

2

O design e o designer: considerações em jogo

“Pense em um processo de design envolvendo primeiro a geração de alternativas e então o teste destas alternativas contra toda uma série de requerimentos e impossibilidades.”
(Herbert A. Simon)

Pensar um jogo eletrônico como produto industrial formal, adequado a princípios básicos de implantação de saberes e juízos, aplicação de diretrizes apolíneas é um fato. Pensar o jogo eletrônico como fruto místico de uma sociedade alienada, barulhenta, acelerada e dionisiaca, é uma leitura possível. Ainda assim, uma óptica ou outra convivem através das intervenções de pessoas envolvidas com um sistema complexo de significados cujo objetivo final é a ideologia do divertimento. A aquisição de um mundo novo.

Profissionais de muitas áreas convivem para que algo se concretize em um processo ilusório participativo e configurativo. Dentre eles, o designer. O designer, não filho da Revolução Industrial do vapor, mas o designer amparado pela Revolução Informática dos códigos, que trocou a construção de um mundo material tangível por um mundo imaterial que se completa subjetivamente.

2.1. Proêmio das considerações

Se dermos mínima atenção ao que se passa ao nosso redor, perceberemos um mundo construído. Seja qual for o nível de participação do indivíduo em sua sociedade, em algum momento, irá usufruir de produtos que foram idealizados, concebidos, estruturados, desenvolvidos e dispostos ao uso comum. A idéia de um mundo natural é incongruente com a atual posição do ser humano na escala ecológica das leis de efeito: não há no planeta um mundo completamente natural em que sua presença não tenha sido observada ou as conseqüências de seus atos não tenham desencadeado alterações substanciais nas relações entre o ambiente e seus constituintes. O mundo artificial é nosso lar e erigimos seus pilares há pelo menos dois séculos, com o uso de máquinas inteligentes e conhecimento transmitido.

A idéia de um mundo completamente artificial pode não soar agradável aos nossos ouvidos, mas de tão imersos na concepção de neutralidade que estamos, não atentamos ao fato de que a humanidade evolui em diversos aspectos para tomar posição privilegiada na esfera de Vida que partilha à Terra. Isso ocorreu em diversos momentos históricos, mas, de forma revolucionária, há pouco mais de algumas décadas. Da descoberta de um bom uso para o nosso polegar opositor ao seu uso para pressionar um botão de joypad, uma profusão de acontecimentos foi feita. De um modo ou de outro, os acontecimentos mais importantes foram aqueles que alteraram nossa maneira de pensar, talvez mais do que nossa maneira de agir. Dotados de ferramentas feitas de lascas de pedra, foi possível redesenhar nossa posição estatutária ante nossos rivais evolutivos. A descoberta do fogo, algum tempo depois, aproximou-nos, criando uma comunhão que a Internet em pouco mais de três décadas realiza: a possibilidade da troca sensível de experiências individuais e coletivas.

Falamos aqui de nossos ancestrais e sua tecnologia recém descoberta que permitia ao mesmo tempo agir na distância segura em um momento (arremessando dardos e disparando pedras) e, em outro, saboreando o resultado da caçada e refletindo em conjunto sobre sua existência metafísica na segurança do creptar de uma fogueira. Durante muitos anos, a disponibilidade de conhecimento foi se especializando em formas planejadas de re-ação e acabaram configurando uma massa estruturada de significados ao qual chamamos “cultura”. A cultura é, portanto, a contabilidade final de todas as interações e iterações que uma determinada sociedade experimenta ao longo de alguns minutos ou mesmo de milhares de anos. A cultura é meio garantido historicamente de manter em coesão fórmulas, modelos, métodos, padrões, técnicas e narrativas de explicação de diversos fenômenos.

Para manter a cultura é necessário comunicação. Mas a comunicação oral que deu origem à narrativa oral (como forma de manter a cultura solidificada e coerente) demandava estruturas que se fizessem existentes mesmo com os emissores e receptores ausentes. Da contabilidade como forma de registro posterior, a escrita transforma-se na primeira forma de memória auxiliar e comum, capaz de atravessar as Eras, entalhada em pedras e placas de barro. Surge uma cultura atemporalizada, que consegue não apenas registrar um mundo em expansão intelectual como, principalmente, imaginar e projetar usos diversos para a nova condição tecnológica da humanidade.

No passado antigo, tecnologia era uma forma de bem trabalhar a madeira, já que tudo era feito desse material, de metal, de barro e de pano (ou couro), além de ossos de animais e fragmentos naturais diversos. A madeira servia para diversos fins: de armas (segurando e flexibilizando o metal) a estruturas arquitetônicas domiciliares (segurando e solidificando o barro), passando pelos utensílios de representação (segurando e

resignificando o pano), como nas telas. A tela é o anteparo onde o mundo se reflete e com ele, aqueles animais únicos capazes de compreender o cosmos em sua gigantesca rede de interdependências. Os utensílios de representação eram de estrutura semelhante ao que hoje percebemos como sendo nossas cadeiras e mesas. Havia a necessidade de sair do chão, de nos diferenciarmos dos outros animais. Era preciso experimentar e resignificar o início do mundo artificial... Nosso conceito atual de Arte para eles, portanto, era a técnica, a capacidade maior de fazer coisas da melhor maneira possível com os materiais que estavam ao redor (desde que sendo feitos de madeira, metal, barro, pano ou ossos).¹ Artistas eram os indivíduos que dominavam o conhecimento do bem fazer e representar, e quando começaram a fazer em quantidade, visando ao benefício de muitos, passaram a ser conhecidos como artesãos. (MARTINS, 1973)

Os artesãos multiplicaram-se e vicejaram nas sociedades movidas pela comunicação. Organizaram-se e estabeleceram fortes grupos de referência, produzindo para a cultura humana soluções para sobrevivência e, em seguida, para a vivência. Após um início produtivo baseado em escambos e trocas, surge a crescente aceitação de uma comodidade geral que atualmente chamamos “dinheiro”.² Um único artesão era, portanto, capaz de atender aos desejos de alguns em busca de armazenar uma certa quantidade de dinheiro, que nada mais é que um intermédio entre a relação de criação e desenvolvimento de algo com o entendimento exterior de sua necessidade.

Mas havia o problema: o artesão não conseguia ultrapassar a barreira imposta pela sua quantidade de tempo e dedicação particular sobre cada desejo atendido, por isso ele poderia atender apenas alguns e não muitos. Havia a necessidade de multiplicar suas mãos, como no passado a escrita permitiu multiplicar palavras e, mais anteriormente, o fogo permitiu multiplicar conhecimento. Com a união do fogo e da palavra surge a indústria: o fogo molda o que a palavra registra em planos. O artesão se transforma em peça motriz de uma nova estrutura social e econômica: a da multiplicação do modelo. Revolução Industrial: a máquina reintroduzida (não mais de madeira, mas de metal) é capaz de realizar rapidamente, de forma incansável e exponenciada, toda a produção de um grupo de artesãos. Incapazes de competirem com a Máquina, os artesãos são absorvidos por ela e passam a fazer parte de suas engrenagens multiplicadoras, não em um nível que lhes era familiar, o da criação, mas em um novo nível, servo automático, o da configuração.

Mas a Máquina não cria, e não havendo criadores, os objetos por ela multiplicados eram esteticamente inferiorizados

¹ Em geral, registros deixados definem tais objetos como utensílios e artefatos religiosos.

² Após o surgimento da noção de valor ligado a noção de uso, um determinado item passou a valer mais que outro, surgindo o *pecus*, a primeira moeda.

pela capacidade técnica de reproduzi-los. Era preciso um novo indivíduo no sistema produtivo capaz de prosseguir de onde o artesão havia parado e dialogar com a Máquina em sua linguagem, apontando não só modificações para multiplicar coisas mais belas, como também coisas úteis, consumindo menos tempo, menos recursos e, principalmente, menos artesãos, mulheres e crianças (também peças de engrenagem no modelo industrial).

Acreditando que o indivíduo que trazia o melhor dos dois mundos, o das artes (antigo domínio da técnica, do saber fazer) e o da tecnologia (antigo domínio do processo, do saber pensar), ficou conhecido como designer, aquele capaz de criar a partir de uma designação, ou seja, do conceito.

Em um mundo feito de matéria (massas e volumes), é complicado pensar em imaterialidades. Nosso mundo artificial do século XXI está repleto de imaterialidades. O designer industrial construía materialidades. O designer pós-industrial constrói imaterialidades.

A multiplicação de fábricas pelo planeta a partir da Europa coincidiu com a multiplicação de informação e conhecimento para fins de melhoria de produção e entretenimento. Ciência e imaginação tendem a andar sempre lado a lado. Para melhor aproveitar o mundo era preciso saber interpretar seus códigos. Multiplicaram-se escolas e universidades e com elas a necessidade de informação. Em um mundo em letramento, a forma mais característica de transmitir conhecimento é a escrita. O uso da prensa móvel para multiplicação de informação e conhecimento através de impressos três séculos antes da Revolução Industrial foi determinante para o sucesso dessa. A migração de designers para organizar o que era lido e interpretado visualmente foi uma decorrência natural a partir da observação de uma necessidade cada vez mais aparente. Mesmo a multiplicação de informação no meio impresso exige ciência e sensibilidade, como era encontrado nos novos produtos industriais. Surge o conceito de indústria gráfica, que envolve suportes simples, como folhetos e cartazes, e também complexos, como jornais e livros. O designer gráfico acaba se tornando um designer de informação, aprendendo a embutir nos textos e ilustrações uma marca indelével de significado, que aqui chamaremos de subtexto. Atualmente, o mundo das imaterialidades é o mundo do subtexto: o mundo do que não se percebe imediatamente, mas que se percebe relacionadamente. O designer caminha para a criação das imaterialidades, da informação e dos ativos virtuais.

