizações infinitas dele – a correlação entre regras e táticas –, a própria articulação da presença, tão importante para brincar, deve estar pressuposta em um jogo. A pessoa já sabe em um jogo que a missão é continuar jogando, o que realmente significa em meu vocabulário continuar brincando, isto é, prolongar a sensação de presença. A energia pode então ser dirigida para a elucidação da estrutura do jogo. “Como posso chegar ao próximo nível?”, e não “Por que estou jogando?”. Era exatamente isso que acontecia em *Blackout*. Uma lição a ser ensinada, também, é que existe uma grande discrepância entre uma contingência premeditada (“Eu poderia ter agido de outro modo?”) e uma contingência baseada na insegurança da dicotomia presença-ausência (“Devo parar de jogar?”).

3. Conclusão

Brincadeiras e jogos são diferentes. No entanto, eles também estão conectados através de uma dinâmica mútua de operações de forma que significa que brincar se baseia em uma transgressão de primeira ordem e se situa em uma complexidade de segunda ordem,

enquanto jogar se baseia em uma transgressão de segunda ordem e reside em uma complexidade de terceira ordem (ver *Figura 1*). O método lógico-formalista usado neste artigo não apenas precisa ser aguçado por novas análises de jogos de computador para contribuir para um bem-vindo avanço da teoria; também toca o conceito de *gameplay*. Como o desejo muitas vezes experimentado nos jogos é não perder a pista do jogo (e presença), *gameplays* que deixam de proteger o “interior” de um jogo do “exterior” da brincadeira podem simplesmente alienar o usuário. Não quero clicar em uma tela em *Blackout*; quero sobretudo me comunicar com o jogo no jogo. De modo semelhante, não quero nenhum telefone tocando aleatoriamente em *Deus Ex* – apesar do efeito realista que isso traria à mente –, mas quero que aquele telefone com aquela mensagem faça o truque para mim. Nesse sentido, *gameplay* deveria servir para garantir a circularidade de diferentes ordens de complexidade sem duvidar de seu próprio faz-de-conta. Jogar não deveria ser perturbado por brincar. Em vez disso, deveríamos nos preocupar em encontrar a maneira mais suficiente e interessante de avançar adequadamente. Concluindo, e parafraseando *EA Sports*: Se está no jogo, está no jogo.

Tradução de Luiz Roberto Mendes Gonçalves

Notas

- 1 Agradeço a Jason Rutter, Graeme Kirkpatrick e Lars Qvortrup por seus generosos comentários sobre um esboço anterior deste artigo. 2 Ver também Michel Foucault: “Of Other Spaces”, in *Diacritics*, nº 16, primavera de 1986. Aqui, Foucault proclama que nossa era atual é obcecada pelo espaço, e que a inquietação moderna deriva de um espaço que é facilmente acessível e no qual o tempo é nada mais que a organização de elementos espaciais em grades, ramificações e relações topológicas. 3 Spencer-Brown chama esse processo de diferenciação potencialmente infinita de “reentrada”: formas que continuam se duplicando sobre si mesmas. 4 Note que *gameplay* é entendido aqui como um termo abstrato para a definição de restrições e possibilidades do usuário. Outras definições de *gameplay* se concentram em “opções interessantes” (Sid Meier), o efeito de co-relacionar *input* e *output* por meio de ações e reações internas ao jogo (*Richard Rouse III*) ou a emergência de experiências informais através de regras formais (Jesper Juul). Combinações interessantes de regras e estratégias nos jogos podem ser encontradas em *Emergence: From Chaos to Order*, de John H. Holland. Aqui Holland distingue entre 1) o estado do jogo, isto é, o arranjo das peças no tabuleiro em qualquer momento do jogo. 2) o estado espaço de um jogo, significando o conjunto de todos os arranjos de peças no tabuleiro que são permitidos pelas regras do jogo. 3) a raiz da árvore dos movimentos, que é o estado inicial do jogo. 4) as folhas da árvore dos movimentos, que são os estados finais. 5) uma estratégia de jogo, que serve como prescrição de decisões certas conforme o jogo avança (Holland, 1998).

PLAYING AND GAMING: REFLECTIONS AND CLASSIFICATIONS¹

BO KAMPMANN WALTHER

Introduction

This article aims to clarify the distinctions between playing and gaming. Although we often tend to regard them as similar types of leisure, there are, I will argue, important ontological as well as epistemological differences. What is play? And what is a game? These are ontological issues because they deal with structure and formalisms. A brief definition: Play is an open-ended territory in which make-believe and world-building are crucial factors. Games are confined areas that challenge the interpretation and optimizing of rules and tactics – not to mention time and space. Furthermore, there are questions that focus on the dynamics of playing and gaming. These belong to an epistemological agenda. Following the latter thread, I shall distinguish between “play-mode” and “game-mode”. The trick is to view gaming as something that takes place on a higher level, structurally as well as temporally. When it comes to play, the installation of the form of the play-world-non-play-world distinction must, performatively, feed back on itself during play: continually rearticulating that formal distinction within the play-world, so as to sustain the internal ordering

of the play-world. However, in the game-mode, this rearticulation is already presupposed as a temporal and spatial incarceration that protects the rule-binding structure of a particular game from running off target. In other words: games should not be play; but that does not imply that they do not require play. This means, in effect, that in the play-mode the deep fascination lies in the oscillation between play and non-play, whereas game-mode presses forward one’s tactical capabilities to sustain the balance between a structured and an un-structured space. In play-mode one does not want to fall back into reality (although there is always the risk of doing so). In game-mode it is usually a matter of climbing upwards to the next level and not lose sight of structure.

In the course of the article I shall address both of the above-mentioned modes, and I will do so by “testing” play and games in the light of a systems theoretical framework. The relevance of applying such a – perhaps far from eloquent – vocabulary is the fact that both play and games cope with complexity, build structural dynamics and deal with forms. Viewed this way, we can furthermore free ourselves – and this is not meant negatively – from any ethnographic or ethnomethodological evidence. This is neither to determine that all play is equal whether it be that of a young child, a schoolchild, an online gamer or a professional gamer. Nor is it to ignore the variations between so-called “zero-sum games” in which all draws (in principle) are known to the players (or the computer) and “n-sum games” in which moves and actions cannot (solely) be decided by the rules. Rather, what is focused on here is the logico-formalistic configurations that as such act as indispensable vehicles for play and game activities. These activities can be regarded as differentiated subsystems each of which operates as autopoietic (self-producing) systems with a code, a medium, elements and a borderline (Luhmann 1990; Thyssen 2000). What is at stake here is a certain capacity for structuring domains of meaning through the interconnection of elements and through specific functional form-operations.

The article falls into two main parts. The first part extrapolates some of the conceptual highlights of twentieth century play and game research; the second, and major, part establishes a theoretical toolbox for the classification of play and games and offers a description of their organisation. This description again falls into two parts. First, I illustrate

the initial boundaries and constraints in play and games, and second I deal with the way space and time is assembled and function in them.

1. What's in a game?

Brian Sutton-Smith (1997) argues that it is nearly impracticable to describe play and games in positive, non-paradoxical terms (see also Juul 2001). Instead, he suggests distinct exemplifications based on “rhetoric.” If we ask this or that cultural or social semantic question, we will almost certainly get this or that answer. We cannot, so it seems, escape our paradigmatic horizon, since our observations are entangled in our very understanding of what is observed. Sutton-Smith asserts that we are so burdened by play in terms of action and epistemology that it becomes a paradoxical task to overstep this framework and gaze upon play in a neutral and ontological fashion. The “how” obstructs the “what”. In *Homo Ludens* (1938) Johan Huizinga touches to some extent upon the same constructivist ideas as Sutton-Smith, although he is far more positivistic in his explanation. Playing, he says, constitutes cultural forms and modalities of meaning that facilitate the norms and codes of societal semiotics. Furthermore, he argues that play is older than culture itself; that play is temporally and spatially confined, which means that the player is committed to the rules that govern play behaviour; and finally he emphasises that play sets the subject free to perform actions without material consequences.

Man, Play, and Games (1958) by the French philosopher and social scientist Roger Callois focuses on the typology of “jeux.” Callois examines play primarily through its socio-historical origins, and he combines these with the assortment of game classes and the way they foster social dynamics. Play is something one does; but it is also the name of a thing. There are, he says, “agon” games which are based on competition or conflict, as in match and racing games; “alea” games that are nested in chance or luck (e.g. Wheel of Fortune); “mimicry,” that has to do with simulation and make-believe, for instance by assuming a role in children’s play; and “ilinx,” which are games founded on dizziness, as in roller coasters. Callois furthermore provides a theory of the structural complexity of games: “paidea” are freely (i.e. less) organised games, whereas “ludus” means highly organised games.

The categorical manoeuvres may not be that

straightforward, though, because they emerge differently depending upon one’s point of observation. When playing the Danish first-person-shooter *Hitman: Codename 47* (2000), one may say, following Callois, that we must first and foremost “get into character” by assuming a precise role – that of a hitman – before we can begin the action within the game itself. Clearly, at this stage, we are in the domain of make-believe and pretence. A game thus requires a play-mood which is something different than the specific game in question. Once we are “in” the game and committed to its rules, world patterns and so on, *Hitman* obviously presents itself as an agon-based game that challenges senso-motoric capabilities and swift user reactions. So, the “as if” is readily forgotten, though still preconditioned, once we start to murder by numbers. We should not fail to notice the temporal displacement here: There is mimicry, and then there is agon. I am a character and I play by the rules. Arriving at this dichotomy between what games require and what games contain, one may take comfort in the theories of Mihayl Csikszentmihalyi (1990) and Gregory Bateson (1972). Whereas the former uses the term “flow” to grasp the sensation of oscillating between ecstasy (which actually means to lose oneself) and goal-orientation in play and other more or less extreme socio-cultural activities; the latter tells us the following important things: 1) Play is paradoxical because it is both within and outside our “normal” social semantic space. 2) Play is a meta-communication that refers exclusively to itself, and not to any external source or receiver. The reason why play can still be culturally valuable is that it attaches a certain function of meaning to itself. As such, play can be shared and communicated with others by reference to a code. It is in the medium of play that the participants mutually create a “difference that makes a difference.” 3) Bateson further states that playing is autopoietic (self-generating) and autotelic (self-motivating), and finally he suggests that play is not the name of some empirical behaviour, but rather the name of a certain framing of actions. One might speculate further and propose that play installs a shared facility among agents who enthusiastically acknowledge the inherent deviation of a play system. This deviation implies that communication about play defines and is the result of the difference of the other of play; but it also brings forth the unity that assembles the province of play. Let us sum up so far:

Play and games are anchored in spatial and temporal settings, though, as we shall see, they do not operate on the same level of complexity.

Play and games are embedded within the realm of cultural dynamics, and perhaps they are even older than culture itself.

Play and games rely on flow-forms that both balance and optimize experience.

Play and games necessitate a certain mood, and hereby they seem to insist on complementary modes of analysis. What is in a game, and how do we get there? Play and games are meta-communicative acts that frame patterns of behaviour in time.

2. The form logic of play and games

Moving from playing to gaming is all about transgressing boundaries and assuming demarcations. Whereas in playing one risks cessation through estrangement from the “real” world that one has already differentiated from the playing environment itself, gaming tends towards closure through a structural internalisation that is already dependent on a double strategy of difference. It is a double strategy because one has to establish the limits of playing space, but in addition, one needs to restrict this territory with respect to rule-binding criteria for adaptation and interaction. Adaptation means cognitively responding to and learning from chunks of game material, and interaction refers to the strategies employed by the gamer in order to combine and reflect upon game elements, thus pushing certain competences forward while leaving others unchallenged.

Hence, in playing there is the inherent but fascinating danger of being “caught” in reality. Nothing is more disturbing for play than the aggressive intermission of reality which at all times jeopardizes play as play or simply threatens to terminate the privileges of play. Then it’s back to normal life. Systems theory – and above all the theory of the German social scientist Niklas Luhmann – alarms us that one should not conceive of reality in a naïve naturalistic sense. Rather, reality is the horizon that is transgressed in order to play, and it therefore becomes “the other” of play. However, importantly, this otherness also has to abide within play, as it is the latter’s indication of what separates it from non-play. Therefore, the other is simultaneously, as difference, and viewed from the inside of play, the unity of play. Both non-play and play are “realities,” because they are products of a distinction, a difference that makes a difference. Similarly, in gaming there is always the danger of

being “caught” in a level that obstructs further action. Games tend to irritate the agent involved whenever he or she is imprisoned within a certain vicinity of the game world.

