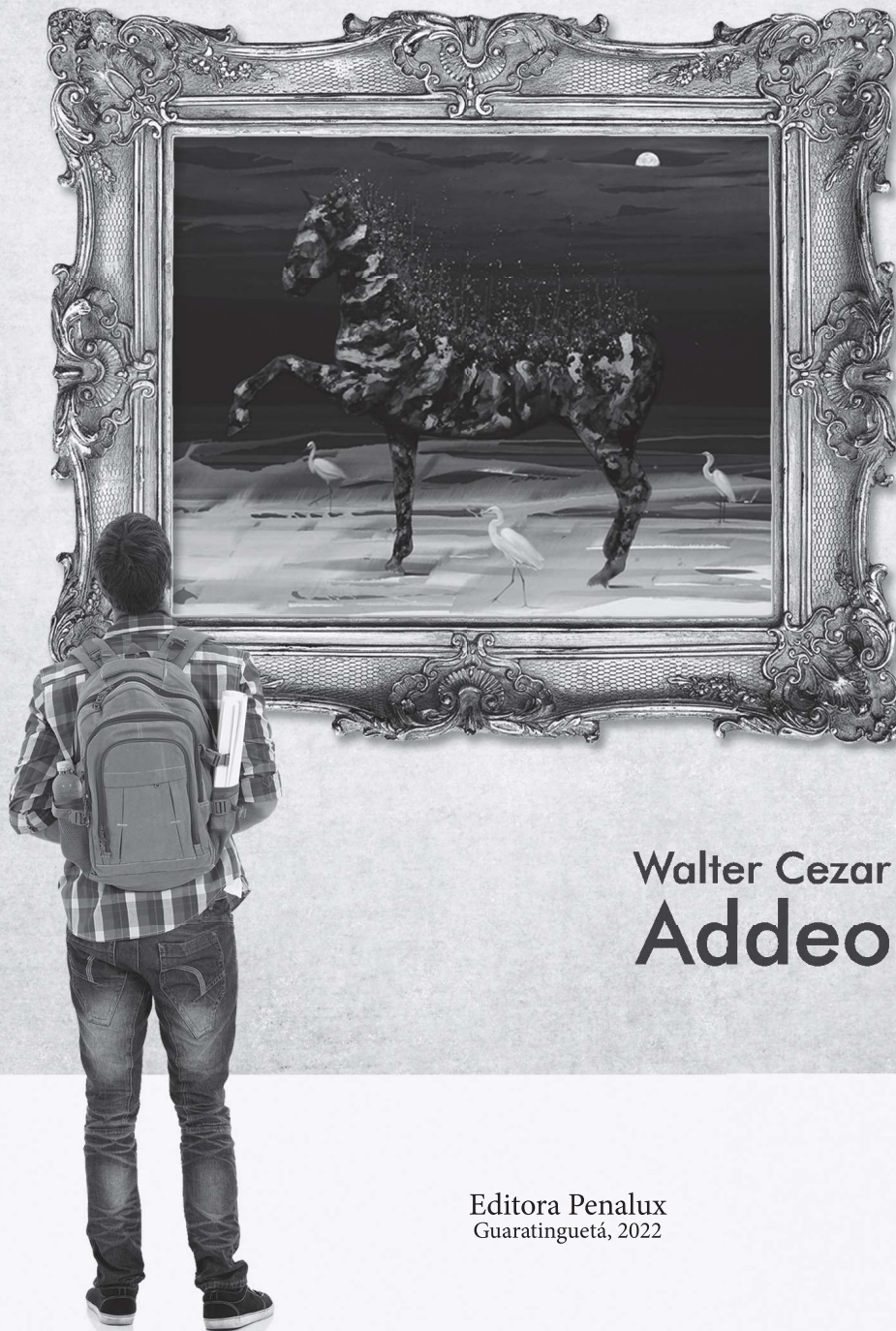


UM PASSEANTE PELAS MOSTRAS DE ARTE ENSAIOS CRÍTICOS



Walter Cezar
Addeo

Editora Penalux
Guaratinguetá, 2022

ARTE E TECNOLOGIA DIGITAL



Games - A realidade aumentada

A longa exposição às telas de cinema por mais de um século nos preparou bem para fugirmos para mundos alternativos por algumas horas. Reagimos intelectualmente, mas, principalmente, de maneira emocional às narrativas e cenários muito distantes de nossa vida cotidiana. Faltava, entretanto, um componente psicológico importante. A participação ativa nessas narrativas. Nossa capacidade de interagir com as ações e, dependendo de nossa capacidade intelectual e habilidade de reação rápida, vencer obstáculos e adversários. Os games eletrônicos resolveram esse problema. Milhões de jovens no mundo inteiro mergulham por horas em aventuras virtuais as mais diversas, nos mais estranhos cenários e ainda podem assumir personalidades e aspectos físicos (avatares) diferentes para se introduzirem nas histórias. Bem vindos ao mundo dos games RPG (*Role-Playng Game*), o novo negócio de bilhões de dólares ou, se quiserem, a nova Hollywood.