A industrialidade de mercado é substituída pela pós-industrialidade da informação. O dinheiro muda de nome e se desmaterializa em códigos. O mundo funcionalista, descritivo e bélico do século XX torna-se quântico e espectral, desfocado em suas bordas. No limiar das relações laborais e artísticas, as palavras “flexibilidade” e “foco” tornam-se regra. O que antes era uma busca insana pela profundidade e pela especialização,

hoje é superfície e agilidade. Resumindo, o controle e a participação *in absentia* de um mundo esférico tornado plano e, por fim, pontual.

Com o projeto das imaterialidades, o designer passou a embutir valor *sígnico* aos intermédios. Os conhecimentos adquiridos para a comunicação gráfica através de mensagens (verbais e não verbais, como ilustrações, fotografias, vídeos e animações) foram amplificados com a entrada dos meios computacionais ao cotidiano da sociedade cosmopolita. Revolução Pós-Industrial: a cultura da interface e da digitalização do conhecimento pragmático é perseguida para a celebração da convergência midiática, na qual a produção de um determinado conteúdo para um determinado suporte é adaptado e amplificado pelos demais.

A interatividade eletrônica é uma das mais recentes fronteiras, aguardando uma exploração consciente e ética de profissionais e entusiastas, tão logo seus códigos de construção se tornem completamente intercambiáveis. No entanto, o termo “interatividade” como sinônimo de “atividade interna” pode traduzir-se como mera re-configuração e regurgitação da informação de um grupo, e cujo excesso acaba sendo tão pernicioso como a completa falta. A socialização dos meios de comunicação para construção de uma cultura deve ser substituída pelo isolamento individual. Parece-nos que das “ilhas humanas” cercadas de atitudes imersivas por todos os lados, é preciso extrair o exemplo dignificador do jogo como fundamento epistemológico e como baluarte antropológico da produção de sentido. O jogo como processo contínuo e não como finalidade de um embate entre adversários. O jogo como sistema simbólico complexo e não como mero produto de uma sociedade encantada com a capacidade técnica de seu parque tecnológico. Se durante algum tempo os programadores eram os únicos sobrecarregados artesãos do multiverso do entretenimento digital, em se tratando de jogos eletrônicos, é necessária uma nova ponte entre dois mundos. O indivíduo que traz consigo a linguagem da visualidade artística (domínio da representação subjetiva) e o da tecnologia virtual (domínio da representação objetiva e parametrizada), adequando-as para criação de mecanismos lúdicos, ficou conhecido como *game designer*, aquele capaz de divertir a partir de uma designação de jogo, ou seja, do conceito de jogo.

Aceitamos nesta dissertação como definição provisória de jogo, portanto, uma atividade que busca, de acordo com planejamentos bem delimitados (regras), uma conclusão agradável para um ou todos os seus participantes, mediante uma relação causal e progressiva de obstáculos e recompensas.

Todo processo de design envolve etapas dentro de uma consideração metodológica que compreende, grosso modo, um levantamento de dados, a elaboração de alternativas, o teste das alternativas diante da realidade, para elaboração de um protótipo funcional, e o refinamento do protótipo em um

produto final e passível de multiplicação. De modo um pouco mais elaborado, o caminho eletrônico demanda proposta, pesquisa, criação, testes iterativos e aplicação. *Game Design* é, assim, uma tarefa que envolve não apenas o entendimento do que é divertido e envolvente como lúdico, mas a adequação de recursos diversos que viabilizam a fruição de uma obra obrigatoriamente aberta. Ao contrário de outros veículos de entretenimento eletrônico por reatividade (como filmes, músicas e animações), o jogo eletrônico é interativo por excelência, seja baseado em uma narrativa aristotélica de início, meio e fim, seja orientado à abstração do movimentar seus componentes visuais.

A metodologia de construção de um jogo eletrônico não difere completamente de qualquer produção de âmbito projetivo, embora traga consigo especificidades do desenvolvimento de imaterialidades. Sobretudo, valoriza-se o princípio de que o jogo é um software extremamente especializado e dependente da flexibilidade computacional para funcionar. Como recorte e distorção de uma determinada realidade funcional exclusiva do universo do jogo, é importante perceber que a ludicidade eletrônica possui características estabelecidas de reconhecimento por sua linguagem direta e participativa, ou seja, deveria ser muito mais importante fazer um jogo que funcione como objeto de manipulação do que fazer um jogo que seja audiovisualmente impressionante e realista. A própria busca pelo realismo absoluto configura uma espiral destrutiva para alguns projetos, que poderiam sobreviver mediante um *downsizing* das expectativas de seus criadores. Um exemplo: a própria idéia de que todo jogo precisa ser tridimensional é uma falácia que desconsidera as capacidades e praticidades dos portáteis e celulares. Como apontado, o jogo é provocativo pela sua manipulação e não somente pela sua capacidade técnica de convencer pela fidelidade de suas representações audiovisuais.

Game Design lida diretamente com procedimentos controlados e documentados de criação e desenvolvimento em dois *loops*: um maior, principal, que engloba todo o projeto de jogo como conjunto de sub-elementos e, um menor, secundário, que é específico de cada componente. O jogo deve ser um organismo feito de tecidos com especializações, mas que precisa funcionar como organismo completo e sadio. Metodologicamente, falamos aqui de dois processos. Um totalizante, que chamaremos *broadstroking* (como a pintura de um quadro, de fora para dentro, do total para suas partes) e um modularizante, que chamaremos *lego playing* (como a construção de múltiplos por recombinação de partes padronizadas).

Por se tratar de um processo condizente com um propósito multiplicador, não apenas o conhecimento de assuntos da área do entretenimento eletrônico interativo são indispensáveis (como conceituação e programação computacional, visual e sonora), mas também indispensável é

um serviço de documentação. Algo que costure os grupos de criação e desenvolvimento em torno de metas e de um objetivo comuns.

Todo *game designer* deve ser um jogador. Não apenas de jogos eletrônicos, pois este é em geral um momento posterior ao contato com outros jogos na tenra idade, mas toda forma de consideração lúdica, de brinquedos a atividades coletivas de atribuição de sentido. Os jogos estão por toda parte e não nos damos conta disso. Simplesmente jogamos.

Tentativa e erro são elementos característicos da condição humana e se encontram profundamente inseridos na esfera do ato de jogar. Podemos afirmar que somos atores em novos cotidianos tendo na simulação um espelho oscilante que nos mostra um futuro possível pela probabilidade contabilizada de nosso conhecimento e nosso entendimento de um mundo relacional.

Tendo como primeiro padrão a demanda da sobrevivência, o segundo padrão inicial imediato que se verifica é a busca pelo conforto. Conforto é sinônimo de segurança e, com segurança, acredita-se que se vai mais longe, embora conscientes de ser por vezes o modo mais lento. Com risco, a jornada tende a ser mais rápida, e por isso é importante equilibrar a sensação de conforto com a sensação de urgência e ter em mente um mundo que só é confortável na maior parte do tempo porque seus perigos são desativados. Desativar o perigo em busca do conforto é um padrão que muito se repete nos jogos e em especial nos eletrônicos. Apostas aumentam no tempo em função da profundidade do tabuleiro e da promessa de recompensas que garantam mais conforto. A busca pelo final anda conosco, a busca pelo conforto final. Por isso seguimos sempre em frente.

Jogos eletrônicos são baseados na premissa de que ações pontuais desencadeiam ações complexas e elaboradas. Ao pressionar de um botão no *joypad* ou no teclado ou no mouse, nossa “cópia” atuante no jogo realiza uma seqüência premeditada de atitudes que servem para ampliar de forma subjetiva o sentido objetivo do comando. Aumentando o número de botões aumentamos a sensação de controle (ou descontrole, dependendo da proficiência do jogador) e, por conseguinte, aumentamos a complexidade dialógica do que é manipulado na tela como jogo. No entanto, há um limite nebuloso entre a simplicidade funcional e o excesso perimetral do jogo como mecanismo de diversão. Ousar ultrapassar a linha condiciona o jogo ao status hermético de uso impositivo e ele deixa de ser divertido para se transformar em um sistema que só serve para se auto-alimentar, transformando o jogador em seu serviçal. O jogo tem um único propósito ontológico: ser divertido.

Um último padrão que precisa ser seguido para que isso seja alcançado fica conhecido como Razão ou Navalha de Occam, provavelmente criação de William de Ockham, teólogo

e filósofo da lógica inglês do início do século XIV. Dizia ele: *entia non sunt multiplicanda praeter necessitatem*. “As entidades não devem ser multiplicadas além do necessário” (ADAMS, 1987).

2.2.

