

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

PEDRO FROTA PAIVA

**VIDEOGAME POR FAZER:
Fliperamas e a estética do precário**

PORTO ALEGRE

2021

Pedro Frota Paiva

CIP - Catalogação na Publicação

Frota Paiva, Pedro

Videogame por fazer: Fliperamas e a estética do precário / Pedro Frota Paiva. -- 2021.

89 f.

Orientador: Alberto Marinho Ribas Semeler.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS, 2021.

1. videogame. I. Marinho Ribas Semeler, Alberto, orient. II. Título.

VIDEOGAME POR FAZER:

Fliperamas e a estética do precário

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), como requisito para a obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais.

Linha de pesquisa: Poéticas de Processos Híbridos

Orientador: Prof. Dr. Alberto Marinho Ribas Semeler (PPGAV/IA/UFRGS)

Banca examinadora:

Profa. Dra. Aline Conceição Job da Silva (PPGLET/UCS)

Profa. Dra. Elaine Athayde Alves Tedesco (PPGAV/IA/UFRGS)

Profa. Dra. Teresinha Barachini (PPGAV/IA/UFRGS)

RESUMO

A presente pesquisa defende uma *estética do precário* na criação de objetos chamados *gabinetes de fliperama*. A proposta consiste em evocar, no objeto acabado, instantes de sua feitura, marcando uma diferença entre o videogame apresentado no interior de tais gabinetes e os aparelhos de videogame domésticos *mainstream*. Este trabalho afirma a existência e urgência de modos variados de produzir, jogar e distribuir videogames, obstruindo o avanço predatório do capital - e de suas políticas neofascistas - sobre aspectos não lucrativos da cultura de videogame.

PALAVRAS-CHAVE: Videogame. Estética do precário. Fliperama. Variedade. Trabalho.

ABSTRACT

This research advocates for a lousy aesthetics in the making of objects called arcade cabinets. Evoking moments of its own making, the proposal consists in marking a difference between the video game presented inside such cabinets and the mainstream home consoles. This work is an affirmation of the variety in ways of producing, playing and distributing video games, obstructing the predatory advance of capital - and its neo-fascist politics - on less profitable aspects of video game culture.

KEYWORDS: Video game. Lousy aesthetics. Arcade. Variety. Work.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Frame de *Moedas* (2011)

Figura 02: Frame de *Caça ao bobo* (2011)

Figura 03: Frame de *Carrocracia* (2011)

Figura 04: Frame de *Macaco Grande* (2012)

Figura 05: Frame de *Oniken* (2012)

Figura 06: Frame de *VHS Maluco* (2012)

Figura 07: Frame de *Odeio Carros* (2012)

Figura 08: Tela-título de *Cernuno* (2012)

Figura 09: Emblema atual do selo Mais Ódio Menos Playstation (2019)

Figura 10: Frame de *Anestesia* (2012)

Figura 11: Frame de *Mario Empalado* (2012)

Figura 12: Frame de *Depressive Nihilist Pac-Man* (2012)

Figura 13: Frame de *Trabalho Alienado* (2013)

Figura 14: *Totem-Máquina Mercer* (2014)

Figura 15: *Pirata de Prata* (2019)

Figura 16: *Capeta Compiuter* (2020)

Figura 17: *Fake Urna* (2019)

Figura 18: Flyer divulgando os modelos *cocktail table* de gabinetes da PMC Electronics

Figura 19: Propaganda do microcomputador Tandy TRS-80

Figura 20: Frame de vídeo registrando o funcionamento de um gabinete de Space Invaders original

Figura 21: Interior de uma galeria *Edison's Phonograph and Gramophone Arcade* em San Francisco, Califórnia

Figura 22: OAK-U-TRON 201X e seus criadores, da esquerda para a direita: Alex Kerfoot, Mars Jokela e Anna Anthropy

Figura 23: Gabinetes da mostra inaugural de Babycastles, 2009

Figura 24: Gabinete com madeira de demolição

Figura 25: Gabinete grafitado

Figura 26: Fulerama de Camila Soato, 2014

1. INTRODUÇÃO	8
2. MAIS ÓDIO MENOS PLAYSTATION: O que fiz até agora	11
3. FASCISMO GAMER	30
4. DA FALHA SIMULACIONAL: O videogame e sua individuação	38
5. ARTE, TÉCNICA, TRABALHO LIVRE	50
6. DESERTOS DIVERTIDOS: Videogame mainstream como monocultura e profissionalização do jogar	60
7. ESTÉTICA DO PRECÁRIO: Imagens do videogame por fazer	70
8. CONCLUSÃO	82
REFERÊNCIAS	85

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa defende uma estética do precário na criação de objetos chamados gabinetes de fliperama. A proposta consiste em evocar, no objeto acabado, instantes de sua feitura, marcando uma diferença entre o videogame apresentado no interior de tais gabinetes e os aparelhos de videogame domésticos mainstream. Este trabalho afirma a existência e urgência de modos variados de produzir, jogar e distribuir videogames, obstruindo o avanço predatório do capital - e de suas políticas neofascistas - sobre aspectos não lucrativos da cultura do videogame.