Take a canonical adventure game like *Riven* (1997) as an example of this custody. Above all, the game seems to dwell intensively on a story that is transparent with a number of scenarios which again are open to incessant exploration. However, what we look for when we play the game – and presumably travel around a world – is far more an underlying structure of that world. In fact, *Riven* seems to be obsessed with highly complex puzzle and level design, and as a result the user tries to follow the nodal transitions of this design in the attempt to locate the map of the world within the world. At times, this is indeed annoying: serious gamers do not want to spend time in vain looking for “interesting” places to explore. They much rather want to understand the structure so as to move forward revealing new game areas or climb upwards in the hierarchy of levels. This is really a question of logic. If certain activities of differentiation, including play and games, presuppose transgression for an internal unity to be constructed on the basis of distinction, then they inevitably invite contingency and alienation. Other choices could have been made, and structural frameworks always risk exposing their built-in differences, in which case they alienate the established unity from its precondition. Moving into the sphere of psychology, the sensation of alienation and the fragility by which distinctions reveal contingency become even more obvious. Children often mourn the loss of play-time. Suddenly they are thrown out into the other of play. Afterwards, they carry this recollection of transgression into the very confines of play. One is likely to be interrupted while playing, so this manoeuvre of implying the negativity of the other into the sameness of the system is simply an innate feature of play. The basic structure of play lies in its ability to create contingent resorts based on distinctions which are open to meaning. The basic structure of a game adopts this praxis of distinction, but its central “law” is furthermore its unique ability to reduce the complexity of play by way of a set of well-defined, non-negotiable rules. One discusses tactics in chess, not rules.

2.1 Initial boundaries and constraints

According to the mathematician George Spencer-Brown and his *Laws of Form* (1969), a

universe comes into being when a space is separated, that is, when a distinction is made (Spencer-Brown, 1969). The space cloven by any distinction, together with the entire content of the space, is called “the form of the distinction” (Spencer-Brown, 1969)². Thus, a form is the distinction including both its marked and unmarked sides.

Spencer-Brown further states that a distinction is effectuated if and only if one draws a line that includes disparate sides, so that one point on one side of the line cannot be reached without crossing the border. Spencer-Brown refers to this as the “crossing operation.” While something is inside, something else is outside. But this “something” can only be accounted for or reflected upon in the very act of observation, not while one is actually making (drawing) the distinction (Baecker, 1993). Therefore, there has to be a primordial action at stake, namely the distinction between operation and observation. In the domain of play and games, the importance lies in the possibility of asserting the difference between the fact that there are play and games, and that one can observe that one is playing or gaming.

Let us look more closely at interdependent boundaries and constraints. We will begin by examining the logico-formalistic matter of play.

In the beginning, one makes a distinction. This is done in order to play. The ontological certainty of a common world (or subsystem) is supplemented by the information attained by drawing a new distinction. Thus, a playing world is established. Its basic characteristic is precisely that it is not the world itself – the playground may have separate laws – and, at the same time, it inhabits this very world (which it is not). Instead of talking about “worlds,” and, hence, embarking upon concepts of truth and semantics, it would be more correct and in line with Spencer-Brown simply to announce that, something – i.e. the form of the distinction between play and non-play – is indicated by separating it from something that it is not. The traditional difference between whole and part is thereby replaced by the distinction between system and environment, a distinction that can be repeated endlessly by system differentiation, in which the whole system uses itself in forming its own subsystems³ (Qvortrup, in press).

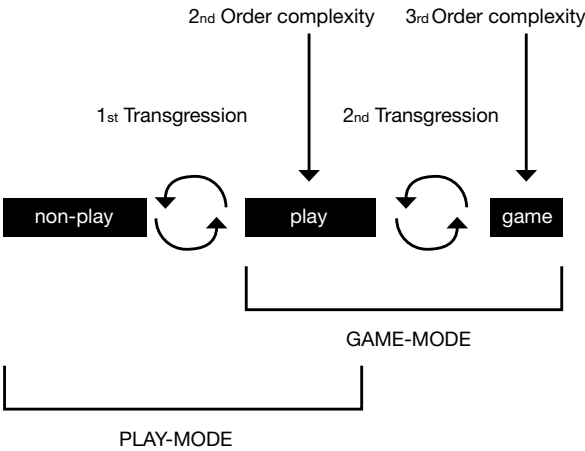


Figure 1

I will refer to this initial stroke of distinction as the first transgression of play. As illustrated in the figure above, play involves a second-order complexity. Not only is there a complexity of the object in question, but furthermore we must account for the complexity that is inscribed in the very observation of play. A complex observer observes the complexity of his observations. These observations produce, in turn, new possibilities for inscribing the form of the distinction within the form itself. Let us now move on to gaming. Here, the distinctions that guide the form of play are not enough. In addition, one observes – and responds to – the very criteria of a specific game. At least, one has to be aware of these criteria in order to advance and, preferably, win the game. Thus, the organisation of gaming lies in a third order complexity which, in logico-formalistic terms, can be explained as follows: 1) First, a fundamental distinction occurs. Either one is in or one is out. If one is out, one is situated in the blind spot of play’s enclosure. This would be the “unmarked state” (Luhmann, 1995) of play. This state is necessary for the preliminary transgression; since the unmarked is paradoxically marked by its negativity in relation to the positively indicated (see also von Foerster 1993). However, the state is also unintelligible when one moves into the region of play. If one needed constantly to take into account the abandoned other of play (the unmarked state), there would, in effect, be less and less energy left for the interior of play. Note also that even non-players or non-play elements have to be transformed into players or play elements in order to be fully operational. A tree is not a tree;

it is the point of reference to an adventurous area with monsters and fairies – in the back garden. The dull teacher is not a teacher; he is the evil lieutenant in a galactic army that hopes to destroy the player’s imaginary stronghold. 2) Next, a second transgression takes place (see again Figure 1). Not only does one surmount the other of non-play in order to settle the space of play. One also transcends the open territory so as to impose a rigid pattern of dynamics onto it. The suppleness of play stems from the fact that it is open to the repetitive fabrication of rules. The flexibility of games is precisely that they are autonomous in respect to rules; instead, they are open for tactics. Rules are forms that direct a certain irreversibility of structure: move left, instead of right, and you’re dead! Arrive at the tree five seconds late, and the monsters will take over power (and so will the evil teacher)! 3) Finally, the movement towards rule is a result of a form within a form within a form, i.e. a third-order complexity, a temporal displacement of two transcending acts – that of constituting the contingent modality of play and that of fixating the principles of a game’s structure. The tree in the back garden distinctively marks a play-tree in opposition to an ordinary tree, and in the course of time one can imagine the back garden being filled with a structure in which a tree might hold a decisive connotation. There is, then, a bond between the form logic and the temporal logic of play and game. The form logic zeroes in on the operations that are required to obtain complex systems on two levels which in turn constitute the transgressions that separate play and games from each other. The temporal logic tells us that playing precedes gaming. A play world becomes a gaming environment; an open-ended resort turns into a curbed area.

2.2 Space-time Settings

We have seen how play and game result from distinctions and the building of form, complexity and organization. Now, let us look more closely into the way that play and games tackle space and time. Play is centred in a discovery of open spaces that invite observation through the duration of temporality. Gradually, one learns how to pilot inside play, and since the completion of more and more successful tasks takes time, it corresponds to the distinctive forms that keep differentiating the play system into finer grades of subsystems. One inhabits spaces like

these via certain as-if-structures, one assumes a role and lives out characters whether in the form of other players or agents that one can adapt as a player. The gamut of play equalises a measurement of its geometry, and these lengths and widths become in turn the source of gaming’s internalisation of both geometrical space and discrete progression (see Figure 2). Consequently, we are in the domain of temporal logics. The success of transforming games (e.g. board games) into computer games might stem from the fact that a digital computer is a discrete state machine. It thus bears, in its very design, a strong resemblance to formalised game systems, most notably rules for discrete sequential operations. In contrast, play seems to focus on investigations of semantics, since the task is, not only to measure its space, but furthermore to elaborate upon its modes of interpretation and means for re-interpretation. Not only do we explore a world while playing. We are also driven by its potential meaning and the stories we can invent in that respect. Play spaces tend to expand, either in structural complexity or in physical extent. This expansion is further reflected in the praxis of play, for instance when players argue over the exact thresholds of a play domain. Again, this must be understood in a double sense, meaning both the physical closure and the mental activities attached to it.

	PLAY	GAME
SPACE	Geometrically based measurements	Topologically based (discrete) state sequences
	Presence (prolonging of presence)	Progression (tactics)
TIME	Durability	Transition
	Search for semantics	Search for structure

Figure 2 – Space-time matrix

Why is this simultaneous division between and intermingling of play and games important for the study of computer games? Because it touches upon the concept of gameplay. One can get immersed in the playing-mood that is needed to get into the game in the first place (the first distinction that enables one to identify with a hitman), but one can also be caught up in a certain area of the game where one begins to question its criteria

for structure (the second distinction that focuses on nodal transitions). The plot is exactly to balance playing and gaming while gaming. One must hold on to the initial distinction (otherwise one is swallowed by the other of play), and one needs constantly to accept the organization, the rule pattern, of the game. When one disregards this complementary balance a flow is interrupted.

A gameplay works precisely to assure this flow by serving as a potential matrix for the temporal realisation of particular game sequences.⁴ One such sequence may lead one to wonder how one got into the game in the first place (then one observes the first transgression, and one is in play-mode), or the actual sequence might force one to reflect upon the criteria for the design of the space-time settings (in which case one observes the second transgression, and one is in game-mode).

If a game breaks the illusion – if it fails to indicate its unity through its difference from its other and itself – one is likely to be thrown back into play-mode. Consider, for instance, the Danish adventure game *Blackout* (1997) in which the user takes on the role of Gabriel who suffers from severe schizophrenia (he has no less than four split personalities) and anamneses. The plot within the game is both traditional, in that it carefully peels off layer after layer of hidden psychologies, and allegorical: the fact that our alter ego (Gabriel) is a schizophrenic can be read as a figural dissemination of what would be the starting point of most computer games: I am and am not the character I am playing. In a similar fashion, Gabriel's anamneses might be interpreted as a kind of meta-fiction that point towards a common game feeling. One has to complete the game in order to “remember” what happened. One must proceed to the end of the line to fully grasp the offspring of the line.

All of this is good, and it surely puts the game on the high side of current industrial tricks. But on one occasion, *Blackout* – perhaps inadvertently – cuts short the imperative illusion. In a particular scene we are asked by an old fortune-teller to “click” on a symbol on the screen. Abruptly, we are thrown back to square one, unintentionally recollecting the initial hocus-pocus – that we made a contract in order to play, and that we adapted and interacted with the structural complexity in order to game (in the active sense). Therefore, at this point there is a profound focus on play-mode. We are – to use Spencer-Brown's

expression – forced into making a “crossing operation.” The distinction is shattered, the unity is broken. However, as it happens, rather than treating the represented game world as a detached object within the play environment (i.e. a screen instead of a game element), we can compete against the game. *Blackout* is organised as a complex series of interchangeable choices and levels of proactive interactions. While we think we are “reading” the machine (meaning its scripted actions), the machine is also “reading” the composition of our choices. But once we get the sense of this (to what extent do our interactions influence the path that the machine is directing us into?), we are able to “foresee” this action pattern and thus play “against” the machine – as if we were given the chance to re-design the map underneath the very landscape we interacted with. This is game-mode, then, and actually on a higher level. We are not just completing the game's mission; we are also challenging the organisation that frames this mission. In an article on the future of game design, *Deus Ex* project director Harvey Smith labours on the possibilities of props and gadgets filling up a game world (Smith, 2001). Such objects – say, phones in an office space – possess limited functionality. Still, they make the fake space look “real.” Or do they? Since artificial telephones do not include the powerful randomness of phones in the real world, the illusion of reality immediately reminds the player that the office space was a fake. It was even so, of course, in the first place. If not, it would not have been constructible. More so, if phones in adventurous games really were to behave like everyday phones, this would indeed conclude the quest for truly “emergent games.” Then we would boast games that acted just as unpredictably as real-life objects, but this would at the same time imply that we were banned from any tactical activity since there would be no structure left to found our tactics on. In my terms, the success of actually transforming “game phones” into “real phones” would result in a kind of rearward transgression: moving from game-mode to play-mode; falling from identification with a structure to wondering about of what it means to play at all. Another feature that distinguishes playing from gaming is the notion of presence. Play commands presence. We have to be there – not only be there, but also be there. A game's success is intimately tied to the organisation of space and time. Gamers need to trust this organisation. Since a game hinges on

a certain finite structure in order to promote infinite realisations of it – the correlation of rules and tactics – the very articulating of presence so important for play must already be presupposed in a game. One already knows in a game that the mission is to keep on gaming, which really means, in my vocabulary, to keep on playing, that is, to prolong the sensation of presence. The energy can then instead be directed towards elucidation of the game's structure. “How do I get to the next level?”, and not “why do I play?” This was exactly what happened in *Blackout*. A lesson to be taught is furthermore that there is a weighty discrepancy between a premeditated contingency (“Could I have done otherwise?”) and a contingency based on the insecurity of the presence-absence dichotomy (“Should I stop playing?”).