Design: novos conceitos e novas expectativas

Um importante pensador do design por sua leitura filosófica foi Vilém Flusser. Para ele, não há possibilidade de retorno: o mundo necessita de design. O design é o objetivo final da sociedade e sem ele não é possível pensar conforto ou mesmo sobrevivência com a antecipação necessária. (FLUSSER, 1999)

No entanto, o termo em si admite um pensamento mais profundo, visto a proliferação de terminologias nele calcadas. Inicialmente, podemos perceber a ambigüidade do termo, que balança suavemente entre o substantivo e o verbo. Se podemos perceber sua presença como fenômeno da cultura industrializada, atributo tácito de um momento histórico, por outro lado vemos a ação de projetar, antever, supor, traduzir, relacionar, compor, realizar, construir a partir de idéias, um mundo sensível ao toque, às sensações e sobretudo à configuração particular de cada um.

Etimologicamente, a palavra design relaciona-se com signo, ou seja, define-se por apresentar um sentido a algo ou alguma coisa. Basicamente, somos todos produtores de sentido em potencial, embora alguns estejam mais bem amparados pelo conhecimento das regras e sistemas que se aplicam e fazem funcionar o universo de sentidos que nos cerca. O termo design, para os antigos gregos, seria notório no que tangia a idealização e operação da “máquina”, que por sua vez era o termo aplicado a tudo que era feito de madeira com uma função definida. Designer e artista, por essa época, se misturariam no mesmo indivíduo prático e reflexivo, que apropriando uma tecnologia realizaria sua arte, então tida como capacidade de transformar determinada peça material e dela extrair o objeto de uso ou fruição estética.

De qualquer modo, Flusser nos instiga a crer que a objetivação maior do designer através do design não seja a produção de equipamentos objetos, mas sim enganar e iludir a natureza que prescinde o mundo no qual vivemos. Criamos alavancas como forma de ampliar o poder dos nossos braços naturalmente incapazes de mover pedras e assim construir pirâmides e criamos a palavra escrita como forma de ampliar nossa memória naturalmente volátil e assim deixar para nossos descendentes planos de construção de templos místicos. Segundo o filósofo do design, os termos *deception* e *trickery* resumem nosso olhar intencional para com o mundo e através da tecnologia, realizamos essa façanha: “*Deceive nature by means of technology*”. Como um jogo eletrônico, apostamos na colisão de

nossas expectativas com uma série de experiências que, narradas posteriormente, chamamos de história.

O design avança na cosmologia da produção material como o centralizador por definição das grandes idéias das artes e ciências, servindo como ponte franca entre dois códigos: de um lado a exploração sensível e do outro o discurso da negação do desconhecido em virtude de sua explicação racional. Para Flusser, o designer como ser dotado de um telescópio especial para ver mais longe (FLUSSER 1999), surge no momento em que a aplicação tecnológica precisa atingir de forma mais humana e profunda um novo indivíduo social que passará a ser conhecido como “consumidor”, e por conseguinte, fará parte - com outros indivíduos semelhantes com os quais poderá dialogar experiências e anseios - de um conjunto que chamaremos de “público”.

A idéia de que existe um público que é nutrido por particulares resume a problemática da atualidade do projetar, seja qual for o suporte, onde coletivo e singular precisam ser levados em conta. O público consumidor transforma-se assim em público-alvo passivo. Inicialmente, essa modalidade se constituía de bens de consumo duráveis, mas com o avanço em direção ao futuro, os bens passam a ser não-duráveis e em menos tempo, simplesmente subjetivos e etéreos. Como visto, a idéia de vivermos rodeados de bens materiais (úteis e inúteis, em sua maior parte) dá lugar a um excesso ainda maior de imaterialidades. Salvo as devidas considerações, prezam hoje tanto por conforto imaterial, disforme e informativo como material, formal e cognitivo, ainda que as inter-relações humanas procurem transformar tudo em moeda de troca corrente nas mediações da cultura. Passamos a substituir o consumismo material pela comunicação. (BOLZ, 1994)

O público, até o momento apreciador reativo do que lhe atinge através dos meios de comunicação, se instrumenta para também participar, tendo no design um mecanismo desconhecido, mas cativante. Tendo na complexidade inerente dos processos não um muro intransponível, mas um abrigo para a liberdade de ignorar os fundamentos funcionais. O importante passa a ser a superfície, pois ela é intuitiva e dispensa explicações. Apenas convida ao uso. Eis o novo design, que trabalha no mundo das emoções com a desenvoltura de um profissional que conseguiu uma nova forma de refletir realidades.

O design é assim, o olhar da previsão, uma forma de lançar à prática, situações que devem seguir estritamente a um plano. Isso ocorre porque o designer tem uma forma própria de olhar o mundo à sua volta, como dotado de um novo olho, mais poderoso, pois persegue o futuro. Segundo Flusser, cabe ao designer dar ordem à tecnologia para traduzir no aqui e agora aquilo que é projetado, ou seja, passível de ser manipulado apenas na eternidade na qual existe. Na Antigüidade, o designer poderia ser confundido com um

profeta. No presente, ainda é considerado técnico, ou mesmo artista. Mesmo tendo poderes de um deus (FLUSSER, 1999).

Para apresentar o design no âmbito da produção de jogos eletrônicos, vale diferenciar as empresas e diferenciar o trabalho. Trabalhos distintos demandam expectativas distintas de profissionais distintos. E por vezes, também expectativas comuns, já que quando estamos falando do profissional designer, percebemos o quanto sua ação pode ser abrangente. De maneira geral, todos os conhecimentos adquiridos pelo designer em seus anos de estudo acadêmico valem muito se comparados aos conhecimentos dos estritamente práticos. A prática é importante, mas o embasamento epistemológico tem sua solidez em destaque.

Falando de ferramentas, no que tange o design das imaterialidades, não devemos dar a elas a importância maior de uma obra, seja qual for, mesmo eletrônica. Até porque no ecossistema dos meios informáticos, as ferramentas mudam rapidamente e podem lançar um projeto na defasagem prematura. Sabemos que jogos eletrônicos são também finalização de resultado de pesquisas de mercado, inclusive, garantindo assim os modismos que o consumismo demanda. Hoje, *massive games* são considerados pelo mercado como a nova ordem, mas esse mesmo mercado não sabe exatamente qual será a próxima novidade ou como explorá-la com convicção. *The Next Big Thing*, como diriam no Vale do Silício. Quando falamos das sendas a serem trilhadas, estamos nos aproximando do limiar que o autor de ficção científica Vernon Vinge considera como “singularidade tecnológica”. Ou seja, doravante, qualquer tentativa de previsão retorna o zero. Tudo é possível, com a equipe correta e as tarefas determinadas hierarquicamente dentro de um modelo metodológico. A tecnologia evoluiu a ponto de não mais oferecer resistência contínua a qualquer ideologia e sim ser receptível a ela. Embora exista como um anteparo que permite ou não a promoção de uma idéia a sua concretude, a proliferação de códigos, sistemas e processos significativos caracteriza em si a atmosfera de possibilidades plurais. Tanto que a produção de conteúdo em meios digitais, outrora competência de quem dominava o código de construção - programadores em sua maioria - vem sendo cada vez mais premeditada e participada por profissionais de outras áreas, que se adequaram ao código e reverteram seus meandros. O hermetismo da manipulação desaparece, mostrando que a superfície é um território livre.

Ainda assim, o momento pede atenção. Como os meios de produção se banalizam, é comum que uma qualidade de design sofra pressões interiores de modo a relevar pecados de âmbito do projetar. Há necessidade de realizar padrões e hábitos, de selecionar atribuições e de se estabelecer mecanismo de solicitação e execução, ainda que menos verticalizados se comparados às fábricas devoradoras de carvão e homens do final do século XIX.

No entanto, há uma distância muito grande entre o saber o que deve ser feito e o fazer o que se sabe. Na dúvida, privilegie o primeiro: ele é reconhecidamente o designer. Sendo um empresário, não espere que ele saiba programar com a desenvoltura de um programador ou que entenda como funciona um *pipeline* gráfico de uma placa aceleradora 3D. Sua missão no projeto é outra e deve ser respeitada como tal. Uma imagem que pode parecer perturbadora é o designer que domina o processo mas não o mecanismo. Novidade que deve ser aceita, já que doravante lidaremos com o mundo a nossa volta cada vez mais no viés da superfície.

A guisa de entendimento metafórico do processo atualmente verificado entre empresas de criação e desenvolvimento de jogos eletrônicos, podemos pensar o design de um jogo eletrônico como um ferrorama de algumas toneladas. Melhor dizendo, de muitos megabytes.

A locomotiva em movimento representa a equipe de designers e sua parcela de design para aquele espaço-tempo de projeto. Sem ela, os vagões ficam parados. Tudo, do vagão das regras de jogo ao vagão das linguagens estéticas, sem a locomotiva do design, é apenas um amontoado de palavras soltas, barulhos e rabiscos. Logo inserido na locomotiva, o carro de carvão, representando os gênios da informática, habilitando a locomotiva a seguir nos trilhos com força total. Sem eles, a locomotiva não anda, não puxa os vagões, não funciona. Foram outros como eles que estabeleceram, inclusive, os trilhos sobre os quais o conjunto se movimenta. A locomotiva, vem na frente, os demais vagões, atrás. Em composições maiores, outras locomotivas podem ser inseridas entre os vagões a fim de aumentar a aplicação de força. Em determinados momentos, passageiros dos vagões puxados são convidados a observar e mesmo participar da grande queima de carvão que ocorre na caldeira da locomotiva. Podem propor idéias ao maquinista para acelerar ou desacelerar o trem, para escapar de bandoleiros sanguinários ou vislumbrar melhor uma bela paisagem que se destaca do horizonte. O designer maquinista não sai do seu posto por tempo indefinido, nem os programadores carvoeiros vão trabalhar no vagão-restaurante. Todos entendem isso. São as regras do jogo do projeto. Ninguém rebate as competências dos outros pontos da composição. E o trem segue em frente até chegar à estação que melhor representa a conclusão do projeto.