O capítulo 2, denominado *Mais Ódio Menos Playstation: O que fiz até agora*, descreve minha trajetória como joguista a partir dos trabalhos que considero mais importantes e que estão relacionados a esta pesquisa. A escolha por joguista é uma escolha estética e política, uma tentativa de me desvencilhar da cultura corporativa que evocam termos como *game designer*, *game developer* ou desenvolvedor de jogos e, ao mesmo tempo, é uma aproximação com o trabalho dos quadrinistas, que também produzem numa posição mais autoral, de forma individual ou em pequenos grupos, e habitam esses campos menos intelectualizados da produção de imagens, mais associados ao entretenimento. Se eles fazem quadrinhos, faço joguinhos; joguista, então. Embora esta pesquisa esteja mais interessada nos gabinetes de fliperama, que aparecem de forma mais tardia na minha produção, também abordarei alguns de meus jogos, para que se compreenda que tipo de preocupações me levaram aos problemas atuais.

No terceiro capítulo, *Fascismo gamer*, vamos examinar a relação entre o videogame, seu desenvolvimento histórico e seus usos e efeitos políticos. Primeiro, vamos ver como a domesticação do videogame opera uma mudança em nosso modo de percebê-lo, levando-o de uma diversão boêmia e sem recorte de gênero, passando para o público familiar até finalmente se encapsular no público-consumidor menos arriscado possível: o *gamer*, que consiste num tipo muito agarrado a seus hábitos de consumo, a um nível identitário. Veremos, em seguida, como a extrema direita soube utilizar o *gamer* para ganhos políticos a

partir dos anos 2010. Concluindo essa parte, afirmo minhas suspeitas de que o *gamer*, antes de ser uma demografia disputável por qualquer projeto antifascista, é uma identidade a ser questionada e abandonada em função de seu caráter consumocêntrico, individualista e conformista.

No capítulo 4, *Da falha simulacional: O videogame e sua individuação*, proponho um relato histórico do videogame que não o coloque apenas na ponta de uma corrida tecnológica nem como continuidade da história da arte. Parto do paradigma contemporâneo definido por Nestor Garcia Canclini quando fala das disciplinas modernas e seu destino transdisciplinar (CANCLINI, 2012): a maturação das disciplinas se encontra em tal nível que os limites do campo se tornam insuficientes e são transpostos. Buscamos respostas em outros campos que nos instrumentalizam para avaliações mais complexas dos problemas - que são transdisciplinares assim como as soluções. Trabalho também com o conceito de individuação em Simondon, no qual o ser individual está sempre em devir, carregando o potencial de se tornar outro (SIMONDON, 2020, p. 7). Passando por uma breve revisão histórica, e pegando emprestada a definição de videogame de Brendan Keogh (KEOGH, 2014, p. 3) - um híbrido bagunçado de diferentes formas de mídia, situo a gênese do videogame como indivíduo na falha e no transbordamento do que lhe é anterior.

Em *Arte, técnica, trabalho livre*, capítulo 5, proponho uma teoria da arte como teoria do trabalho em relativa autoliberação como resposta à alienação do trabalho, a partir de Sérgio Ferro (FERRO, 2015). Considerando o projeto simondoniano de superação da alienação por meio de uma cultura técnica, propomos um videogame crítico que supere seus limites via branqueamento de sua caixa preta (FLUSSER, 2011, p. 26), processo cujo primeiro momento se daria pela afirmação desse branqueamento potencial na forma de sua imagem/evocação (imagem como evocação de algo presentemente inacessível), aproveitando a noção de marca em Sérgio Ferro (FERRO, 2015, p. 110).