3. Conclusion

Play and games are different. However, they are also connected through a mutual dynamic of form operations which means that play is based on a first-order transgression and abides in a second-order complexity, whereas games are based on a second-order transgression and reside in a third-order complexity (see *Figure 1*). The logico-formalistic method used in this article needs not only to be sharpened by further analyses of computer games in order to contribute to a welcome development of theory; it also touches upon the concept of gameplay. Since the desire often experienced in gaming is not to lose track of playing (and presence), gameplays that fail to shelter the “inside” of a game from the “outside” of play may simply alienate the user. I do not want to click on a screen in *Blackout*; instead I want to communicate with the game in the game. Similarly, I do not want any phone to be ringing randomly in *Deus Ex* – in spite of the realistic effect it would bring to mind – but I want that phone with that message on it to do the trick for me. In that respect, gameplay should work to assure the circularity of different orders of complexity without doubting its own make-believe. Gaming should not be troubled by playing. Rather, we should be concerned about finding the most sufficient and entertaining way to proceed appropriately. In conclusion, to paraphrase *EA Sports*: If it's in the game, it's in the game.

Endnotes

- 1 I am grateful to Jason Rutter, Graeme Kirkpatrick and Lars Qvortrup for generous comments on a previous draft of this article.
- 2 See also Michel Foucault: “Of Other Spaces,” in *Diacritics*, n° 16, spring 1986. Here, Foucault proclaims that our present age is obsessed with space, and that the modern uneasiness stems from a space that is readily accessible and in which time is nothing more than the organisation of spatial elements in grids, branches and topological relations.
- 3 Spencer-Brown calls this potentially infinite differentiation process “re-entry”: forms that keep doubling back upon themselves.
- 4 Note that “gameplay” is understood here as an abstract term for the setting of user-constraints and possibilities. Other definitions of gameplay focus on “interesting choices” (Sid Meier), the effect of correlating input and output through choices and internal game responses (*Richard Rouse III*) or the emergence of informal experiences via formal rules (Jesper Juul). Interesting combinations of state rules and strategies in games can be found in John H. Holland's *Emergence: From Chaos to Order*. Here, Holland distinguishes between 1) the state of the game, i.e. the arrangement of pieces on the board at any point in the play. 2) The state space of a game, meaning a collection of all arrangements of the pieces on the board that are allowed under the rules of the game. 3) The root of the tree of moves, which is the game's initial state. 4) The leaves of the tree of moves, which are the ending states. 5) A game strategy that serves as a prescription of right decisions as the game unfolds (Holland, 1998).

JOGOS E VIDA: A EMERGÊNCIA DO LÚDICO NA CIBERCULTURA

FABIANO ALVES ONÇA

1. Visões sobre a cibercultura

Uma boa medida do grau de importância sociológica de um fenômeno é observar o número de descrições formuladas pelos acadêmicos para tentar explicá-lo. Não por acaso, nesta última década, a presença cada vez mais palpável – embora sempre intangível – de um espaço de interação mediado pelos computadores e pelas redes telemáticas, comumente denominado ciberespaço, provocou uma enxurrada de definições da academia.

Entretanto, a primeira definição de ciberespaço (ou ao menos a mais cultuada delas) provém não dos meios acadêmicos, mas sim da literatura. Em 1984, numa época em que o uso do computador pessoal ainda engatinhava e a internet era uma rede telemática restrita aos meios acadêmicos, William Gibson, autor do clássico de ficção científica “Neuromancer”¹, descrevia este espaço criado pelas comunicações mediadas por computador como:

Uma alucinação consensual, experimentada diariamente por bilhões de operadores legítimos, em todas as nações, por crianças a quem estão ensinando conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz que se alongam pelo universo não-espaço da mente; nebulosas e constelações infundáveis de dados, como luzes de cidade, recendendo.

A proeza de Gibson, obviamente, é que ele conseguiu antever um mundo que, mais de vinte anos depois, apresenta uma notável semelhança com aquilo que ele descreveu.

Não é necessário digressionar sobre o impacto que a disseminação em larga escala das redes mundiais, somado à digitalização geral provocada pelo computador, provocou nesta última década. Sem dúvida, foi e é tremendamente marcante, comparável, segundo Peter Drucker, ao surgimento das ferrovias; ou então à implantação dos cabos submarinos de telégrafo no século XIX.²

De fato, a emergência das tecnologias

comunicacionais, que já vinham numa gestação de décadas, como avisa Santaella (2003) ao referir-se ao desenvolvimento do microprocessador e sua larga participação na digitalização de vários campos da vida, estimularam – além de sua ação nos campos econômico e político – significativas transformações na reconceitualização e mesmo ampliação do campo simbólico, por onde já operavam determinadas práticas culturais associadas ao desenvolvimento da tecnologia digital.

Uma das novas expressões desta nova configuração são, por exemplo, as assim batizadas “comunidades virtuais” – grupos de pessoas que se empenham em novas formas de sociabilidade potencializadas por *chats*, fóruns, listas de discussão e outros tipos de ferramentas relacionais, como o Orkut ou LinkedIn. Estes indivíduos, ao exercerem determinados laços convivenciais, eventualmente transformam-se em grupos organizados de interesse específico (Reinghold, 1984). Claro, a medida deste sentimento gregário, a qualidade desta relação, a maneira pela qual cada indivíduo se projeta dentro destes universos culturais e, num plano mais analítico, qual o significado disso para o estudo sociológico é algo que está longe de ter alcançado consenso.

Por exemplo, há autores, notadamente os que encampam as teorias desenvolvidas por Maffesoli, que enxergam nesta apropriação dos meios digitais um sinal da sociabilidade pós-moderna, fluida, nômade, efêmera, atrelada a uma possibilidade orgiástica de viver o presente. Os relacionamentos ali desenvolvidos, longe de obedecerem à sobriedade do ethos puritano e racional, estruturado em torno de uma consciência monolítica, estariam muito mais focados no compromisso emocional, no calor do estar-junto à toa, do compartilhar o momento vivido coletivamente (Maffesoli, 1987). Em suma, esta apropriação do potencial das novas máquinas seria utilizada para a celebração do presenteísmo e da teatralidade da vida.³ Há outros, como Bauman (1995: 264), que na análise dos grupamentos contemporâneos é frequentemente utilizado para conceituar as atividades coletivas que se desenvolvem na rede. Bauman prefere trabalhar com o conceito de nuvens de comunidades, dada a velocidade com que se desfazem, antes mesmo de conseguirem se reconhecer como tais, ou ainda comunidades estéticas, termo emprestado de Kant, que caracteriza grupamentos imaginados, mas nunca efetivamente realizados. Por um lado, tais grupos trariam a sabidamente falsa segurança de que os

que dela participam estariam refugiados em um oásis de tranquilidade, um chão firme comum. Ao mesmo tempo, se liquefariam na medida em que os próprios indivíduos não estariam dispostos a pagar o preço que uma verdadeira comunidade cobra – compromisso, obediência e restrição – de onde deriva um sentimento final de ambiguidade (Bauman, 2004: 68). Finalmente, há autores distópicos, como por exemplo Virilio (1999), que enxergam neste tipo de relacionamento tomado pela virtualidade não a criação de uma nova esfera, mas sim uma “des-realização”, um exílio da realidade. Neste aspecto, as experiências e interações dentro das paragens virtuais seriam nada mais do que um mergulho frenético em um presente contínuo – estimulados pela abolição das distâncias e das territorialidades – onde à consciência da “ação” se contrapor a acefalia da “interação”.

2. A vida (sempre) imaginada

Para o interesse deste trabalho, dentre várias inferências possíveis, vale ressaltar que estas três retóricas, a despeito das diferentes angulações, trabalham todas com a questão da fantasia lúdica, da incorporação consciente de determinados papéis, do jogo cúmplice de máscaras, enfim, tanto naquilo que é fantasiado mais do que efetivamente vivido, como naquilo que é vivido de uma forma fantasiosa. Naturalmente, não se trata – falando especificamente do meio digital – de assumir a realidade mundana como não-mediada, pura, “real”, ao passo que o que é mediado pelas tecnologias transforma-se no “virtual”, na fantasia. Percebendo nossa existência como permeada pelo simbólico, esta é uma discussão que já aí se esvanece (Castells 1996: 459). O que se quer ressaltar é que o meio digital parece, por suas características inatas, ser um locus propício para a irrupção deste tipo específico de manifestação de natureza lúdica, fantasiosa.

Efetivamente, mantendo a análise restrita ao plano da técnica, a tecnologia digital, como já antecipada por Turkle (1995), Lunenfeld (1998) e Manovich (2002), praticamente impõe considerações deste gênero, já que estes meios são compostos essencialmente por representações matemáticas, que trazem dentro de si a capacidade cada vez maior de manipulação, e portanto, de representação.⁴ Nas palavras de Lunenfeld, isso teria feito da cibernética a alquimia do nosso tempo e do computador o seu solvente universal, uma vez que a linguagem binária passou a transcodificar todas as mídias e suas expressões – imagem, som,

escrita, vídeo – para o seu próprio plano. É aquilo que Turkle classifica como estética da simulação, onde as possibilidades de se imaginar e representar qualquer coisa que seja torna-se apenas contingenciado pela capacidade de processamento da plataforma. Como negar que isso abre as portas para que o *daydream*, o sonhar acordado, tenha um campo de expressão mais amplo e compartilhado?

Ampliando o raio de interpretação para além da questão técnica, é também possível colocar que esta manifestação de ordem fantasiosa, e porque não dizer, lúdica, também encontra inspiração na própria conformação das sociedades contemporâneas. Afinal, quem experimenta a vida neste tipo de cultura não é levado, naturalmente, a participar de sistemas sociais altamente abstratos, desencaixados (Giddens, 1990), que requerem boa dose de confiança e imaginação?