2.3.

Designer: criando na seara eletrônica

As expectativas para com o designer de jogos eletrônicos variam de empresa para empresa porque no multiverso dos jogos eletrônicos há responsabilidades específicas para cada uma das atribuições. Na esteira de produção do jogo, a empresa

de desenvolvimento precisará de profissionais para criar e desenvolver a idéia e transformá-la em produto finalizado, pronto para ser vendido. Hoje é muito comum que existam verdadeiros grêmios para desenvolvimento de um projeto de jogo eletrônico, uma espécie de Toyotismo de idéias. Uma empresa aparece com o *game engine*, outra faz a sonorização, uma terceira acrescenta os cenários, a quarta traz a pizza... A produtora junta tudo e a publicadora vende, repassando lucros, alegrias e tristezas.

O livro *Uma introdução à história do Design*, de Rafael Cardoso Denis (2000), serve como base para o entendimento do designer como profissional. Vamos colocar uma definição de design em dois pólos: um etimológico e um histórico. O primeiro objetivando esclarecer a nomenclatura, design vem do latim *designare* e está intimamente relacionada à idéia de concretude e realização. A expressão surge na Inglaterra do século XVII como uma transliteração do termo italiano *disegno*, e recebendo mais especificamente os atributos “industrial” e “gráfico” como forma de caracterizar uma atividade própria no processo de planejamento e desenvolvimento de objetos e sistemas de comunicação. Historicamente, como são muitos os caminhos traçados pela genialidade humana para planejar e desenvolver produtos e visualidades, temos dois eixos principais: um relacionado à modalidade teórica que fundamenta a atitude de projeto - arte, técnica e ciência - e outro categorizando o modo de produção - artesanal, manufatureiro, industrial mecânico e industrial eletrônico, sendo este último mais recente e onde encaixamos os *game designers*.

Da diferença estabelecida no reconhecimento entre dois trabalhos - de um lado o científico/acadêmico/artístico e do outro o manual/artesão - surge o projeto, como linguagem intermediária, que a partir da produção industrial passa a ser tão importante como o resultado em si. Desta situação surge a figura do designer como responsável não só pela produção como também pela orientação elementar do que será construído (DENIS, 2000:16-18). O elemento de ignição de uma atividade maior.

Quando falamos de design para jogos eletrônicos vemos substância na participação do designer que se ampara nos conhecimentos de sua formação para melhor estabelecer a situação de projeto no qual está trabalhando. Além disso, o designer como profissional traduz-se como indivíduo capaz de perceber suas ações dentro de um sistema de inter-relações de causa e efeito que só faz sentido se aplicadas no contexto de um conjunto de decisões totais. Esse profissional, ciente e consciente das suas responsabilidades para com a totalidade, enquadra-se com perfeição no que Buckminster-Fuller preconiza com a sua expressão “efemeralização”, ou “mais com menos”. Mais precisamente, Christopher Fearnley aponta sobre esse conceito: “há a necessidade de uma revolução científica do

design onde designers usam princípios da ciência para conquistar maiores funcionalidades, com menos energia para o benefício de 100% da população” (FEARNLEY, 2002).³

Richard Buckminster-Fuller é notoriamente um dos mais controversos e impactantes pensadores do design do século XX. Dotado de uma capacidade ímpar de re-observar criticamente os sistemas humanos de produção e a partir de análises promover soluções para diversos problemas, o pensador preza por uma consideração do designer como indivíduo capaz de resolver problemas. Não só materiais e imediatamente tangíveis como sociais e de inferência a curto e longo prazos. Para Buckminster-Fuller, nosso objetivo na Terra é resolver problemas em uma escalada progressiva de desafio. O único trabalho realmente útil e aceito é aquele que amplia a noção de “suporte de vida” ou constitui em uma criação que beneficia a sociedade por completo. O trabalhador que existe unicamente para sustentar a definição do seu trabalho não funciona como indivíduo capaz de promover o progresso e a evolução humana. Simplesmente se estabelece como uma peça de giro infinito, entrosado nos circuitos viciosos da manutenção do sistema.

A idéia de um sistema produtivo que seja capaz de atender com 100% de eficiência, 100% da população não é utopia, mas algo exequível do ponto de vista dos avanços tecnológicos (FEARLEY, 2002).⁴ Uma vez mais nos deparamos com a dicotomia entre possibilidade e implementabilidade de soluções. Tão logo a percepção da totalidade do mundo alcance corações e mentes, nos será difícil olhar para trás e imaginar que alguma vez o mundo já foi vasto e desconhecido por seus habitantes. Na velocidade das mudanças nos meios de comunicação, pela primeira vez na história da humanidade, tempo se dissocia do espaço e um instante virtual modifica a necessidade presencial para o diálogo entre partes separadas milhares de quilômetros. Produzir para um mundo pontual exige um pensamento mediador das diferenças que não podem se solidificar em obstáculos.

O labor do futuro precisa ser repensado e observado pela presença de nossas fábricas, salienta Flusser (FLUSSER, 1999). Em seus estudos, a estranheza entre as novas dimensões culturais do *Homo fabris* x *Homo ludens* incentiva a inclinação do primeiro, notoriamente produtor, para o segundo, nitidamente interator, tão logo a industrialização é progressivamente reavaliada como pós-industrialização. “Fábricas são lugares nos quais novos tipos de seres humanos são sempre produzidos: primeiro o homem-mão, depois o homem-ferramenta, então o homem-máquina e finalmente o homem-robô”. Ponto conciso da evolução fabril humana, vemos que o novo campo de

³ No site “cjfearnley.com/fuller-faq.html”, acessado em 03/12/2006.

⁴ Esclarecimentos no site “www.cjfearnley.com/fuller-faq.html”, acessado em 03/12/2006.

atuação do designer não reside mais na mecânica do século XX, mas na eletrônica do século XXI.

O projeto, portanto, antecede a criação como preâmbulo de uma atividade controlada com resultados específicos. Ainda que não possa mais ser visto como uma construção isolada de um único profissional, o projeto como partícula base é de competência do designer como centralizador de questões direcionais. Nos jogos eletrônicos, o papel do projetista é priorizar a alocação de recursos e pessoal nos modelos de organização e hierarquização do trabalho para um planejamento objetivo. Segundo Victor Papanek, o design é básico em todas as atividades humanas. Planejar e programar qualquer ato, visando um fim específico, desejado e previsto, isto constitui o processo de design. (PAPANECK, 1971).

No multiverso produtivo dos jogos eletrônicos, ultrapassando-se as discussões acerca das tarefas e quem as desempenha (um embate epistemológico sobre o uso das terminologias), teríamos uma configuração binária de Criação e Desenvolvimento, evitando assim o uso inadequado da palavra “Arte” para referir unicamente a aspectos estéticos audiovisuais e “Design” para referir unicamente a construção do jogo em seu código de máquina.

Segundo Flusser, o designer é um novo profissional capaz de gerenciar as novas extensões funcionais do ser humano. Entendendo um mundo que se estabelece cada vez mais particularizado e apropriado, o designer seria o responsável pelo ato de projetar não os objetos necessários para o diálogo entre produtos e consumos, mas sim responsável pelo ato de projetar sensações e experiências. Mais próximo das áreas humanas de conhecimento do que das áreas técnico-científicas (FLUSSER, 1999).

Isso se dá por diversas razões, das quais podemos perceber as que nos são mais imediatas. Durante muito tempo, pensou-se a matéria como constituinte *sine qua non* do mundo sensível pelas faculdades organolépticas do ser humano. Uma mesa para servir de plataforma de utensílios de modo que fiquem longe do alcance de roedores, uma cadeira para distanciar nossos traseiros do chão frio e nos aproximar da mesa em posição confortável... enfim, bens que na verdade são manifestações presenciais de idéias puras e funcionais presentes na eternidade. A matéria da qual são feitas servem como um preenchimento temporário entre formas finais e potentes. Matéria é então madeira, submissa e flexível na mão do artesão que fosse capaz de domar sua eternidade nas necessidades do presente (FLUSSER, 1999).

Na passagem de um mundo material para um mundo desmaterializado diante do etéreo e da miniaturização, o suporte desaparece e o artesão, o atual designer, migra sua atenção para a eternidade a fim de continuar produzindo. Não mais mesas e cadeiras, mas sensações e emoções. Segundo Angelus Silesius, também citado por Flusser em *The Shape of*

Things: “A alma tem dois olhos: um olhando no tempo e o outro olhando no eterno e no sublime.” (CARUS, 2007).

Uma vez estimadas as alterações no pensamento do designer, observamos outros detalhes importantes na criação e desenvolvimento de jogos eletrônicos.