Em 2014, a estratégia de roteiros dos Games passou a influenciar os roteiros de cinema. Neste ano, estreou o filme “No Limite do Amanhã” (*Edge of Tomorrow*), direção de Doug Liman, um blockbuster com Tom Cruise no papel de um “*First Person Shooter*” (FPS), que nos Games é quem atira em primeira pessoa. Há tempos os jogos colocaram as pessoas, finalmente, dentro da ação. No filme Tom Cruise enfrenta alienígenas. Mesmo assim, morre na primeira tentativa. Uma estrutura em *loop* o faz retornar à condição em que estava um dia antes da batalha. E ele morre novamente. A cada vez, entretanto, descobre algum detalhe que o pode ajudar no próximo embate, até que consiga sobreviver depois de muitas mortes. Bem, é isto que acontece com todo jogador de games. Eles recomeçam o tempo todo até acertar. Eles também “morrem” muitas vezes até vencerem e obter novo status dentro do jogo.

Para chegarmos até aqui muita água rolou neste setor de games desde o lançamento do lendário “Super Mário Bros” da Nintendo, em 1985. Principalmente a entrada da SONY no mundo dos videogames com o lançamento do PlayStation e um novo formato em CD-ROM. A corrida então passou a ser uma mera questão de aumentar a capacidade de memória computacional e velocidade nos jogos. Logo o filme “*Star War – Guerra nas Estrelas*” ganhou uma versão para PC e PlayStation, inaugurando a franquia cinematográfica no mundo dos games. Mas, faltava uma gigante do setor e ela chegou. A Microsoft entra no mundo dos games e surgem as primeiras notícias sobre o XBOX. Em 2002 a Sony e a Microsoft anunciam os primeiros jogos online. O PlayStation será o primeiro videogame a navegar na Internet, nos EUA. Logo a Microsoft colocará o seu XBOX também na rede.

As vendas de games nunca pararam de crescer até hoje e os números impressionam. Jogadores gastam mais de 18 horas semanais imersos em suas aventuras. Roteiristas e programadores trabalham exclusivamente para os jogos. Avatares dos jogadores em estonteantes mundos virtuais interagem e disputam em redes globais pela Internet. Os jogadores habitam cidades e planetas virtuais que superam os nossos em possibilidades, surpresas e desafios. A importância social dos games é chancelada definitivamente quando o Museu de Arte Moderna de Nova York (o famoso MoMA) abre sua primeira exposição de games, em 2013, começando a coletar jogos para seu acervo, percebendo a força cultural que adquiriram.

Em Busca de Mundos Menos Rotineiros

Um novo comportamento psicológico, altamente competitivo, violento e guerreiro começa a se gestar, numa segunda vida digital, onde valores e éticas provenientes do mundo real parecem ter pouca importância ou são rapidamente adaptados e alterados para a realidade dos jogos. Dados ainda de 2013 da Global Games Market Report falavam em 1,23 bilhões de jogadores, quase 18% da população mundial. Em 2019 a Global Games já registrava 2,2 bilhões de pessoas ao redor do mundo

e 1,2 bilhões desses jogadores estavam na Ásia. O mercado naquele ano previa um movimento de mais de 150 bilhões de dólares. Certamente, quando lerem isso, esses números já estarão defasados e ultrapassados. Mas, atenção, não são somente os jovens que estão jogando. Uma porcentagem acima de 50% dos diretores executivos, financeiros e seniores de grandes empresas costumam interromper seus trabalhos diariamente para jogar.

Para os críticos de arte, os games são a nova Hollywood. Mudanças radicais estão sendo propostas pelos jogos para a edição dessas novas imagens e também para a forma narrativa dessas histórias que reciclam toda a mitologia antiga e as misturam com personagens dos quadrinhos e do cinema. Todo um léxico novo precisa ser aparelhado pela crítica para dar conta dessa última arte tecnológica que apresenta um hibridismo extremo entre os mangás orientais, histórias em quadrinhos ocidentais, universo cinematográfico e fotografia, além do fato de muitas dessas imagens estarem sendo construídas, criadas especialmente a partir dos algoritmos dos computadores. Sistemas com velocidade e capacidade de metamorfoses rápidas surgiram para dar conta dessa nova ação narrativa que incorpora o próprio jogador e suas decisões dentro da história no tempo real em que se joga. Ações, portanto, em primeira pessoa sendo incorporadas instantaneamente pela narrativa.

A crítica ainda não sabe muito bem como lidar com esse admirável mundo novo dos jogos. Demora em entender que os games são a nova arte do século 21, assim como demorou para se dar conta de que o cinema e a fotografia eram a nova arte do século 20 que se iniciava. Sempre um pouco atrasada, lembremos que demorou também para assimilar a revolução plástica do modernismo na Europa e insistiu numa arte acadêmica, rigorosamente baseada em verossimilhança por algum tempo. Agora terá que enfrentar a era dos computadores que possibilitam uma nova realidade imagética, criam realidades paralelas cada vez mais fortes e mudam comportamentos. A crítica terá que enfrentar essa nova revolução ou deixará de ser relevante. Por enquanto, esteticamente falando, para a crítica de arte, os games são uma esfinge ainda a ser decifrada.