Além disso, se durante a maior parte da era moderna era possível sustentar uma biografia relativamente coesa, hoje, em sociedades altamente dinâmicas, o exercício da identidade tornou-se um engajamento complexo, que exige desdobramentos em diversos papéis simultâneos, num jogo teatral que Goffman (1959), muito originalmente, concebeu como o do eu projetando personagens que interagem com os personagens dos outros. Ou que Hall (1992), escrevendo três décadas depois, apontou de modo incisivo:

*Em toda a parte, estão emergindo identidades culturais que não são fixas, mas que estão suspensas, em transição, entre diferentes posições; que retiram seus recursos, ao mesmo tempo, de diferentes tradições culturais; e que são o produto desses complicados cruzamentos e misturas culturais que são cada vez mais comuns num mundo globalizado.*⁵

Enfim, como pontuou Bauman (2000: 98), ao discursar sobre a fragilidade da identidade, é como se “a identidade vivida, experimentada, só pudesse se manter unida com o adesivo da fantasia”. Este traço imaginativo, que requer do indivíduo uma boa dose de fantasia para que ele permaneça dentro do jogo civilizacional, também se estende para seu relacionamento com as mídias, hoje cada vez mais pervasivas e onipresentes. Para Santaella, por exemplo, este hibridismo, esta teia de complementaridades erguida pelas diferentes associações entre as mídias, mesmo antes da explosão digital, poderia ser entendida

já como uma cultura das mídias.⁶ De fato, a esfera midiática parece ter criado uma sustentação própria, como se uma massa comunicacional, composta pela superposição de imagens, sons e textos revolutesse constantemente sobre a existência cotidiana, impregnando-a com sabores e cores estrangeiros – tornados, pela capacidade intrínseca do ser humano de projetar, imaginar e fantasiar, próximos. Finalmente, neste contexto, é importante elencar ainda uma última condição, que é a da relação das sociedades contemporâneas com o consumo. Afinal, se o consumo é o motor do capitalismo, então a fantasia bem pode desempenhar o papel de combustível. Se antes o que valorava um indivíduo era sua capacidade de produzir segundo uma ética do trabalho, hoje a medida de valor parece se concentrar mais na capacidade de consumir de modo conspícuo, de escolher livremente, a tal ponto que é a escolha, e não o objeto escolhido, o ponto fundamental (Bauman, 2000: 103). Dentro desta lógica, seria a capacidade de pertencer à parcela da sociedade que usufrui dos bens materiais gerados pelo capitalismo que se traduz como liberdade de ação. O papel da fantasia, dentro desta condição, seria o de impulsionar, instigar e seduzir, afim de projetar a felicidade e a auto-realização dos consumidores nos objetos de consumo. Assistir-se-ia, dentro desta visão, à ascensão da “sociedade do glamour”, em que a aparência é consagrada como a única realidade.⁷

Em suma, o objetivo de apresentar estes tópicos é o de demonstrar que as sociedades que hoje vivenciam toda uma sorte de processos fantasiosos estão, elas próprias, prenhes de fantasia na condução de sua existência. Não estaria a tecnosfera espelhando, através das possibilidades técnicas, características oriundas das sociedades que a criaram? Seria este jogo de aparências, este desenvolvimento de diferentes personas, uma atividade alienígena aos que se entregam a este mesmo tipo de embate no plano mundano? Seria a convivência com o fantasioso uma tarefa desconhecida para quem transita por projeções e sonhos dia após dia? Certamente que não. Dentro deste contexto, as possibilidades técnicas que sustentam a cibercultura talvez sejam catalisadoras deste fenômeno, mais até do que suas originadoras.

3. Jogos: a face visível do lúdico

Isso posto, e se, por um exercício de retórica, substituíssemos a palavra fantasia por lúdico? Sem nos determos agora na difícilíssima concepção do que é

o lúdico, recorramos a uma prova mais simples. Todos sabemos identificar o que é algo lúdico e o que não é, a despeito da dificuldade de defini-lo teoricamente. Pensando desta maneira, não é difícil imaginar que a dinâmica do jogo, dentro de uma concepção mais ampla, esteja pervasivamente presente no tecido social. Senão vejamos: dentro das redes, na interação entre os indivíduos que se dedicam a conversar em salas de chat por pseudônimos; ou naqueles que preenchem sua ficha no Orkut, cuidadosamente omitindo ou relevando aquilo que mais lhe agrada para que seu perfil se encaixe na sua projeção, num sutil jogo de composição; ou ainda naqueles que experimentam o puro vagar, a pura experiência do hipertexto. Fora das redes, no ritual diário de acompanhar uma novela, no consumo de moda, na própria interação com os outros em uma festa, ou mesmo deambulando por ruas desconhecidas. Dependendo de quão abrangente seja o conceito de jogo utilizado, pode-se até mesmo encarar a linguagem como um jogo de significados (Derrida, 1967: 244).

O que parece claro neste ponto é que a maneira como analisamos uma situação, seguindo os princípios foucaultianos, é sempre moldado pela episteme à qual se atrela o discurso. Isso, por exemplo, explicaria em parte a dificuldade de se trabalhar com um conceito mais amplo de lúdico, dentro de uma sociedade ainda dominada em boa parte por uma retórica do jogo como um ato frívolo.⁸

Por outro lado, se pode ser tomada como legítima a asserção de que a ética puritana, o racionalismo e o cientificismo mantiveram durante os últimos séculos a hegemonia sobre os discursos e sobre o modo como as sociedades ocidentalizadas se organizavam, o mesmo não pode ser dito com tanta clareza na contemporaneidade. Qual o clima social, o “espírito do tempo”, os substratos que alimentam nossa atual percepção do mundo? Onde encaixar, dentro do ethos severo do puritanismo, as manifestações de hedonismo e de consumo? Como classificar a desmobilização de parte da sociedade em relação às grandes narrativas de referência? Enfim, não teria havido alguma mudança na bacia semântica que nos alimenta?

Podemos, como sustentam alguns autores, falar de uma desregulamentação geral das normas da modernidade, uma certa frouxidão, uma conformação mais escorregadia que se instala. Dentro de outra perspectiva, podemos encarar isso como a aurora de uma nova episteme, baseada em valores muito mais dionisiacos do que apolíneos, para utilizar a

expressão de Maffesoli. Ou ainda, podemos assumir simplesmente que estes estremecimentos são parte da jornada, percalços que não necessariamente condenam a caminhada moderna, mas, pelo contrário, a fortalecem, na medida em que demonstram sua capacidade de auto-análise, sua própria maturidade (Bauman, 1998: 288).

Enfim, o que importa para este trabalho é que, se há algum tremor na base, este tremor se reflete nas retóricas que nela se apóiam. Se existe uma nova valoração epistêmica, ou se a hegemonia está sendo disputada, então necessariamente estão dadas as condições para o surgimento de novos discursos interpretativos, que representem e legitimem estas novas visões de mundo.

É justamente dentro deste contexto que se demonstra peculiarmente interessante a questão do lúdico. Afinal, talvez existam poucos temas que se oponham tão diretamente ao ethos da modernidade sólida quanto este. Poucas coisas foram tão atacadas, suprimidas, reguladas, desqualificadas e negadas com tanto vigor, tanto pela razão, quanto pela ética puritana. Por esta mesma razão, quaisquer alterações que se produzam nas retóricas sobre este gênero terá condições de ser percebida com muito mais clareza e intensidade do que em áreas onde não houve uma oposição frontal com o pensamento hegemônico. Eis aí, por exemplo, uma explicação para o interesse constante dos teóricos pela fantasia, que tomamos aqui como um dos aspectos da manifestação lúdica. Ela é, pelo fato de ser a nêmesis de uma episteme, um dos locais em que se pode captar, de maneira privilegiada, as alterações do quadro hegemônico.

Também no intuito de expor esta discussão em sua forma mais evidente, entendemos importante focalizá-la dentro da forma mais estreita pelo qual o espírito lúdico foi apreendido – e combatido – ao longo dos séculos, que é através do jogo em sua maneira mais formal, mais agonística, mais simbolicamente visível. Pois se existem retóricas que argumentam que a própria mente jogue com si própria, que a linguagem se manifeste como um jogo, ou que o homem seja um brinquedo do destino, nenhuma destas formas é tão facilmente identificável como a do jogo enquanto artefato cultural.

Dentro desta perspectiva, também é importante ancorar esta discussão sobre o lúdico dentro do limites da cibercultura. Sob certo aspecto, as tecnologias da comunicação são, simbolicamente falando, também zonas limítrofes, que testam os paradigmas vigentes, que recompõem, reestruturam, que permitem a

especulação sobre novas formas de convivência. Ao posicionarmos nosso foco entre o lúdico e o ciber (e parece inegável que as manifestações lúdicas encontram, na cultura da simulação, uma oportunidade ímpar de revitalização e expansão) estamos filtrando e tornando ainda mais claro o nosso processo de análise. E dentro do campo que compreende a cibercultura, parece óbvio que o aspecto mais proeminente se concentre nas relações sociais tecidas dentro da rede das redes, a internet.

É por esta via que, forçosamente, chegamos aos jogos eletrônicos como objeto privilegiado de estudo. Afinal, eles se enquadram dentro destas quatro especificações: lúdica, formal, digital e conectada. Ora, os jogos eletrônicos são uma das formas de entretenimento com crescimento mais meteórico nas últimas décadas, que convive em contubérnio com a ascensão da cultura informática. Não à toa eles hoje seduzem os que deles ousam experimentá-los. No cerne deste encantamento, talvez esteja a capacidade deste tipo de ambiente se constituir num universo simbólico auto-suficiente, construído e compartilhado em diversos graus pelos que dele participam, numa imersão por vezes tão rica, complexa e profunda que, em última instância, a interação entre os jogadores e a gravidade destes relacionamentos possa ser entendida, dentro de determinadas retóricas, como o próprio jogo das significações pelas quais vivemos a vida. Percepção, que, em si, já desafia as retóricas tradicionais pelas quais os jogos eram trabalhados, o que só comprova a validade e a relevância do objeto que elegemos nesta análise.

Notas

- 1 Gibson, William. *Neuromancer*, ed. Ace Books, 1984, p. 51.
- 2 <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/4475394.stm> (acesso em 25.06.2006)
- 3 Lemos, André. *Cibercultura*. Ed. Sulina, 2002, p. 110.
- 4 Lunenfeld, Peter. “The Digital Dialectic. New Essays on New Media”, MIT Press, 1999, p. 6-23. In: Santaella, Lucia. *Culturas e Artes do pós-Humano*, ed. Paulus, 2003, p. 20.
- 5 Hall, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. ed. DP&A, 2004, p. 88.
- 6 Santaella, Lucia. *Culturas e Artes do pós-Humano*, ed. Paulus, 2003, p. 53.
- 7 Fergunson, Harvie. “Glamour and the end of Irony. The Hedgegog Review”, 1999, p. 6-10. In: Bauman, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. ed. Jorge Zahar, 2000, p. 102.
- 8 Sutton-Smith, Brian. *The Ambiguity of Play*. ed. Harvard University Press, 1997, p. 201.

GAMES AND LIFE: THE EMERGENCE OF THE LUDIC IN CYBERCULTURE

FABIANO ALVES ONÇA

1. Visions on cyberculture

A good measure of the degree of a phenomenon's sociological importance is to observe the number of descriptions formulated by academics trying to explain it. Not by chance, in the last decade, the more and more tangible presence – although always intangible – of an interaction space mediated by computers and by telematic networks, commonly denominated cyberspace, provoked a flood of definitions by the academy. However, the first definition of cyberspace (or at least the most "cult") doesn't come from the academic milieu, but rather from literature. In 1984, in a time when the use of personal computers was still crawling, and the internet was a restricted telematic network to the academic milieu, William Gibson, the author of the science-fiction classic "Neuromancer",¹ described this space created by communications mediated by computer as:

A consensual hallucination, tried daily by trillions of legitimate operators, in all nations, by children to whom mathematical concepts are taught... a graphic representation of data obtained from bases in all the computers of the human system. An unthinkable complexity. Light lines that stretch in the mind's non-space universe; nebulae and endless constellations of data, as city lights, exhaling.

Gibson's feat, obviously, is that he could foresee a world that, more than twenty years later, presents a notable likeness with the one he described. It is not necessary to digress about the impact that the wide scale dissemination of global networks, added to the general digitizing provoked by the computer, caused on the last decade. Without a doubt, it was and it is tremendously marking, comparable, according to Peter Drucker, to the appearance of the railway; or the implantation of submarine telegraph cables in the 19th century.²

In fact, the emergence of communication technologies, which were already in gestation for decades, as informed by Santaella (2003) when referring to the development of the microprocessor and its wide role in the digitizing of several fields of life, have stimulated – besides their action in the economic and political fields – significant transformations in the reconceptualization and even amplification of the symbolic field, where certain cultural practices associated to the development of digital technology were already in operation. One of the new expressions of this new configuration are, for example, the so-called "virtual communities" – people groups dedicated to new forms of sociability potentiated by chats, forums, discussion lists and other types of relational tools, such as Orkut or LinkedIn. Those individuals, exercising certain convivial links, eventually become organized groups with specific interests (Reinghold, 1984). Of course, the measure of this aggregative feeling, the quality of this relationship, the way each individual is projected inside these cultural universes and, in a more analytical plan, its meaning for the sociological study, is something that is far from a consensus. For example, there are authors, notably the ones that encompass the theories developed by Maffesoli, who see in this appropriation of the digital media a sign of the post-modern sociability, fluid, nomadic, ephemeral, harnessed to an orgiastic possibility of living the present. The relationships developed there, far from obeying to the sobriety of the puritan and rational ethos, structured around a monolithic conscience, would be much more focused on the emotional commitment, in the heat of hanging on idly, of sharing a moment that is lived collectively (Maffesoli, 1987). In short, this appropriation of the new machines' potential would be used for the celebration of life's presentness and theatricality.³ There are others, such as Bauman (1995: 264), who is frequently used in the analysis of contemporary groupings to conceptualize the collective activities developed within the network. Bauman prefers to work with the concept of community clouds, given the speed in which they are undone, even before they are recognized as such, or still aesthetic communities, term borrowed from Kant, that characterizes groups imagined, but never really accomplished. On one side, such groups would bring the false safety that their members would be refuted in a oasis of peacefulness, a firm common ground. At the same time, they would be liquefied as long as the very individuals would not be

willing to pay the price that a true community demands – commitment, obedience and restriction – from which comes a final feeling of ambiguity (Bauman, 2004: 68). Finally, there are dystopic authors, such as Virilio (1999), who see in this kind of relationship taken by virtuality not the creation of a new sphere, but rather a "un-realization", an exile from reality. In this aspect, the experiences and interactions within virtual domains would be nothing more than a frenzied dive in a continuous present – stimulated by the abolition of distances and territorialities – where to the conscience of "action" the acephalousness of "interaction" would be opposed.