2.4. Particularidades do projetar: veredas

O designer alemão Otl Aicher é mais conhecido pelo seu talento como tipógrafo e pictógrafo. São de sua criação as tipografias Futura e Rotis, além da idealização dos pictogramas esportivos usados no sistema de identidade visual das Olimpíadas de Munique. Uma característica marcante do designer é ser um pensador de design que vê o mundo como design.

Vivemos em uma esfera artificial de um mundo artificial que construímos ao longo dos séculos. Como se dotados da percepção de um cambiamento entre uso e regeneração, pensamos só agora na tarifa que devemos para o mundo a nossa volta. O que Buckminster-Fuller chama de Contabilidade Cósmica (FEARNLEY, 2002) ⁵.

Uma das principais características de um mundo artificial é o fato de ter como preceito a sua construção humana e não teológica. A fé nas artes e ciências desaparece, dando lugar ao sentimento de manipulação (FLUSSER, 1999). O espaço deixa de ser sagrado por sua gênese e passa a ser concebido como intervalo entre materialidades, já que as imaterialidades não ocupam o mesmo espaço, mas outro, em formação. Um espaço conceitual e não físico.

O mundo artificial no qual vivemos é assim como o mundo do jogo. Não se constituindo de uma realidade inferiorizada pela comparação com um mundo natural (já que esse não mais existe) nem superiorizada pela noção de perfeição fabril (já que não mais existirão fábricas como as que por aí vicejam). Simplesmente se apresenta como outra realidade, na qual para ingressar é necessário aceitar o jargão *mundus vult decipi*, que significa exatamente isso: o mundo deseja ser enganado. A negação da descrença é um preceito básico para se aceitar a entrada no mundo artificial, como situação original para se participar de um jogo eletrônico como interator. Mais do que o simples engodo, as interfaces práticas entre seres humanos e os sistemas computacionais tornam aparentes novos pensamentos

⁵ Por exemplo, um indivíduo que usa seu carro movido à queima de compostos fósseis que levaram milhões de anos para serem realizados pela Natureza ao ponto de serem usados como combustível, unicamente para seguir ao seu trabalho burocrático cuja função não é de ampliar a qualidade de vida no planeta, mas subsidiar a própria noção de trabalho está em débito com a Contabilidade Cósmica: a relação de investimento e uso de recursos naturais para um determinado benefício coletivo.

metodológicos, que visam, sobretudo, a ludicidade de seu funcionamento.

Temos então a materialização de um jogo não como mágica, mas como decorrência de um fluxo controlado: uma esteira em direção ao futuro que carrega os componentes necessários a fruição da obra a serem montados conceitual e cognitivamente. Os designers estarão no seu ambiente natural crítico, como um escritor diante da brancura da folha de papel... O ato de projetar subentende causas e efeitos, assim como prescinde de controle. Ou o caos destruirá a moral de uma equipe inteira.

O ato de projetar é o ato de controlar o caos. Em qualquer sistema fechado a energia amplificada se desloca de modo a consumir o próprio sistema e escapar. Antever os percalços e as soluções aplicáveis é tarefa para que o caos não impere e desagregue os territórios conquistados.

A idéia de um jogo eletrônico pode ser dada tanto por um servente que estava varrendo a sala no momento da reunião ou vinda do marqueteiro amparado por gráficos e pesquisas ⁶.

Tendo a idéia definida e defendida, parte-se para a conceituação. É imprescindível gastar um tempo precioso para pesquisas diversas sobre o assunto e como ele foi tratado como discurso pela concorrência que já teve idéia semelhante (salvo lampejos de genialidade sem precedentes na história universal, nenhuma idéia é completamente original...). E aí o projetista entra em cena. Sendo um jogo proposto como narrativa, juntamente com autor ou roteirista, determina-se os fundamentos das regras açambarcadas no perímetro lúdico do jogo, ou seja, sua persistência existencial. Com o esqueleto montado, as equipes técnicas começam a funcionar - sempre baseadas nos modelos explicitamente discriminados em documentação própria. Se for um jogo de corrida, criam-se carros e pistas; se um jogo de estratégia medieval, exércitos de mouros e lombardos...

Quem coordena a equipe de criação é designado como Diretor de Arte (importação do meio cinematográfico, embora o nome seja uma abstração de sua real responsabilidade no projeto) e cada equipe se responsabiliza pelo seu trabalho, sempre registrando mudanças que forem feitas e as novas idéias que forem surgindo no caminho porque em um processo iterativo de construção nada é decidido completamente *a priori*.

A equipe de desenvolvimento começa a percorrer as teclas em torno do código a ser usado como núcleo técnico para o jogo eletrônico em questão. Eis a importância de se determinar os objetivos inicialmente: dependendo de como o jogo será tratado, um ou outro código será escolhido, cada qual com sua bateria de bibliotecas e *scripts*.⁷ Na medida em que as

⁶ Aparentemente, boas idéias de produção estão mais diretamente ligadas aos momentos da percepção de conexões simbólicas do que a um excessivo racionalismo pragamático construído.

⁷ Resumidamente, um sistema modular de programação onde parâmetros são ditados e referenciados marginalmente ao código principal.

equipes de criação entregam material bruto, as equipes de desenvolvimento vão lapidando, aplicando e testando em um minucioso mecanismo de provação. O modelo de produção coordenada, ou processo iterativo, apresenta-se a partir do teste constante de funcionamento íntegro, já que desde os primeiros momentos já é possível perceber o panorama em formação em toda sua potência. Erros de interpretação e situações ignotas são facilmente capturadas com esse processo, que celebra as relações dialógicas entre as equipes e não um simples método de execução de determinismos. Atento às datas, o jogo vai se concluindo nos testes finais com provadores especiais (os famosos e indevidamente invejados *beta testers*) e finalmente é lançado no mercado pelas empresas de publicação, com ampla divulgação e críticas.

Um processo multiautoral como um jogo eletrônico necessita estar amparado em documentação para que haja um fio condutor que atravesse o labirinto de decisões e desinformações comuns aos sistemas complexos de autoria. Uma boa documentação deve ser suficiente para atender a dois princípios básicos: 1) identificar o produto como resultado de uma atividade controlada e replicável e 2) garantir ao mesmo um caráter histórico evolutivo dentro de um processo ou conjunto de processos criativos, técnicos e científicos. De modo geral, podemos dividir uma documentação de design de jogo eletrônico em quatro documentos que cobrem as três etapas fundamentais, correspondentes a pré-produção, a produção propriamente dita e a pós-produção.

O primeiro documento chama-se na língua inglesa de *Game Concept* ou simplesmente, GC. No GC está discriminado o jogo enquanto uma idéia original e exequível, em tópicos ou parágrafos bem objetivos.

Após o *Game Concept*, confecciona-se o *Game Proposal*, a defesa comercial do jogo. Nesse documento os autores desmontam algumas idéias apresentadas em metáforas e explanações que evidenciam os motivos do jogo, do ponto de vista filosófico e financeiro. Estamos falando de um produto. Estamos falando de investimento, profissionais, contratos, dinheiro. Ou o jogo existe e funciona ou não existe, ou não funciona. Por isso, os investidores reclamam uma segurança que nem sempre é infalível e, por isso, esse documento deve ter como principal objetivo a clareza da proposta. O *Game Proposal* é o primeiro sincero aperto de mãos entre quem se propõe a fazer e quem se propõe a distribuir.

Após o *Game Proposal*, tem início a documentação do processo construtor em si, dividido em duas frentes distintas, mas completamente correlatas. Da parte da equipe de criação é providenciado o *Game Functional Specifications* (GFS) enquanto da parte de desenvolvimento codificador, o *Game Technical Specifications* (GTS). Ambos os documentos estarão abertos até o final do processo, sem que, no entanto, seja descaracterizado o fundamento centralizador que cada um tem para nortear o

projeto de jogo. Em geral, o preenchimento dos documentos é realizado de forma não-linear.

No GFS os designers dão parâmetros para o funcionamento do jogo no nível da jogabilidade, da soma da determinação de interfaces, das personagens e dos objetos existentes, dos ambientes e dos sons, ou seja, inter-relacionamentos entre cada uma destas frentes conjuntivas. A criação defendida é apresentada durante um período que pode variar de poucos meses a até alguns anos.

No GTS os programadores estabelecem o funcionamento do jogo no viés da codificação eletrônica, aplicando aos resultados estabelecidos no GFS uma tecnologia capaz de reivindicar a realização dos eventos e processos do jogo em determinado suporte. A modelagem de sua estrutura interna, embora não apareça ao jogador, é de suma importância para que a produção dos designers funcione. A melhor equipe de produção é aquela que sabe harmonizar criadores com desenvolvedores de forma dialética e ativa. Equipes com excesso de criadores ou excesso de desenvolvedores tendem a se confrontar por atenção e recursos. Segundo Doug Church, representante da Eidos (www.eidos.com), a equipe de sucesso não é aquela formada por excelentes criadores e excepcionais desenvolvedores - isso é o mínimo para se sobreviver no mercado - mas aquela na qual o diálogo intergrupo é mais bem resolvido do ponto de vista da aceitação das responsabilidades. As grandes empresas já não consideram o profissional unicamente pelo que ele sabe tecnicamente, mas sim como ele se comporta trabalhando em equipe.