No capítulo 6, *Desertos divertidos: Videogame mainstream como monocultura e profissionalização do jogar*, faço uma crítica da monotecnologia - o investimento no desenvolvimento de uma mesma tecnologia com o objetivo de se inserir numa competição capitalista global (HUI, 2020, p. 136), traçando uma analogia com as monoculturas agrícolas na crítica de Murray Bookchin

(BOOKCHIN, 2021). Em especial, dedico-me aos fenômenos dos *e-sports* e do *streaming*, tendências profissionalizantes que colonizam todos os aspectos da cultura de videogame, reduzindo-a a um aparelho lucrativo predatório, a uma simplificação inimiga da variedade, tão cara na apologia ecológica de Bookchin.

No sétimo capítulo, *Estética do precário: Imagens do videogame por fazer*, volto a me debruçar sobre os gabinetes para definir o que seria uma estética do precário, considerando o conceito de fulleragem - desenvolvido pelo grupo de pesquisa Corpos Informáticos nas contribuições de Maria Beatriz de Medeiros, Camila Soato e Natasha de Albuquerque Corrêa (2006, 2013, 2018). A seguir, examino a presença dessas características nos gabinetes do Babycastles, um espaço de fliperama e centro cultural de Nova York com o qual tive contato - remotamente, pela *internet*, através dos registros dos eventos - antes de começar a produzir meus próprios gabinetes. Examinarei também o gabinete ambulante *OAK-U-TRON 20XX*, fliperama itinerante de Oakland que ocorre durante o movimento *Occupy Oakland*.

No capítulo 8, concluo na afirmação de um videogame não gamer para que possa sair do fascismo (compreendido como a defesa violenta da manutenção de um estilo de vida despolitizado, ou seja, obediente às tendências hegemônicas percebidas como naturais e justificadas pela fundação ou refundação de mitologias. Essa defesa da hegemonia, no fascismo, inclui a aceitação aberta e verbalizada de uma gestão racional da morte como apenas uma questão de dados *on* e *off*, vivo e morto, num quadro em que figuram vidas a descartar - cuja manutenção é associada ao desperdício e à corrupção da mitologia fascista - contra vidas a preservar - aquelas consideradas produtivas e basilares da mitologia, cuja manutenção depende da produção da morte do outro) e não cair mais nele, um videogame não consumista para que seja possível participar de sua cultura de forma inventiva, um videogame não doméstico para que a cidade potencialize sua individuação no sentido da variedade, e uma sociedade que não esteja cega aos esquemas mais lucrativos que a permeiam com indiferença.

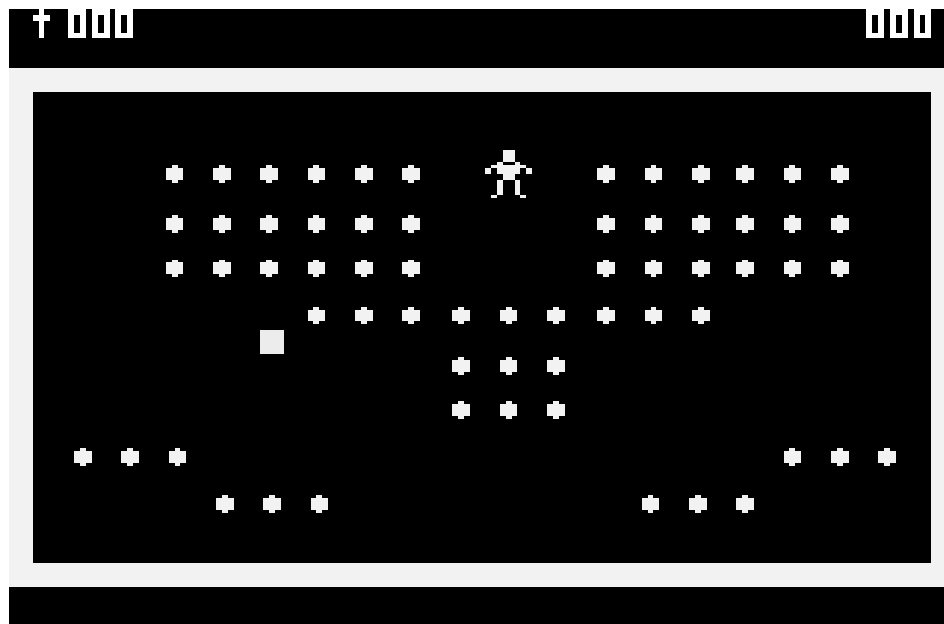
2. MAIS ÓDIO MENOS PLAYSTATION: O que fiz até agora