2. Life (always) imagined

To the aims of this work, among several possible inferences, it is worth highlighting that these three rhetorics, in spite of different angles, work with the subject of the ludic fantasy, of the conscious incorporation of certain roles, of the accomplice game of masks, finally, as much in what is more fantasized than actually lived, as in what is lived in an imaginative way. Naturally, it is not the case – specifically speaking about the digital medium – of assuming the mundane reality as non-mediated, pure, "real", while that which is mediated by technology becomes the "virtual", the fantasy. Noticing our existence as permeated by the symbolic, this is a discussion that already fades (Castells 1996: 459). What we intend to emphasize is that the digital medium seems, for its innate characteristics, to be a favorable locus for the irruption of this specific type of manifestation, of a ludic, imaginative nature. Indeed, keeping the analysis restricted to the plan of technique, the digital technology, as it was advanced by Turkle (1995), Lunenfeld (1998) and Manovich (2002), practically imposes considerations of this gender, since those media are essentially composed by mathematical representations, which bring within themselves a growing ability of manipulation, and therefore, of representation. In the words of Lunenfeld,⁴ that would have made of cybernetics the alchemy of our time, and of the computer its universal solvent, since the binary language began to transcode all the media and their expressions – image, sound, text, video – to its own plan. It is what Turkle classifies as an aesthetics of simulation, where the possibilities of imagining and representing anything become a conditioned just by the platform's processing capacity. How to deny that it opens the doors so that daydreaming can have a wider

and shared field of expression? Enlarging the radius of interpretation beyond the technical matter, it is also possible to say that this manifestation of imaginative order, and why not to say, ludic, also finds inspiration in the very shape of contemporary societies. After all, those who experience life in this kind of culture are not conducted, naturally, to participate in highly abstract social systems, disconnected (Giddens, 1990), that require a good dose of trust and imagination? Besides, if during most of the modern era it was possible to sustain a relatively coherent biography, today, in highly dynamic societies, the exercise of identity became a complex engagement, that demands unfoldings in several simultaneous roles, in a theatrical game that Goffman (1959), quite originally, conceived as of the Me projecting characters that interact with the others' characters. Or that Hall (1992), writing three decades later, pointed in an incisive way:

*Everywhere are emerging cultural identities that are not fixed, but are suspended, in transition, among different positions; that extract their resources, at the same time, from different cultural traditions; and which are the product of those complicated crossings and cultural mixes that are more and more common in a globalized world.*⁵

Finally, as Bauman punctuated (2000: 98), when speaking about the fragility of identity, it is as if "the lived, experienced identity could only stay united with the cement of fantasy". This imaginative trait, that demands from the individual a good dose of fantasy to stay within the civilization game, also extends to his relationship with the media, today more and more pervasive and omnipresent. To Santaella, for example, this hybridism, this web of complementarities erected by the different associations among mediums, even before the digital explosion, could already be understood as a media culture.⁶ In fact, the mediatic sphere seems to have created its own underpinning, as if a communicational mass, composed by overlapping images, sounds and texts, were constantly revolving above the daily existence, impregnating it with foreign flavors and colors – which, for the human being's intrinsic ability of projecting, imagining and fantasizing, become close. Finally, in this context, it is important to include a final condition, which is that of the relationship of the contemporary societies with consumption. After all, if consumption is the motor of capitalism, then fantasy

can well play the part of fuel. If before what valued an individual was his/her capacity to produce according to an ethics of work, today the measure of value seems to concentrate in the capacity of consuming in a conspicuous way, of choosing freely, to such degree that the choice, and not the chosen object, is the fundamental point (Bauman, 2000: 103). Within this logic, it would be the ability of belonging to the parcel of society that enjoys the material goods generated by capitalism that is translated as freedom to act. The role of fantasy, within this condition, would be that of impelling, instigating and seducing, in order to project the consumers' happiness and self-accomplishment in the consumption goods. One would see, in this vision, the rise of the "glamour society", in which appearance is consecrated as the only reality.⁷ In short, the purpose of presenting these topics is to demonstrate that the societies that live today a whole range of imaginative processes are, themselves, pregnant of fantasy in the conduction of their existence. Wouldn't the technosphere be mirroring, through the technical possibilities, characteristics originating from the societies that have created them? Would this game of appearances, this development of different personas, be an alien activity to those who surrender to this same kind of struggle in the worldly level? Would the coexistence with the imaginative be an unknown task for those who transit through projections and dreams day after day? Certainly not. Within this context, the technical possibilities that support cyberculture are perhaps the catalysts of this phenomenon, even more than its originators.

3. Games: the visible face of the ludic

That being, and if, in an exercise of rhetoric, we would change the word "fantasy" for "ludic"? Without stopping ourselves now in the very hard concept of what is ludic, let us resort to a simpler test. Everybody knows how to identify what is ludic and what is not, in spite of the difficulty to define it theoretically. Thinking this way, it is not difficult to imagine that the game dynamics, within a wider conception, be pervasively present in the social fabric. Or else, let us see: inside networks, in the interaction among individuals devoted to chat in rooms with pseudonyms; or in those who fill out their register form at Orkut, carefully omitting that which he/she likes best, in order that their profile fits in their projection, in a subtle game of composition; or still in those who live the pure drift, the pure experience of hypertext. Out of the networks, in the daily ritual of accompanying a

soap opera, in the fashion consumption, in the very interaction with others in a party, or even strolling through unknown streets. Depending on how wide is the game concept being used, we can even face language as a game of meanings (Derrida, 1967: 244). What seems clear at this point is that how we analyze a situation, following the foucaultian principles, is always molded by the episteme to which speech is harnessed. That, for example, would partly explain the difficulty of working with a wider concept of ludic, in a society still dominated in good measure by a rhetoric of the game as a frivolous act.⁸

On the other hand, if we can take as legitimate the assertion that puritan ethics, rationalism and scientificism have kept during the latest centuries the hegemony on discourse and on the way how western societies were organized, the same cannot be so clearly said in contemporary times. Which is the social climate, the "spirit of times", the substrata that feed our current perception of the world? Where to fit, within the severe ethos of puritanism, the manifestations of hedonism and consumption? How to classify the demobilization of part of society regarding the great narratives of reference? Finally, wouldn't it have happened some shift in the semantic basin that feeds us?

We cannot, as some authors sustain, speak of a general deregulation of norms of modernity, a certain laxity, a more slippery conformity that settles in. In another perspective, we can face that as the dawn of a new episteme, based on values much more dionysian than apollonian, to use Maffesoli's expression. Or still, we can simply assume that those tremblings are part of the journey, hurdles that not necessarily condemn the modern march, but, on the contrary, strengthen it, in the measure that they demonstrate its ability of self-analysis, its own maturity (Bauman, 1998: 288). Finally, what matters to this paper is that, if there is some trembling at the base, this tremor reflects in the rhetorics that rest on it. If there is a new epistemic valuation, or if hegemony is being disputed, then necessarily the conditions are given for the appearance of new interpretative discourses, that represent and legitimate those new world visions.

It is exactly in this context that the subject of the ludic appears particularly interesting. After all, perhaps there are few themes as this that so directly oppose to the ethos of solid modernity. Few things were so much attacked, suppressed, regulated, disqualified and denied with so much vigor, by reason as well as by the puritan ethics. For this same reason, any alterations

that are produced in the rhetorics on this gender could be noticed with much more clarity and intensity than in areas where there hasn't been a frontal opposition with the hegemonic thinking. There it is, for example, an explanation for the constant interest from theoreticians for fantasy, that we take here as one of the aspects of the ludic manifestation. It is, for the fact of being the nemesis of an episteme, one of the places where one can capture, in a privileged way, the shifts in the hegemonic picture.

Also with the intent of exposing this discussion in its most evident form, we consider meaningful to focus it within the narrowest form through which the ludic spirit was apprehended – and fought – along centuries, which is through the game in its more formal, more agonistic, more symbolically visible way. Because if some rhetorics argue that the mind plays with itself, that language manifests as a game, or that man is a toy of destiny, none of those forms is so easily identifiable as that of the game as a cultural artifact.

In this perspective, it is also important to anchor this discussion on the ludic within the limits of cyberculture. Under a certain view, the communication technologies are, symbolically speaking, also border zones, which test the effective paradigms, that recompose, restructure, allow the speculation on new forms of coexistence. When we set our focus between the ludic and the cyber (and it seems undeniable that ludic manifestations find, in the culture of simulation, a unique opportunity of revitalization and expansion), we are filtering and making still clearer our analytical process. And in the field that includes cyberculture, it seems obvious that the most prominent aspect concentrates on the social relationships woven within the network of networks, the internet.

It is through this road that, forcibly, we arrived to electronic games as a privileged object of study. After all, they fit into these four specifications: ludic, formal, digital and connected. Now, electronic games are one of the forms of entertainment which had the most meteoric growth in the latest decades, that cohabits with the rise of the computer culture. Not by chance, now they seduce those who dare to try them out. In the core of this enchantment, is perhaps the ability of this kind of environment to constitute in a self-sufficient, symbolic universe built and shared in several degrees by those who are part of it, in an immersion often so rich, complex and deep that, ultimately, the interaction between players and the gravity of those relationships can be understood, within particular rhetorics, as the

very game of the significances through which we live. A perception, that, in itself, already challenges the traditional rhetorics through which games were worked on, which only confirms the validity and the relevance of the object we chose for this analysis.

Endnotes

1 Gibson, William. *Neuromancer*, ed. Ace Books, 1984, p. 51.
2 <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/4475394.stm> (accessed in 06.25.2006)
3 Lemos, André. *Cibercultura*. Ed. Sulina, 2002, p. 110.
4 Lunenfeld, Peter. "The Digital Dialectic. New Essays on New Media", MIT Press, 1999, p. 6-23. In: Santaella, Lucia. *Culturas e Artes do pós-Humano*, ed. Paulus, 2003, p. 20.
5 Hall, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*, ed. DP&A, 2004, p. 88.
6 Santaella, Lucia. *Culturas e Artes do pós-Humano*, ed. Paulus, 2003, p. 53.
7 Ferguson, Harvie. "Glamour and the end of Irony. The Hedgegog Review", 1999, p. 6-10. In: Bauman, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Ed. Jorge Zahar, 2000, p. 102.
8 Sutton-Smith, Brian. *The Ambiguity of Play*. ed. Harvard University Press, 1997, p. 201.

FILE RIO 2014
INSTALAÇÕES |
INSTALLATIONS



CANDAŞ ŞIŞMAN SYN-PHON TURQUIA | TURKEY

As tentativas de Candaş em combinar diversas formas não necessariamente implicam em simplesmente um insight pioneiro, mas sim no uso das possibilidades infinitas na associação do conhecido com o desconhecido. Através do desconhecido, criamos um novo modo de pensar que tenta substituir e dar espaço para uma nova ferramenta de autoexpressão. Conclusivamente, a notação gráfica dá a oportunidade de se criar uma linguagem pessoal que mantém sua base na sensação do visual e do sonoro em paralelo. A fonação, de acordo com Candaş, é a presença da linguagem sonora em “SYN-Phon”, onde a estrutura é sustentada pela própria síntese. A música, em suas infinitas formas, estende-se para explorar uma linguagem humana comunicativa, assim, fazendo com que a ideia conceitual tenha uma importância muito mais significativa do que a própria ferramenta. Para Candaş, a presença da música em espaços negativos carregados positivamente é um elemento chave para a substituição do desconhecido buscando ser expressado. Com a realização de “SYN-Phon”, o limite do músico é atravessado, atingindo o nível de um compositor livremente infligido. Lörinc e Mátyás, fazendo as entradas musicais, no trompete e no violoncelo respectivamente, atingem a livre expressão legitimamente com os impulsos na linha de criação de uma nova linguagem.