Ainda que cada equipe tenha como tarefa uma verificação constante do fluxo de informação, é necessário um membro responsável pela documentação formal dos procedimentos. Este será o Documentador (por vezes gerente do projeto) e sua missão será zelar pela saúde produtiva do projeto. O Documentador, em geral, responde pela ponte entre dois mundos, estabelecendo um ritmo de cobrança prioritário. Sem uma formalização estabelecida pelo Documentador, os projetos interrompem-se nas suposições constantes sobre os tópicos de realização. A documentação providencia “garras”, para que o projeto continue em sua escalada com segurança.

Com o lançamento do produto finalizado, um último documento precisa ser realizado, encerrando o ciclo. Trata-se do *Post-Mortem*, no qual se analisa o jogo eletrônico como uma totalidade existente, tendo por objetivo, a crítica pertinente a cada função específica nele encontrada. A importância maior desse documento é servir de parâmetro para novos projetos similares ou de metodologias semelhantes. Ler *Post-Mortems* de outros projetos de jogos eletrônicos pode ser uma forma valiosa de enriquecimento cultural sobre teorias e práticas de produção, pois um aspecto pontual da cognição é o fato de nunca começarmos do zero absoluto. Como afirma o autor italiano Domenico de Masi, de todos os animais, o ser humano é o

único que passa pelo menos dez anos em contato com seus progenitores (DE MASI, 2001).

Assim, a informação obedece a uma regra de acumulação da qual emana uma evolução. Colaborar para o aprimoramento póstumo deve ser encarado como investimento fundamental para ter questões particulares dissolvidas no futuro. A informação só existe no trânsito entre “nós” bem especiais e só configura poder para aquele que a sabe explorar, com método e buscando a multiplicação de suas aplicações. A premissa sintética de Flusser (1999) para o mundo prevalece uma vez mais quando dedicamos atenção a perceber os benefícios do profissional na seara eletrônica. “*Our future is design*”. E o futuro do design compete aos designers.

2.5.

Nos ditames da tecnologia: síndromes e antídotos

Há uma grande expectativa nos congressos, simpósios e feiras durante a apresentação das últimas novidades em relação à criação, desenvolvimento e participação interativa nos jogos eletrônicos. Ainda que sejam considerados por muitos como representação menor da vasta produção cultural da sociedade moderna, os jogos eletrônicos deixaram de ser simples brinquedos e já carregam em si a responsabilidade patente em outros meios de transmissão de informação e conhecimento. Uma espécie de estigma, que precisa ser avançada no tempo e no espaço para que a evolução de suas interfaces digitais interativas alcance um objetivo mais nobre, que é levar o telespectador passivo ao status de espectador ativo.

A expectativa, no entanto, não pode ser confundida com o júbilo de uma maioria formada por profissionais e entusiastas das ciências exatas, da informática e da computação. De pronto observaríamos que o assunto lhes diz respeito por dados estatísticos, números crus e derivados, algoritmos e complexos equipamentos responsáveis por transformar pulsos elétricos em dígitos binários e dígitos binários em representações visuais bi ou tridimensionais. O ruído, misto de insatisfação e crítica, é providenciado por um público ouvinte e também atuante em crescente constituição, formado por profissionais e entusiastas das artes visuais aplicadas ao universo dos jogos eletrônicos, ou seja, designers em sua maioria, que entendem a existência de um descompasso entre o que está sendo dito e a realidade que se espera alcançar na obra, virtual por natureza. A verdade é que nas apresentações tecnológicas dos jogos eletrônicos em diversos eventos, enquanto ferramentas de criação, há uma celebração do fundamento de que o importante não é o conteúdo e sim o seu suporte, como se em comparação o importante não fosse a história *O Mágico de Oz*, mas a condicional do livro que a contém possuir menos páginas e mais figuras. A isso está sendo resumida a determinação de se

produzir para o multiverso dos jogos eletrônicos: cada vez maior liberdade de se manter o estabelecido, uma situação não atual e não enfraquecida pelo passar dos anos e ingresso de outros profissionais ao elenco da autoria.

Durante muitos anos, os jogos se valeram da incapacidade técnica da representação fidedigna para enaltecer a maneira como eram participados, ou seja, o seu sistema de regras e formas de manipulação. Dividindo os jogos eletrônicos em narrativos (ou aqueles baseados em conteúdo dramático) e abstratos (ou aqueles baseados em padrões de resposta a situações ideais), poderíamos dizer que o segundo perdeu o seu espaço, quando os avanços tecnológicos na arte de representar eliminaram as insuficiências para o primeiro tipo. O que ocorreu nesse avanço foi uma invasão de conteúdo narrativo formalizado a um instrumento que não apenas acolheu as possibilidades de narração, com incrementou em situações clássicas de outros meios de comunicação e leitura a capacidade da interação, ou, melhor dizendo, a capacidade de participação do que é narrado. Doravante, o personagem principal de qualquer enredo seria o próprio leitor, que passaria a ser chamado (para fins do objeto jogo eletrônico) de jogador.

Com essa nova realidade de conteúdo, os jogos abstratos foram relegados a instrumentos onde a situação técnica ainda não permitia o investimento em narrativas mais complexas. De certa forma, é possível extrairmos narrativa de qualquer evento encadeado onde a situação de causa e efeito possa ser verificada. No entanto, salvo algumas experiências isoladas, a narratividade de um jogo baseado em padrões de repetição e habilidade não acrescenta o suficiente para merecer uma recontagem de sua existência enquanto evento.

Eis aqui aberto um grande lapso entre os jogos orientados ao seu enredo e os jogos orientados a sua mecânica: os primeiros foram diretamente apropriados de outros meios de comunicação enquanto os segundos necessitaram evoluir, buscando uma visibilidade ofuscada pela direta referência cultural a narrativa.

No entanto, mesmo que a atualidade tecnológica nos brinde com espetáculos coloridos e sons emocionantes, deixamos de lado que um jogo eletrônico, para ser reconhecido como tal, precisa se apresentar como uma série de situações obstaculosas (ou mesmo problemáticas) que precisam ser resolvidas para benefício de quem participa (ou por premiação de pontos ou por prosseguimento na narrativa já iniciada). A isso dou o nome de Fator *Défi*.⁸ Infelizmente, a curva evolutiva dos jogos no que diz respeito ao Fator *Défi* não acompanhou a curva evolutiva das técnicas de representação pictórica, ou seja, além de poucas amostras realmente originais, que usam o instrumento jogo eletrônico em toda sua capacidade participativa, muito mais poderia ter sido feito. Há uma cristalização de soluções já gastas. Um retorno constante a

⁸ De "desafio", em francês.

utilizar o jogo eletrônico como uma repetição modificada da literatura e do cinema e não algo completamente novo. Pensando inclusive nos jogos eletrônicos como irremediavelmente inseridos em grades temáticas e conceituais, estas mesmas grades temáticas acabaram sendo descaracterizadas pela avalanche de cópias, inspirações, referências e homenagens aos seus jogos pioneiros e experiências geratrizes (ROSA, 2000).

Parte da responsabilidade por esse fenômeno reside na lendária situação de que criadores e desenvolvedores de jogos eletrônicos devem submissão a uma entidade maior, sem a qual inexistem. Essa entidade, que outrora era conhecida como sendo a Indústria dos Jogos Eletrônicos, hoje é pensada apenas como o Mercado de Jogos Eletrônicos. Encarando o jogo como produto industrial, há de se supor o autor como um intermediário entre a idéia e o público. Supondo que esse circuito não se inicia mais no autor, portanto, e objetivando a observação da idéia, notamos que ela é decorrência dos ditames de uma proposta tecnológica padronizada e de consultas ao público. Supondo que há um público sendo consultado, indagamos se ele não está insatisfeito com o que está sendo produzido e colocado a sua disposição para consumo. O que não se responde é que o que o público realmente quer não é o que está sendo criado, produzido e vendido, mas sim outra coisa, muito provavelmente porque as inovações requeridas vão contra a proposta tecnológica estabelecida e vigente e como o mercado é fundamentado em premissas como o “livro é mais importante que a história”, a manutenção da síndrome da mesmice prossegue.

O que observamos como criadores e criativos, com o passar dos anos, é a prorrogação do discurso do poder. Até o presente momento, o domínio esteve com as agendas tecnológicas. Não é de se espantar que, quaisquer tentativas de revigoração do multiverso dos jogos para situações onde vivenciáramos jogos mais abstratos (orientados ao jogo e a interface) e menos narrativos (orientados a história e aos efeitos), sejam anuladas. O mercado, composto em sua totalidade por partidários da manutenção dos sucessos, pouco admite inovações que arrisquem um desequilíbrio na balança dos investimentos e retornos. O discurso atual está calcado não no processo de criação e desenvolvimento reflexivo e intencionado, mas no objeto e nos resultados que precisam ser sempre favoráveis, para cumprimento de parcerias tecnológicas e a satisfação da ditadura pela velocidade na teoria da obsolescência industrial. Há muito o mercado se mostra autofágico. Se um jogo eletrônico ficar por um ano na prateleira, ele é considerado um jogo velho, sendo comercialmente descartado por não se adequar ao *establishment* dos novos paradigmas de hardware. O mesmo intervalo para o cinema e para a literatura pode não ser tão mordaz.