Neste cenário é bom atentar para algumas tendências, uma vez que milhões de pessoas já estão passando grande parte de seu tempo imersas em mundos virtuais, em jogos online e isso tem suas consequências no mundo real. É como se os jogadores estivessem cansados da vida banal e corriqueira de todos os dias e se refugiassem em outras realidades, onde possam fazer o que querem sem se preocupar com consequências físicas ou morais. Afinal, mata-se muito nesses jogos e se destroem muitas coisas com um simples toque de botão, sem maiores responsabilidades. Um velho instinto atávico, que Freud chamou de Tânatos (pulsão de morte), estaria sendo revitalizado a partir desses jogos onde o que interessa é vencer e destruir o adversário de qualquer maneira. O ethos guerreiro da humanidade parece que encontrou um novo lugar para se expandir. Um mundo sem leis. Certamente os jogos apelam realmente para nossos atavismos mais antigos, primitivos e duradouros e isso seria uma das razões de seu sucesso.

Talvez deslocar nossos instintos bélicos e destrutivos para mundos virtuais paralelos possa ser, possivelmente, uma maneira satisfatória de impedir que eclodam em nosso mundo real. Bem, este é um assunto em aberto e um campo totalmente novo para os psicólogos e para as discussões éticas. Entretanto, exportar Tânatos para um mundo virtual, talvez não seja uma má ideia, afinal de contas. De qualquer forma, o fato é que os games estariam apontando para realidades virtuais muito mais excitantes e perigosas. Entretanto, seria só isso?

Parece que não. Uma dialética pode estar operando no mundo dos jogos. Os games chamados de realidade alternativa (ARG, na sigla em inglês) que reinventam a realidade estão sendo jogados também para melhorar nossas vidas cotidianas. Imersos neles, criadores independentes, sociólogos, psicólogos sociais, urbanistas, empresas e conglomerados industriais (inclusive militares), etc. estão aplicando a tecnologia dos games para testar novas ideias no interior virtual dos jogos, aprimorando e criando soluções que poderão ser exportadas para a vida real. Esses jogos são laboratórios que poderão mudar o mundo em que vivemos. Então, é bom começar a pensar em estudar esses games numa perspectiva filosófica e sociológica, analisando criticamente os novos comportamentos que estão sendo testados.

Por outro lado, talvez, os jogadores de games possam estar tendo uma vantagem evolutiva ao jogar e criar novas realidades, resolvendo problemas novos e inesperados. Eles estão o tempo todo testando ideias e ações em ambientes virtuais e reagindo a elas. Os jogadores podem estar vivenciando mundos extremamente interessantes o que obrigará nossa realidade a competir com eles ou tentar copiá-los. Se, até então, a realidade fornecia o material para os jogos pode ser que a equação esteja se invertendo. Eles, agora, fornecem material, inclusive comportamental, para avaliarmos o quanto nossa existência pode ter se banalizado e se tornado tediosa. Como nossas cidades e relacionamentos poderiam ser mais dinâmicos, vivos e interessantes. Muitas dessas questões e outras ainda mais bizarras são levantadas por Jane McGonigal em seu livro “A Realidade em Jogo”, uma espécie de Admirável Mundo Novo dos Games e de como eles podem mudar o mundo. Os games, portanto, estariam se tornando o novo LSD do século 21, expandindo o imaginário para possibilidades de vivências muito mais estimulantes e que poderiam ser transpostas para nossa vida cotidiana. Então, da próxima vez que observarem seus filhos, alunos e amigos imersos em games, é bom olhar com muita atenção. Há alguma coisa nova acontecendo na mente deles.

Parecia altamente improvável, mas uma das marcas mais valiosas do mundo resolveu mudar de nome. O Facebook, fundado por Zuckerberg, anunciou em 2021 que passaria a chamar-se META PLATFORMS ou, simplesmente, META. O nome é uma abreviação de METAVERSO. O termo até que é antigo, foi cunhado pelo escritor de ficção científica, Neal Stephenson, em 1992, e surge em sua novela “Snow Crash”. Uma dessas ficções proféticas como os satélites geoestacionários previstos pelo escritor Isaac Asimov. Atualmente, Metaverso passou a ser um nome genérico dado a ambientes virtuais tridimensionais acessados por óculos, luvas e vestimentas sensoriais especiais.

O interessante a constatar é que o mundo dos Games foi o primeiro Metaverso realmente existente ao fornecer um mundo alternativo de realidades aumentadas repleto de avatares, planetas, mundos alternativos,



www.editorapenalux.com.br



waddeo@uol.com.br



Livros iluminam

Composto em Minion Pro e
impresso em Pólen Soft 80g/m²
em São Paulo para Editora Penalux,
em abril de 2022.