“SYN-Phon” demonstra uma articulação com base nas descobertas coletivas pessoais de Candaş em Budapeste durante o mês de junho. Buda e Peste,

em suas localidades geográficas separadas, possuem naturezas quintessenciais diferentes, além do relato de enchentes recentes em Duna, ela se destina a atingir o público como uma linguagem expressiva sensual. Ela inclui sons, criados e coletados em Budapeste, gravados pelo próprio Candaş. Toda a notação gráfica está disponível em formato impresso para ser parte da assimilação introdutória.

Notação gráfica e composição por Candaş Şişman

Barabás Lörinc: Trompete

Ölveti Mátyás: Violoncelo

Candaş Şişman: Eletrônicos e objetos

Candaş's trials of combining various forms don't necessarily imply the mere creation of a pioneering flash but rather the use of the endless possibilities in associating the known and unknown. Through the unknown, we come about with a new way of thinking that tries to substitute and make space for a new tool of self-expression. Conclusively the graphical notation gives liberate opportunity in creating one's personal language that holds its basis on feeling the visual and sound in parallel.

Phonation, in accordance to Candaş is the presence of sound language in “SYN-Phon” where the structure is supported by the synthesis itself. Music in its myriad forms extends to exploiting a communicative human language, thereby making the conceptual idea much more of significant importance than the actual tool. For Candaş the presence of music in positively

charged negatives spaces is a key element for substitution of the unknown seeking to be expressed. By the happening of “SYN-Phon” the line of musician is crossed into a rather freely inflicted composer. Lörinc and Mátyás as the musical inputs, on trumpet and cello respectively, attain free expression rightfully to the impulses in line of creating a new language. “SYN-Phon” demonstrates an articulation based on Candaş's intimate collective findings of Budapest during the month of June. Buda and Pest in the separate geographical allocation hold different quintessence natures, in addition to the anecdote of recent flooding events of Duna it is meant to reach out to the audience as a sensual expressive language. It includes sounds, constructed and picked up in Budapest recorded by Candaş himself. The whole bulk graphical notation is available in print form to be part of the introductory assimilation.

Graphical notation and composition by Candaş Şişman

Barabás Lörinc: Trumpet

Ölveti Mátyás: Cello

Candaş Şişman: Electronics and Objects

Candaş Şişman

Candaş Şişman (1985, Izmir) estudou arte na Izmir Anadolu High School for Fine Arts e formou-se na Animations Department of Eskişehir Anadolu University em 2009. Passou um ano de sua faculdade recebendo treinamento de design multimídia na Holanda (2006-2007). Com Deniz Kader, em 2011, fundou o “NOHlab”, um projeto que gera projetos coletivos de arte e design. Recebeu diversos prêmios desde 2007, entre eles uma menção honrosa do Prix ARS Electronica Computer Animation/Film/VFX e primeiro lugar em design sonoro no Roma Viedram Video Festival. Participou de muitos festivais de novas mídias. O artista vive e trabalha em Istambul, representado pela PG Art Gallery na Turquia.

Candaş Şişman (1985, Izmir) studied fine arts in Izmir Anadolu High School for Fine Arts and graduated from the Animations Department of Eskişehir Anadolu University in 2009. He spent his one year of college receiving multimedia design training in Holland (2006-2007). With Deniz Kader, in 2011, he founded “NOHlab”, a project which generates collective projects in arts and design. He has received several awards since 2007, among which are an Honorary Mention from Prix ARS Electronica Computer Animation/Film/VFX and Best Prize in Sound Design from Roma Viedram Video Festival. He has participated in many new media festivals. The artist is living and working in Istanbul, represented by PG Art gallery in Turkey.

CHEVALVERT, 2ROQS,
POLYGRAPHIK & SPLANK
MURMUR

FRANÇA | FRANCE

Ideia

“Murmur” é uma prótese arquitetônica que permite a comunicação entre transeuntes e o mural no qual está ligada. A instalação simula o movimento de ondas sonoras, criando uma ponte luminosa entre os mundos físico e virtual. Há um efeito mágico, um mistério no modo como as ondas sonoras se movem. “Murmur” foca-se nesse movimento, criando, assim, um diálogo incomum entre o público e o mural.

Objeto

No âmbito do projeto, um dispositivo específico foi projetado e criado para coletar os murmúrios do público. Esse objeto foi chamado de “câmara de eco”, fazendo referência à mitologia grega. Ele representa não apenas a técnica crucial do dispositivo “Murmur”, mas também seu aspecto mágico, transformando as ondas sonoras em ondas de luz.

Idea

“Murmur” is an architectural prosthesis that enables the communication between passers-by and the wall upon which it is connected. The installation simulates the movement of sound waves, building a luminous bridge between the physical and the virtual worlds. There is a magical effect, a mystery in the way that sound waves move. “Murmur” focuses on this movement, thus creating an unconventional dialogue between the public and the wall.

Object

Within the frame of the project, a specific device was designed and created in order to collect the murmurs of the public. This object has been called “Echo Chamber”, making reference to Greek mythology. It represents not only the key technique of the “Murmur” device, but also its magical aspect, turning sound waves into light waves.

Murmur (Filosofia)

Com base em uma abordagem colaborativa e aberta, o grupo Murmur está reunido em torno do projeto desde o início de 2013. Quatro disciplinas são representadas: design visual, design de objeto, design de som e um toque mágico de programação. Os estúdios participantes são Chevalvert, 2Roqs, Polygraphik e Splank. Cada um deles forneceu não apenas suas experiências em suas próprias especialidades, mas também suas percepções sobre as outras três.

Murmur (Philosophy)

Based on a collaborative and open approach, the Murmur group has gathered around the project since early 2013. Four disciplines are represented: visual design, object design, sound design and a magical touch of programming. The participating studios are Chevalvert, 2Roqs, Polygraphik and Splank. Each of them has provided not only their expertise in their own specialties but also their insights on the other three.



KARINA SMIGLA-BOBINSKI

SIMULACRA

POLÔNIA/ALEMANHA | POLAND/GERMANY



“SIMULACRA” é uma disposição experimental optofísica. Em seu âmago estão quatro painéis monitores de LCD, que são montados na forma de um quadrado oco e instalados na altura dos olhos no meio da sala. O conjunto aparenta estar internamente eviscerado, espalhado e envolvido. Um emaranhado de cabos e dispositivos de controle é derramado a partir do meio do quadrado. Ao redor, diversas lentes de aumento estão penduradas em correntes. O raio ofuscante e sem imagens dos monitores dá a impressão de que suas imagens caíram. O que sobra é a essência do meio: Luz.

Mas as imagens estão imóveis nas telas. É necessário apenas um pequeno auxílio visual para reconhecê-las. Os monitores de LCD requerem diversas películas polarizadoras na frente e atrás da camada de pixels para produzir imagens visíveis. Essas películas polarizadoras filtram as tais direções de vibração da luz que é emitida. Uma delas está localizada na superfície do monitor e pode ser facilmente removida usando um solvente e um raspador. O monitor despido não mais apresenta imagens, mas brilha com uma intensa luz branca.

Se você segurar uma película polarizadora, como em “SIMULACRA”, em sua versão de lente de aumento, diante do monitor, então sua função é restaurada. É uma experiência impressionante e maravilhosa quando as imagens repentinamente aparecem do branco puro com o mero vislumbre através de uma película aparentemente transparente. Mas se você virar a lente diante dos seus olhos, a estrutura de polarização da película cria mudanças insanas de cores ou mesmo imagens complementares negativas.

No design das imagens de vídeo que passam pelas telas, Karina Smigla-Bobinski trabalhou habilmente com o efeito de um corpo de luz brilhante e obscuro: mãos, pés, cabelos negros e longos pressionados contra o interior das telas, sendo visíveis apenas através das lentes, antes de desaparecerem no vazio branco.

“SIMULACRA” is an optophysical experimental arrangement. At its heart are four LCD monitor panels, which are assembled in the form of a hollow square, and installed at eye level in the middle of the room. The ensemble appears internally gutted, overgrown and embraced. A tangle of cables and control devices pours out of the middle of the square. All around it several magnifying lenses dangle from chains. The imageless glaring ray of the monitors looks as if the images had fallen out of them. What remains is the essence of the medium: Light.

But the images are still in the screens. It requires only a small visual aid to recognize them. LCD-Monitors require several polarizing films in front and behind the pixel layers to produce visible images. These polarizing films filter the certain vibration directions of the emitting light. One of them is located on the surface of the monitor and can easily be scraped off using solvent and a glass scraper. The stripped monitor doesn't display any more pictures, but shines with an intense white light. If you hold a polarizing film, as in “SIMULACRA” in a magnifying glass version, before the monitor, then the function is restored. It is an impressive, wondrous experience when images suddenly appear from the pure white by the mere glance through a seemingly transparent film. But if you turn the lens in front of your eyes, the polarizing structure of the film creates wild color shifts or even complementary negative images. In the design of video images that run across the screens, Karina Smigla-Bobinski worked skillfully with the effect of an opaque glistening body of light: hands, feet, long black hair pressed against the inside surface of the screens, making them only visible within through the lenses, before disappearing into the white nothingness.

Karina Smigla-Bobinski

Karina Smigla-Bobinski vive e trabalha como artista freelancer em Munique e Berlim. Estudou pintura e comunicação visual na Academy of Fine Arts em Cracóvia e Munique. Trabalha como artista intermídia, com mídias analógicas e digitais. Produz e colabora em projetos que vão desde a arte de realidade mista à interativa na forma de instalações interativas analógicas, esculturas cinéticas, projetos de arte in-situ e online, intervenções de arte e performances teatrais físicas em multimídia.

Karina Smigla-Bobinski

Karina Smigla-Bobinski lives and works as a freelance artist in Munich and Berlin. She studied painting and visual communication at the Academy of Fine Arts in Krakow and Munich. She works as an intermedia artist with analog and digital media. She produces and collaborates on projects ranging from interactive reality art in form of analog interactive installations, kinetic sculptures, in-situ&online;-art-projects, art interventions and multimedia physical theater performances.

REJANE CANTONI
& LEONARDO CRESCENTI
TÚNEL | TUNNEL
BRASIL | BRAZIL

“Túnel” é uma escultura cinética, imersiva e interativa, composta de 92 pórticos que se desalinham em função da posição e da massa do corpo do interator. Vários usuários podem entrar e interagir simultaneamente na máquina. Interatores agenciam a máquina via posicionamento e peso. Um exemplo de interação é: você entra no “Túnel” e se posiciona próximo a uma das paredes laterais. Nesse caso, a posição relativa e a força gravitacional do seu corpo provocam variações na altura do piso. O piso inclina em até 5°, rotaciona progressivamente os pórticos associados na direção e no ângulo correspondentes, e com isso propaga movimentos ondulatórios em toda a extensão da obra. Para o observador externo, movimentos internos ou o seu deslocamento em relação à obra produzem efeitos ópticos cinéticos.

“Tunnel” is a kinetic, immersive and interactive sculpture, composed of 92 porticos that become disordered in function of the position and body mass of the interactor.

Numerous users can simultaneously enter and interact with the machine. Interactors agency the machine via their position and weight. An example of interaction is: you go into the “Tunnel” and stand by one of the side walls. In this case, the relative position and the gravitational force of your body provoke variations of floor height. The floor inclines up to 5°, the associated porticos progressively rotate in the corresponding direction and angle, and this propagates undulatory movements throughout the entire installation. For the outside observer, the internal movement or your displacement in relation to the installation produces kinetic optic effects.

Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti

A dupla atua em parceria no desenvolvimento de estratégias de experimentação e implementação de interfaces áudio-tátil-visuais, que possibilitam ao público explorar e interagir de maneira natural com bancos de dados e ambientes virtuais, remotos ou híbridos. Rejane Cantoni [www.rejanecantoni.com, www.cantoni-crescenti.com.br] nasceu em São Paulo; estudou Comunicação, Semiótica, Visualização de Sistemas de Informação e Interfaces Cinemáticas, em São Paulo e em Genebra; desde 1987 pesquisa e desenvolve instalações imersivas com dispositivos de aquisição e manipulação de dados em ambientes naturais e ou sensorizados e automação.