Por cerca de trinta anos a indústria dos jogos eletrônicos era fundamentada na necessidade de que pelo consumo do conteúdo, dever-se-ia pagar pelo receptáculo que o contém. A indústria dos jogos eletrônicos era uma forma indireta de apresentar-se como uma indústria de caixas de papelão, manuais impressos, disquetes, cartuchos, CDs e consoles. Como algo menor e variável, o conteúdo acompanhava a produção material.

Eram necessários dois espaços para acomodar uma obra. O primeiro, físico, correspondendo à manifestação da obra na realidade, fosse ela um punhado de fitas k-7, fosse uma coletânea de mídias ópticas. O segundo espaço, embora intangível, era pertinente e inexorável, correspondendo à capacidade de armazenar o conteúdo da mídia no aparelho que a pudesse disparar. Da relação entre os espaços a feliz constatação de que as curvas seguiram em paralelismo inverso: enquanto se reduzia o espaço físico (um CD é em dimensões de armazenamento, bem mais dócil que um cartucho plástico), aumentava-se o espaço virtual dos aparelhos, diretamente relacionado à sua capacidade técnica.

Entretanto, a capacidade técnica como curva, perdeu em ascensão para a capacidade funcional única do aparelho que depende apenas dos seus jogos e não de outras mídias. Um exemplo ilustrativo: a vida útil média dos consoles de videogame da Nintendo, prezando por equipamentos unicamente voltados para jogos, está caindo a cada geração, cuja consequência mais notória é o estreitamento do volume de vendas. Tomando por caso a empresa japonesa, observamos que o seu primeiro grande produto, o Nintendo Entertainment System, de 1985, vendeu até sua descontinuidade, a marca de 61.700.000 aparelhos. O doméstico foi seguido pelo SNES, de 1989, com 49.020.000 aparelhos; pelo o N64, de 1996, com 32.930.000 e por fim pelo GameCube, de 2000, com 18.030.000 aparelhos vendidos.⁹

⁹ Segundo dados da Nintendo Co., Ltd. (WONG, 2006)

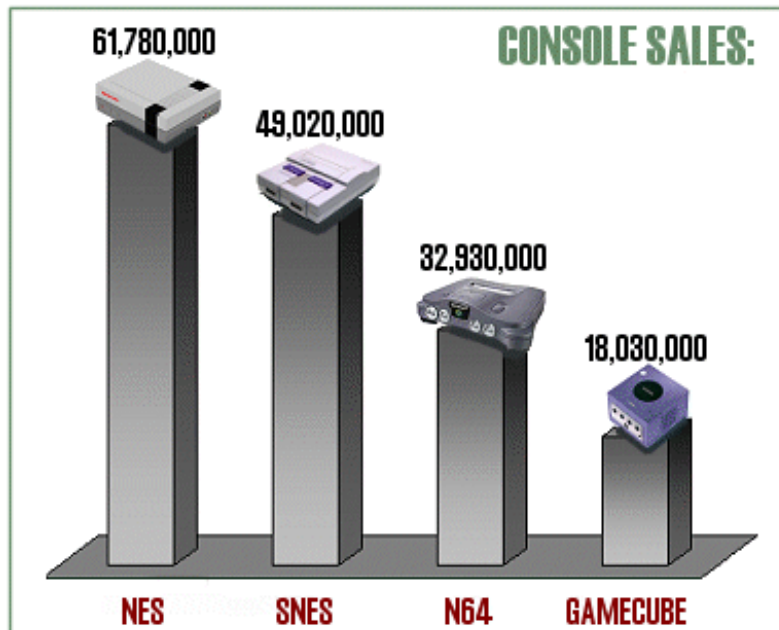


Figura 1 - Gráfico demonstrando a queda de vendas de aparelhos da Nintendo, atribuída pela incapacidade dos mesmos de utilizarem outros recursos midiáticos socialmente difundidos pela ocasião de sua comercialização (WONG, 2006).

Mesmo observando que a Nintendo não possui o monopólio das vendas totais, divididas inclusive entre concorrentes como Sony e Microsoft, os números apontam um decréscimo substancial em vendas de aparelhos no inverso do público consumidor, que aumentou enormemente de 1985 para a atualidade. Assim como aumentou o cifrão de investimentos e capital envolvido com o multiverso de jogos eletrônicos, que para o ano de 2005 foi fechado em cerca de US\$9.183.000.000 nos Estados Unidos, US\$11.108.000.000 na Ásia e US\$539.000.000 na América Latina.¹⁰ Estimativas do mercado apontam para cortes constantes nas receitas para o desenvolvimento de jogos para computadores e aumento para jogos portáteis proprietários, celulares e PDAs para os próximos três anos. O problema das vendas, portanto, não reside no conteúdo, que é flexível suficiente para se adequar a cada um dos novos aparelhos, mas sim, os mesmos, objetos eletrônicos tridimensionais movidos à energia elétrica e frutos da engenhosidade humana que já surgem natimortos pela antecipação de uma outra novidade.

Boa parte do finado século XX, foi dedicada ao consumismo material que suportava o consumismo de conteúdo. Sem jornais e livros não era possível ler, sem telas, ópticas e tubos de imagem não era possível assistir e sem alto-falantes, antenas e agulhas não era possível escutar. As obras estavam escravas do meio e todo direcionamento para sua fruição padecia de flexibilidade, alcançada no meio eletrônico a partir de dispositivos de armazenamento que não fizessem parte

¹⁰ Segundo dados apresentados na SBGames 2005 pela ABRAGames.

conexa com o dispositivo de exibição. A grande vitória da distribuição do conteúdo foi conquistar a cambialidade a partir da enumeração de normas técnicas de produção e reprodução. Uma evolução constante que tem como objetivo ideal a digitalização da sociedade de consumo, que passa a ser uma sociedade de informação. Uma sociedade que desconsidera o modelo moderno Fordista de durabilidade e cristalização pelo modelo Toyotista e pós-industrial da efemeridade e da fluidez.

Nosso novo século experimenta mudanças radicais em preceitos como criação, fabricação, distribuição, consumo e descarte nos moldes dos objetos, ou coisas, pois desde os seus primeiros anos, com a maturidade progressiva da internet como integradora cosmopolitista, condiciona um substituto ao consumismo baseado na comunicação. Com a imposição e dependência digital e a repercussão dos meios tecnológicos de expansão do indivíduo *in absentia*, uma série de questões se fizeram percebidas como a identidade dos responsáveis por esse novo desenho de mundo (BOLZ, 1998).

Nos jogos eletrônicos há a necessidade constante de momentos exploratórios por indivíduos que migram de outras áreas em busca da realização de anseios e possibilidades que não são possíveis pela autonomia vigente. Todo meio de comunicação partilha dessa realidade que distancia sua instalação social de seu aproveitamento. Tão logo os progressos atinjam as classes de criação de conteúdo facilitando o seu estabelecimento no elenco de autoria, novos profissionais e relacionamentos terão início.

O designer é um dos profissionais mais engajados em se tratando de cartografar a *terra incognita* da tecnologia. Voltando no tempo, é importante perceber que o termo que se aplicava aos profissionais que se responsabilizam pelo intermédio entre o labor artesanal e a produção industrial (DENIS, 2000), mudou radicalmente com a transposição de uma sociedade industrial para uma sociedade pós-industrial. Se a presença do designer outrora era estabelecida pelas fábricas, oficinas e estúdios, atualmente ela se espalha por diversos átrios virtuais, onde a ferramenta de trabalho não é mais a pontuação do traçado sobre o produto com régua e lápis. Mas sua projeção virtual antecessora à realização, rotacionada tridimensionalmente na tela dos monitores. Assim como a arquitetura e a engenharia, o design da atualidade está tão imiscuído na linguagem computacional que não raro se mescla com ela, traduzindo um modelo pragmático de tecnicidade em um modelo reflexivo de funcionalidade. O domínio da técnica depende do domínio da função pois no diálogo Humano-Máquina as saídas de dados visam atualmente o humano e não a máquina. Há muito se admite que o computador, como ele se apresenta a nós, em nada lembra a “calculadora poderosa” das décadas de 1940 a 1960. Não é sequer uma máquina analítica ou datilográfica que muitos esperam encontrar e acabam descobrindo novas funcionalidades. A nós, usuários, o

computador parece muito mais com a definição de Sherry Turkle: um misto de vidro e espelho, no qual podemos ver e nos ver e sermos vistos. Visam a não só informar e dar parâmetros para determinados dados particulares à sua metaforização, como também envolver e cativar aqueles que se alimentam dessa relação simbiótica (TURKLE, 1995).

Um dos poderes do designer reside na consideração de que a linguagem, seja ela qual for, deve existir para benefício de quem dela frui. Quando as interfaces eram sólidas, como alavancas, botões e seletores, o pensamento de funcionalidade era característico de uma lógica de resolução binária de problemas. Um pensamento analógico de realização que consistia em fundamentar a existência ou não de determinada característica de uso. Com o ingresso do designer no trato de tais características (em parte impulsionado pela indústria e em parte impulsionado pelo dever social atribuído ao artista) inicia-se uma nova discussão, não sobre o binarismo da resolução, mas sobre o melhor usufruto do componente que a permite. O designer como antevisor de uso, aquele que segundo Vilém Flusser é capaz de perscrutar o infinito, não é necessário apenas dentro do condicionamento de que sua atribuição exclusiva é a forma e a função. O designer é o indivíduo que explora uma nova linguagem como meio de atingir um público visando a sua condição de conforto.