Leonardo Crescenti [www.crescenti.com.br, www.cantoni-crescenti.com.br] nasceu em São Paulo; estudou arquitetura na FAU/USP, em São Paulo; desde 1978 investiga e desenvolve projetos em várias mídias e suportes, como fotógrafo e como diretor de fotografia realizou 13 curta metragens obtendo um total de 21 premiações nacionais e 14 internacionais 28 participações hors-concours e 3 participações na Quinzena dos Realizadores no Festival de Cannes.

Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti

The two work together in the development of strategies for the experimentation and implementation of audio-tactile-visual interfaces that make it possible for the public to explore and interact naturally with data banks and virtual, remote or hybrid environments.

Rejane Cantoni [www.rejanecantoni.com, www.cantoni-crescenti.com.br] born in São Paulo, has studied communications, semiotics, visualization of information systems and cinematic interfaces, in São Paulo and in Geneva (Switzerland); since 1987, researches and develops immersive installations with devices of data acquisition and manipulation in natural and/or sensorialized environments, and automation.

Leonardo Crescenti [www.crescenti.com.br, www.cantoni-crescenti.com.br] born in São Paulo, studied architecture at FAU/USP, São Paulo; since 1978 researches and develops projects in different media and supports; as a photographer and photo director, accomplished 13 short films, receiving 21 national and 14 international prizes, 28 hors-concours participations and three participations in the Directors' Fortnight at Cannes Festival.



TAKESHI MUKAI, KEI SHIRATORI
& YOUNGHOYO BAK
ARART
JAPÃO | JAPAN

“ARART” é um aplicativo que dá vida a objetos. Ele liga a realidade às expressões provenientes de dispositivos móveis acrescentando novas histórias e valores ao ambiente real.

Como as impressões do ambiente que nos cerca e os vários objetos que envolvem nossos corpos irão mudar através do “ARART”?

Nós propomos “ARART” como uma nova plataforma de expressão que pode manter um vínculo forte com realidade.

“ARART” is an application that breathes life into objects. It links reality with the expressions delivered through mobile devices adding new stories and values to the real environment.

How will the impressions of the environment that surround us and the various objects that envelop our bodies change through “ARART”?

We propose “ARART” as a new platform of expression that can maintain a strong link with reality.

Takeshi Mukai

Nascido no Japão em 1985, estudou ciências sociais na Universidade Ritsumeikan em 2004 e arte com novas mídias no IAMAS em 2009. Designer gráfico e programador, seu foco é em artes visuais com tecnologias.

Kei Shiratori

Artista, músico e DJ baseado em Tóquio e Ogaki, seu interesse atual é em sistemas co-optativos de distribuição autônoma. Fundador da Matilde inc.

Younghyo Bak

Artista de novas mídias interessado em expressões visuais e sistemas co-optativos autônomos.

Takeshi Mukai

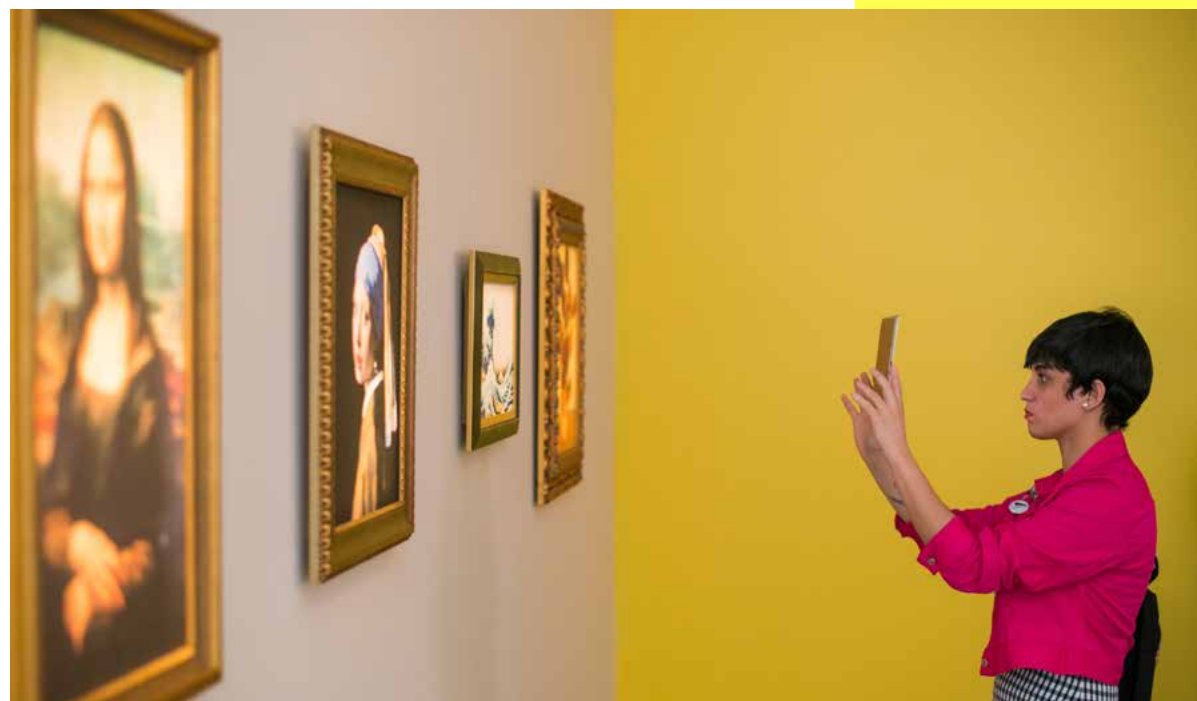
Born in Japan in 1985, studied social sciences at Ritsumeikan University in 2004 and new media arts at IAMAS in 2009. He is a graphic designer and a programmer who focuses on visual arts with technologies.

Kei Shiratori

A Tokyo-Ogaki-based sound artist, musician and DJ currently interested in autonomous distributed co-optative system. Founder of Matilde inc.

Younghyo Bak

Media artist interested in visual expressions and autonomous distributed co-optative system.





THEMBI ROSA & LUCAS SANDER ESCADAADENTRO | STAIRSINWARDS BRASIL | BRAZIL

“EscadaAdentro” é uma videoinstalação feita pela coreógrafa e dançarina Thembi Rosa em parceria com o cineasta Lucas Sander. Foi concebida através de um sistema de mapping que permite que a proporção do corpo seja mantida em relação à escada, trazendo à tona movimentos inusitados a serem realizados nessa superfície.

Registro audiovisual pela videoartista Paula Santos e trilha sonora por Ricardo Carioba.
www.vimeo.com/tauma

“StairsInwards” is a video installation made by the choreographer and dancer Thembi Rosa in partnership with the filmmakers Lucas Sander. This video installation was designed to be project in stairs in a system of mapping that keep the whole body into the stairs bringing up unpredictable movements to this surface.

Audiovisual register made by the video artist Paula Santos and soundtrack by Ricardo Carioba. www.vimeo.com/tauma

Thembi Rosa

Thembi Rosa é dançarina e coreógrafa. Mestre em dança pelo PPG Dança da UFBA (2010) e graduada em Letras pela UFMG. Desde 2000, realiza projetos de dança em parceria com O Grivo, com coreógrafos e artistas convidados.

Integra o Dança Multiplex com Renata Ferreira e Margô Assis, e o Projeto Interferências, comunidade nômade formada por mais de 20 artistas de diversos países. www.dancamultiplex.com.br

Lucas Sander

Lucas Sander atua na área de audiovisual, como diretor, montador, finalizador e artista digital. Dirigiu os curtas-metragens Caixa de Pandora, em parceria com Paula Santos, Funeral for a friend, com Milan Pingel e Leonardo Amaral. Trabalhou em diversas obras do diretor Cao Guimarães, como montador, finalizador, fotógrafo e assistente de direção. É sócio-fundador do coletivo audiovisual Tauma.

Thembi Rosa

Thembi Rosa is a dancer and choreographer. She has a master's degree in dance by PPG Dança of UFBA (2010) and a graduation in Literature by UFMG. Since 2000, she performs dance projects in partnership with O Grivo, with invited choreographers and dancers. She is part of Dança Multiplex with Renata Ferreira and Margô Assis, and the Project Interferências, a nomadic community created by more than 20 artists of several countries. www.dancamultiplex.com.br

Lucas Sander

Lucas Sander works in the field of audiovisual as a director, editor, finisher and digital artist. He directed the short films Caixa de Pandora, in partnership with Paula Santos, Funeral for a friend, with Milan Pingel and Leonardo Amaral. He participated of several works of the director Cao Guimarães as editor, finisher, photographer and assistant director. He is a founding member of the audiovisual collective Tauma.





2ROQS 86-87
ALEX VIAL 37
ALEXANDER BRUCE 16
AMANITA DESIGN S.R.O. 14-15
ANDRÉ TERUYA EICHEMBERG 15
ANDREAS PEITERSEN 18
ANRICK BREGMAN 42
AURIEA HARVEY 25
BARRY PURVES
BERTRAND BEY 45
BEZALEL ACADEMY OF ARTS AND DESIGN 45
BLUR STUDIO.INC 45
BOSSA STUDIOS 16
BRIGHAM YOUNG UNIVERSITY 45
CANDAŞ ŞIŞMAN 84-85
CELIA RIVIERE 34
CHEVALVERT 86-87
CHRIS RANDLE 21
CHRISTOPHER KEZELOS 44
COLORBLEED 45
DANIEL GRAY 27
DAVID FERNANDEZ HUERTA 27
DAVID KANAGA 23
DAWN BROWN 34
DEMRUTH 16
DILATED PIXELS 45
E MCNEILL 17
EDMUNDS JANSONS 44
ERICK OH 44
FERNANDO MALDONADO 35
FILMAKADEMIE BADEN-WUERTTEMBERG 45
GABRIEL KEMPERS 35
GALACTIC CAFÉ 17
GEORGLY BOGUSLAVSKLY 44
GODA TSUNEO 44
HELANA SANTOS 21
HENNING LEDERER 35
HENRIQUE BARONE 36
HU YUANYUAN 44
I AM ROBOT AND PROUD 22
I-LLUSIONS 18
IRINA DAKEVA 44
JAKOB SCHMID 18

JEFF CALL 45
JEPPE CARLSEN 18
JOANNA LURIE 36
JONI MANNISTO 44
JORGE TERESO 35
JUSTIN MA 25
KARINA SMIGLA-BOBINSKI 88-89
KATIE CROPPER 36
KEI SHIRATORI 92-93
KENG WONG 27
KIM HAKHYUN 44
KOJI MORIMOTO 42
KONDOH AKINO 44
KUBO YUTARO 44
KUROSH VALANEJAD 19
LEONARDO CRESCENTI 90-91
LESLIE MARTIN 37
LOUD NOISES 19
LUCAS SANDER 94-95
LUDO GAVILLET 37
MANESH MISTRY 27
MARIE VIELEVILLE 37
MARIO VON RICKENBACH 20
MARTIN BRUNET 37
MATTHEW DAVIS 25
MATTHIEU GARCIA 37
MÉLANIE TOURNEUR 38
MICHAËL SAMYN 25
MICHEAL ANDERSON 27
MIGHT AND DELIGHT 20
MIKE BITHELL 20
MIKROS IMAGE 45
MIZUSHIRI YORIKO 44
MODERN DREAM 21
NADAV ARBEL 38
NEIL MCFARLAND 27
NIELS FYRST 18
NUCLEUS MEDICAL MEDIA 45
NUMBER NONE, INC. 21
NYAMYAM 22
OLLIE CLARKE 21
OTOMO KATSUHIRO 44
PASSION PICTURES 45

PETER BRINSON 19
PETER PASHLEY 27
PIERRE DUCOS 45
PIXAR ANIMATION STUDIOS 45
PLANKTOON 45
POLYGRAPHIK 86-87
QUEASY GAMES 22
REALTIMEUK 45
REJANE CANTONI 90-91
RENATA GAŚSIOROWSKA 39
RHIANNON EVANS 39
RICCARDO RENNA 39
RICHARD PERRIN 23
ROBERT WALLACE 40
RUMBLE STUDIOS
RYAN MAUSKOPF 41
SHAWN MCGRATH 23
SIMOGO 24
SIMÓN WILCHES 41
SPLANK 86-87
STRANGE BEAST 45
SUBSET GAMES 25
SUPINFOCOM ARLES 45
SUPINFOCOM VALENTICIENNES 45
SUZUKI SAORI 44
TAKESHI MUKAI 92-93
TALE OF TALES 25
THE CHINESE ROOM 26
THE SCHOOL OF VISUAL ARTS 45
THEMBI ROSA 94-95
TOXIC GAMES 26
TSUGEHATA AYA 44
USTWOGAMES 27
UWABO MISAKI 44
VAN LE 27
WADA ATSUSHI 44
WEWEREMONKEYS
YA-TING YU 41
YOSHIDA MAHO 44
YOUNGHYO BAK 92-93

COLEÇÃO ARTE & TECNOLOGIA OI FUTURO

01. Corpos Virtuais
Ivana Bentes [org.], 2005

02. Estado de Atividade Funcional: E.A.F. Tina Velho
Alberto Saraiva [org.], 2005

03. Ciclo Paradigma Digital: FotoRio 2005
Milton Guran [org.], 2005

04. Geração Eletrônica
Tom Leão [org.], 2006

05. FILE RIO 2006: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto [org.], 2006

06. Pintura em Distensão
Zalinda Cartaxo, 2006

07. Wilton Montenegro: Notas do Observatório, Arte Contemporânea Brasileira
Glória Ferreira [org.], 2006

08. Nam June Paik: vídeos 1961–2000
Nelson Hoineff [org.], 2006

09. Vicente de Mello, Áspera Imagem
Alberto Saraiva [org.], Coedição Aeroplano, 2006

10. Dança em Foco: Dança e Tecnologia
Paulo Caldas e Leonel Brum [org.], 2006

11. Câmaras de Luz
Ligia Canongia [org.], 2006

12. Multiplicidade: Imagem_som_inusitados
Batman Zavareze [org.], 2006

13. FILE RIO 2007: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica
Ricardo Barreto e Paula Perissinotto [org.], 2007

14. Filmes de Artista: Brasil 1965–80
Fernando Cocchiarale [org.], Coedição Contra Capa, 2007

15. Dança em Foco: Videodança
Paulo Caldas e Leonel Brum [org.], 2007

16. Atlas Américas
Paulo Herkenhoff [org.], Coedição Contra Capa, 2007

17. Fotografia e Novas Mídias: FotoRio 2007
Antonio Fatorelli [org.], Coedição Contra Capa, 2007

18. Babiliques: alguns cristais clivados
Waly Salomão e outros, Coedição Contra Capa, 2007

19. Relíquias e Ruínas
Alfons Hug [org.], Coedição Contra Capa, 2007

20. FILE RIO 2008: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto [org.], 2008

21. Poesias
André Vallias, Friedrich W. Bloch, Adolfo Montejo Navas [orgs.], 2008

22. Ivens Machado: Encontro / Desencontro
Alberto Saraiva [org.], Coedição Contra Capa, 2008

23. Dança em Foco: Entre Imagem e Movimento
Paulo Caldas, Eduardo Bonito e Regina Levy [orgs.], Coedição Contra Capa, 2008.

24. Hüzün. Carlos Vergara
Luiz Camillo Osório, Coedição Contra Capa, 2008

25. Marcos Chaves
Alberto Saraiva, Coedição Aeroplano, 2008

26. Performance Presente Futuro
Daniela Labra [org.], Coedição Contra Capa, 2008

27. Arte da Antártida
Alfons Hug, Coedição Aeroplano, 2009

28. FILE RIO 2009: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica
Ricardo Barreto e Paula Perissinotto [org.], 2009

29. Meias Verdades
Ligia Canongia, 2009

30. Dança em Foco: A Dança na Tela
Paulo Caldas, Eduardo Bonito e Regina Levy [org.], Coedição Contra Capa, 2009

31. Gary Hill: O Lugar Sem o Tempo. Taking Time From Place
Marcello Dantas [org.], Coedição Contra Capa, 2009

32. Entre Temps: Uma década de videoarte francesa na coleção do Musée d'Art moderne de la Ville de Paris/ARC
Angeline Scherf, Odile Burluraux, Jean-Max Colard, 2009

33. Performance Presente Futuro. Vol. II
Daniela Labra [org.], Coedição Aeroplano, 2009

34. Entrevouidos: Sobre Rádio e Arte
Lilian Zaremba [org.], Coedição SOARMEC Editora, 2009

35. Pierre et Gilles: A Apoteose do Sublime
Marcus de Lontra Costa, Coedição Aeroplano, 2009

36. FILE 8 BIT GAME PEOPLE: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto [org.], 2009

37. Frederico Dalton: Fotomecanismos
Coedição Contra Capa, 2007

38. Multiplicidade: Imagem_som_inusitados
Batman Zavareze [org.], 2007

39. Multiplicidade 2008
Batman Zavareze [org.], Coedição Aeroplano, 2009

40. Multiplicidade 2009
Batman Zavareze [org.], Coedição Aeroplano, 2010

41. A Carta da Jamaica
Alfons Hug [org.], Coedição Aeroplano, 2010

42. Sonia Andrade: Vídeos
André Lenz [org.], Coedição Aeroplano, 2010

43. Livro de Sombras: Pintura, Cinema, Poesia de Luciano Figueiredo
Katia Maciel e André Parente [org.], Coedição +2 Produções, 2010

44. Wladimir Dias-Pino
Wladimir Dias-Pino [org.], Coedição Aeroplano, 2011

45. Multiplicidade 2010
Batman Zavareze [org.], Coedição Aeroplano, 2011

46. FAD - Festival de Arte Digital 2010
FAD - Festival de Arte Digital [org.], Coedição ICC Instituto cidades criativas, 2010

47. Arte e novas espacialidades: relações contemporâneas
Eduardo de Jesus [org.], Coedição Fase 10 Ação Contemporânea, 2011

48. ReVIDEO: Lenora de Barros
Lenora de Barros, Alberto Saraiva [org.], Coedição Automática Edições, 2011

49. Performance Presente Futuro Vol. III
Daniela Labra [org.], Coedição Automática Edições, 2011

50. Projetor: Tony Oursler
Paulo Venancio Filho [org.], Coedição Automática Edições, 2011

51. Geração Eletrônica 2011
Bruno Katzer, Rossine A. Freitas, Tom Leão [org.], Edição Oi Futuro, 2011

52. FILE GAMES RIO 2011: Eu quero jogar
Ricardo Barreto e Paula Perissinotto [org.], Coedição F10, 2011

53. Trans – Adriana Varella
Alberto Saraiva [org.], Coedição Aeroplano, 2011

54. Power Pixels
Miguel Chevalier Coedição Aeroplano, 2011

55. Warhol TV
Judith Benhamou-Huet [org.], Coedição Aeroplano, 2011

56. Além Cinema
Neville D'Almeida, Coedição Nova Fronteira, 2011

57. Luciferinas, Simone Michelin
Simone Michelin [org.], Coedição Aeroplano, 2011

58. Pulso Iraniano
Marc Pottier [org.], Coedição Aeroplano, 2011

59. Era uma vez...
Aida Marques e Elianne Ivo [org.], Coedição Aeroplano, 2011

60. Letícia Parente
André Parente e Katia Maciel [org.], Coedição +2 Editora, 2011

61. Gabriele Basilico
Nina Dias e Paola Chieragato [org.], Coedição Francisco Alves, 2011

62. Brígida Baltar: O que é preciso para voar
Brígida Baltar e Marcelo Campos, Coedição Aeroplano, 2012

71. Xico Chaves
Alberto Saraiva [org.], Coedição F10, 2012

72. Multiplicidade 2012
Batman Zavareze [org.], Coedição Aeroplano, 2013

73. Poesia Visual
Alberto Saraiva [org.], Coedição F10, 2013

74. Transperformance
Lilian Amaral [org.], Coedição F10, 2013

75. Regina Vater: Quatro Ecologias
Paula Alzugaray [org.], Coedição F10, 2013

76. EXPO(R) GODARD
Aida Marques, Anne Marquez e Dominique Païni [org.], Coedição 7 Letras, 2013

77. MACHINARIUM
Marisa Flório e Monica Mansur [org.], Coedição Binóculo Editora, 2013

78. Ana Vitória Mussi
Marisa Flório [org.], Coedição Apicuri e F10, 2013

79. Bill Lundberg
Alberto Saraiva [org.], Coedição F10, 2013

80. Paulo Climachauska
Alberto Saraiva, Coedição Coletiva Projetos Culturais, 2013

81. FILE GAMES RIO 2014: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto [org.], Coedição FILE, 2014

CRÉDITOS | CREDITS

FILE GAMES RIO 2014

Concepção e Organização
Conception and Organization
**Paula Perissinotto
e Ricardo Barreto**

Gerência Administrativa
Administrative Management
Fabiana Krepel

Coordenação do Educativo
Educational Coordination
Eliane Weizmann

Coordenação de Conteúdo
Content Coordination
Fernanda Albuquerque de Almeida

Assistente de Coordenação
de Conteúdo
*Content Coordination
Assistant*
Ana Bacaro

Produção de Conteúdo Web
Web Content Production
**Maria Luisa Vieira
Maiara Armelin Leite**

Coordenação do File Games
File Games Coordination
Anita Cavaleiro

Coordenação do File Anima+
File Anima+ Coordination
Raquel Olivia Fukuda

Assistente de Curadoria do
File Anima+
*File Anima+ Curatorship
Assistant*
Monise Rigamonti

Produção Executiva
Executive Production
Ana Carolina Cherubini

Projeto de Arquitetura
Architecture Project
Stella Tedesco

Assistente de Projeto
de Arquitetura
*Architecture Project
Assistant*
Renata Fernandes

Identidade Visual e
Projeto Gráfico
*Visual Identity and
Graphic Design*
**Estúdio Quadrado:
Aline Coutinho
Andrea Ribeiro
Leandro Lopes**

Elétrica e Iluminação
Electrical and Lighting
Luiz Gonzaga

Audiovisual
Images

Cenotecnia
Set Designing
Armazém Cenográfico

Tradução e Revisão
Translation And Proofreading
**Luiz Roberto Mendes Gonçalves
Rafael Farinaccio
Thais Costa**

Fotografia
Photography
Thales Leite

Assessoria de Imprensa
Press Relations
Cw&A Comunicação

Supervisor do Educativo
Educational Supervisor
Marcelo Nogueira

Monitores
Guides
**Akemi Santana Hirose
Alan Cosme Ribeiro da Silva
Dony Escobar
Helena Dozzi Dantas
Leonardo Souza
Luana Ferreira
Maria Cândida Ribeiro
Nathan Braga
Ynaê Cortez de Moraes**

CULTURA

Cultura
Culture
Roberto Guimarães

Gerência de Cultura
Manager Culture
Victor D’Almeida

Curadoria de Artes Visuais
Visual Arts Curator
Alberto Saraiva

Produção de Artes Visuais
Production of Visual Arts
**Claudia Leite (RJ)
Gustavo Goulart (BH)**

Coordenação Oi Futuro BH
Coordination Oi Futuro BH
Sérgio Pereira

Museologia
Museology
Maria Helena Cardoso

Equipe Cultura
Culture Team
**Bruno Singh
Yuri Chamusca
Zelia Peixoto**

Estagiários
Trainee
**Joseph Andrade
Ranni Soares
Raquel Valadares (BH)**

OI FUTURO

Presidência
President
**José Augusto da Gama
Figueira**

Vice-Presidência
Vice-President
Roberto Terziani

Projetos e Programas/
Projects and Programs
Rafael Oliva

Administrativo, Financeiro,
Planejamento e Desempenho
*Financial and Administrative
Planning*
Sara Crosman

APOIO |
SUPPORT

patrocínio **sponsorship**



SECRETARIA
DE CULTURA

LEI ESTADUAL DE
INCENTIVO
A CULTURA

realização **accomplishment**



apoio cultural **cultural support**





Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

FILE Games Rio 2014 = FILE Games Rio 2014 :
Electronic Language International Festival :
Festival Internacional de Linguagem Eletrônica /
organizadores/organizers Paula Perissinotto e
Ricardo Barreto. -- 1. ed. -- Rio de Janeiro :
FILE, 2014. -- (Coleção arte & tecnologia OI)

Edição bilígue: português/inglês.
ISBN 978-85-89730-17-4

1. Arte contemporânea 2. Arte eletrônica
3. Artes visuais 4. Comunicações digitais - Linguagem
5. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica
I. Perissinotto, Paula. II. Barreto, Ricardo.
III. Série.

14-10125

CDD-709.04

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte contemporânea : Artes visuais 709.04