Uma nova atribuição é o poder do design das interfaces intocáveis. Reside na consideração de que a linguagem visual, seja ela qual for, evolui em complexidade e se desdobra em multiplicidades de uso que em um determinado ponto funde-se como uma sistemática que permite a fruição mesmo de quem a ignora. Nas novas interfaces do futuro, não baseadas em alavancas, botões e seletores, mas em janelas, ícones, menus e cursores, o designer não só avançará ainda mais sobre o código de construção, como também dominará um outro código: o de relacionamento entre a interface e as faces que se separam em humanos e máquinas.

Há uma dicotomia curiosa na relação de responsabilidades entre os detentores do código vigente, aqui apontados como programadores e os conquistadores do código do futuro, aqui chamados designers. Tanto um quanto outro profissional demandam que sua posição diante de um projeto de jogo eletrônico é prioritária e indispensável. Faces de uma mesma moeda, eles embatem-se por uma autonomia que jamais irá existir e não pacíficos dependem de uma espécie de “democracia orientada” para que possam trabalhar em paz. Infelizmente, a “democracia orientada” é proveniente da autoridade de profissionais ligados ao ramo tecnológico, o que em último caso não satisfaz a isenção de juízo e valores que precisam inexistir em se tratando de um projeto de condições tão particulares como um projeto de jogo eletrônico. Os cargos de chefia são quase sempre delegados a partir de uma premissa de que um jogo eletrônico é unicamente uma “especificação de

software” o que embute em seu bagageiro, pensamentos discutíveis de que o código é mais importante que a linguagem apresentada e de que o jogo é apenas uma casca ou concha, casulo de linhas e mais linhas a serem compiladas. Supondo que houvesse a mesma forma de discriminação em outros meios comunicacionais teríamos a idéia de que o livro é uma “especificação gráfica” sendo de responsabilidade do gráfico definir dimensões e paginação e o autor dever se enquadrar a essa condição sob risco de ter o seu conteúdo vilipendiado. Ou mesmo de que o cinema (aqui analógico ainda, não digital) é uma “especificação óptico/fotográfica” sendo de estrita responsabilidade dos engenheiros que montaram as câmeras e dos fotógrafos responsáveis pela revelação do filme. Nesse raciocínio, sobre a “celebração da ferramenta pelo ferreiro”, diretores, atores e músicos deveriam se adequar às condições tecnológicas vigentes e não explorar ou mesmo exigir resultados outros que não o da captura prevista, não inovando sobre a funcionalidade da cinematografia, apenas sobre sua técnica. Caso contrário, haveria risco do filme não ser realizado pois todo o processo de direção da obra não estaria centralizado na figura do diretor (aquele que por meio da funcionalidade do processo, domina a linguagem) mas com os engenheiros e fotógrafos (aqueles que por meio da técnica do processo, dominam a ferramenta).

A questão é um pouco maior e complexa, pois mesmo designers têm suas próprias ferramentas de produção e programadores, seus próprios sentidos de criatividade, o que faz de nossas constatações não uma crítica ferrenha e depreciativa de alguns pontos de vista, mas um imperativo de mudança de comportamento para um modelo mais sincero e transparente de produção de uma obra audiovisual por excelência.

No que diz respeito em específico aos jogos eletrônicos, é curioso que essa relação que necessariamente passaria por um âmbito cultural, estacione em uma posição meramente técnica, como se o jogo fosse um software que independesse do jogador que o manipula e como se sua vida útil se encerrasse na compilação de um arquivo executável. A diferença maior entre a situação atual e a situação buscada pelo novo discurso seria a antecipação de detalhes importantes, uma observação de que o jogo eletrônico, antes mesmo de ter uma condição algorítmica e lógica, partilha de uma substanciação lúdica só experimentada pelo jogador e não pela máquina.

O discurso do poder vigente é estruturado em dois outros discursos de proeminente autoridade. O primeiro é o Discurso do Código e o segundo é o Discurso da Ferramenta. É sobre esses dois discursos que a réplica dos designers deverá estar inserida.

Código pode ser definido brevemente como um conjunto de símbolos formado por um padrão lógico de significação. Melhor situando o problema, na semiótica, o conceito de

código é de fundamental importância para a comunicação entre indivíduos. Sausurre (MUCCI, 2006), por sua vez, advogava que um símbolo apenas conquista significado e valor quando interpretado na interrelação. O relacionamento entre significante e significado é arbitrário, apenas respeitando condições de familiaridade e convenções de comunicação pertinentes a um público eleitor e participante de uma cultura, que tanto pode ser restrita a poucos como universalizadas por muitos.

O Discurso do Código, assim priorizando código sobre o conteúdo, reflete a constatação de que os códigos de representação no eletrônico são e devem ser historicamente dominados pela estirpe de desenvolvimento, justamente aquelas que buscam o resultado. E segundo, é incansável e futilmente perseguido pelas classes de criação, aquelas que visam ao processo conjunto. O código, portanto, gentilmente oferecido aos laicos pelos programadores, é precioso dentro de uma regra geral de uso ritualístico: a linguagem deve honrar o código como sendo o último uma espécie de deidade onipresente no processo, um misto de Ceres e Gaia de onde todo o resto provém, como se o artifício da programação fosse a própria cornucópia digital. E os criadores de conteúdo devem fazer o mesmo com os programadores, sendo tais como os sacerdotes do código.

O outro discurso, o Discurso da Ferramenta, preconiza que entender o próprio jogo eletrônico como uma ferramenta, envolve desviar sua constituição formal cosmológica para um caráter de “vazio promissor”. Assim, o jogo eletrônico como substância programável inexistente como autonomia de uma consideração lúdica e existe apenas como um acervo limitado no tempo e no espaço da sua programação e formas de uso, como outro software aplicativo qualquer. Seguindo esse raciocínio, as planilhas de texto existem em substituição de folhas de cálculo, os processadores de texto existem em substituição as máquinas datilográficas e o jogo eletrônico existiria em oposição ao jogo material convencional. Em se tratando de desenvolvimento tecnológico, tudo é possível se puder ser programável, logo, reversível ao status de exigência conceitual no patamar da ferramenta, como um martelo e uma chave de fenda estão para o carpinteiro. A idéia do jogo eletrônico como uma ferramenta utilitarista não é de todo desprezível, visto que o jogo pode ter diferentes aplicações sociais que se multiplicam: da educação ao ócio, do treinamento a expressão artística. Mas pensar o jogo unicamente como uma ferramenta anterior à sua objetivação, é supor que uma simples carroceria pode fazer de um coche uma limousine.

Desconsiderar o aspecto sócio-cultural da linguagem é perceber os constituintes do jogo eletrônico somente como entidades importantes durante o jogo. E qualquer possibilidade de valorização dos mesmos, fora do circuito eletrônico, seria uma inconsistência. No entanto, não é o que se verifica, desde

fenômenos sociais como Pac-Man (Namco, 1980), Mario (Nintendo, 1985), Pikachu (Nintendo, 1996) e Katamari (Namco, 2004). Tais personagens fazem sucesso inclusive entre aqueles que não são aficionados por jogos eletrônicos e, portanto, prontamente reconhecidos pelo grande público devido a sua visualidade.



Figura 2 - Pac-Man, primeira tentativa objetiva para o ingresso feminino ao multiverso dos jogos eletrônicos.

Como a distribuição de energia no sistema é entrópica, o final do modelo de construção do jogo eletrônico (criação tendendo ao desenvolvimento e esse tendendo a conclusão) não raro está repleto de embates entre a maneira de perceber o projeto ontologicamente. Os detentores do discurso do poder, programadores e tecnólogos, vêem-no como um software de objetivação lúdica. Os impressores do novo discurso, designers, comunicadores, artistas e demais autoridades das ciências sociais aplicadas, como um meio de emocionar e fazer refletir uma sociedade a partir de uma fundamentação programável de inovadora flexibilidade.

Neste capítulo, pretendíamos apresentar o designer como atuante na produção de entretenimento eletrônico. Foi nossa intenção discorrer sobre as peculiaridades do espaço de produção do lúdico eletrônico e focar a relação entre designers com outros profissionais que também estão envolvidos com projetos de entretenimento digital.

Isto posto, iremos observar os jogos eletrônicos como manifestação dualística, percebido como objeto, e também



Figura 3 - Mario, símbolo oficial da Nintendo, conquistou notoriedade graças a inúmeras aparições comerciais.

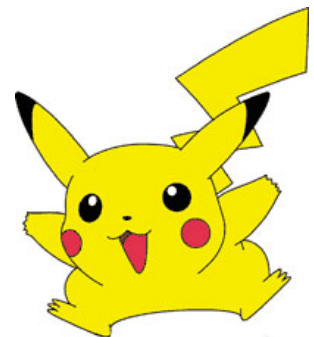


Figura 4 - Pikachu, migração de um jogo eletrônico obscuro para a fama televisiva em delírio de colecionadores.



Figura 5 - *Katamari Damacy*, versão interativa e alienígena de uma espécie de besouro-rola-bosta que acumula montanhas de itens culturais, é o principal representante da nova geração de pop stars oriundas dos jogos eletrônicos.

como processo. Trataremos das particularidades de cada interpretação, e a verificação do conceito de jogo introjetado em sua representação eletrônica.