Descubro o desenvolvimento de jogos por volta de 2003, aos 13 anos, e participo avidamente dos fóruns de desenvolvedores (em especial o Gaming Brasil e a Casa dos Jogos), que reuniam dezenas, talvez centenas, de amadores muito jovens - os mais velhos tinham 18 anos. O vício nos fóruns e nas intermináveis discussões inconclusivas me ajudaram a desenvolver a escrita, mas também impediram que eu fosse muito produtivo nessa época - só comecei a publicar jogos completos em 2011, começando por *Moedas* (2011, Figura 01), *Caça ao Bobo!* (2011, Figura 02), *Carrocracia* (2011, Figura 03) e *Macaco Grande* (2012, Figura 04), jogos *arcade* bastante simples e, com exceção de *Carrocracia*, sem ambições intelectuais ou contribuições críticas ao meio. Nesse período eu já estava na metade de meus estudos acadêmicos, e os novos jogos que acabava de publicar eram parcialmente motivados pelas oficinas de videogame que desenvolvi durante meus estágios - redescobri o potencial facilitador das ferramentas que usamos, especialmente os *softwares* da *Clickteam*, que sigo usando até hoje.

No começo dos anos 2000, nos fóruns de que participava, mesmo os autores individuais e as pequenas equipes de dois ou três colaboradores criavam nomes de estúdio - ou selos, como também podemos chamar - para assinar seus trabalhos, ou optavam por *nicknames* que deveriam soar igualmente bem. Poucas eram realmente prolíficas, mas as equipes amadoras nasciam e morriam como bandas de *rock* adolescentes. Passei por algumas delas e, em 2010, já bem distante dessa realidade, fundei o selo Arcaica, entusiasmado que eu estava com a redescoberta provocada pelas recentes oficinas. O selo comunicava uma disposição de “retorno às origens” que não sobreviveu muito bem às minhas elaborações críticas posteriores. Ainda no primeiro ano do selo, convidei o antigo colega de fóruns Danilo Dias, com quem ainda mantinha contato, para compor o selo comigo, e decidimos retomar um jogo cujo desenvolvimento ele tinha interrompido na época, o *Oniken* (*Onikenchou* originalmente), jogo de ação tradicional que conta a história de um espadachim mercenário enfrentando uma força militar tirana, bastante inspirado por *animes* e por um senso estético anos

1980 no geral. Minhas contribuições ao jogo se limitaram a efeitos especiais, alguns inimigos, quatro chefes e duas fases mais orgânicas que contrastavam com o ambiente *high tech* que predominava no jogo (Figura 05), pelo qual Danilo ficou responsável. Tomamos essa decisão para evitar um choque de estilos entre nossa *pixel art* (técnica de pintura digital apropriada a resoluções baixas, 256 cores, que consiste na manipulação direta dos *pixels* de forma similar a um mosaico ou bordado, buscando a maior nitidez possível sem exigir uma grande performance do computador).

Oniken demorou alguns meses para ser concluído e, nesse meio-tempo, me dediquei a projetos de menor escopo. Os títulos citados anteriormente foram bem aceitos pelo colega, exceto *Carrocracia*, que suscitou certo desconforto (seria “demasiado artístico”), em seguida agravado por uma série de jogos curtos que tocavam em temas delicados como religião e política, além de experimentações com a própria linguagem do videogame - o que foi publicado nesta leva foi submetido à coletânea *Pirate Kart 2012-in-one* organizada pela comunidade online *Glorious Trainwrecks*, como os cinco jogos da série *VHS Maluco* (Figura 06), jogos *arcade* plenamente funcionais mas que apresentavam efeitos sonoros e visuais sugerindo que estivessem dando defeito; o quebra-cabeças *Odeio Carros* (Figura 07), uma pequena ode ao vandalismo e uma crítica da cidade asfaltada, programado por Bruno Ferreira; e os minigames *Cernuno I e II* (Figura 08), comentários sobre religião embalados por uma estética *black metal*. Notamos que não estávamos procurando as mesmas coisas no videogame e optamos por encerrar a colaboração - Danilo tomou um caminho mais convencional, eventualmente fundando o estúdio *JoyMasher* (cujo slogan é *We know retro* e define bem a continuidade do espírito original da Arcaica), enquanto segui com os jogos experimentais que, embora fizessem citações ao passado do videogame, não se adaptavam mais à proposta de “retorno à glória perdida” ou ao resgate por si só de qualquer elemento deixado para trás. Em 2013 abandono a Arcaica e passo a publicar sob o selo Mais Ódio Menos Playstation (Figura 09), mais adequado à linha de trabalhos que se seguiram. O selo se mantém até hoje.

Figura 01: frame de *Moedas* (2011)

Fonte: Arquivo pessoal.

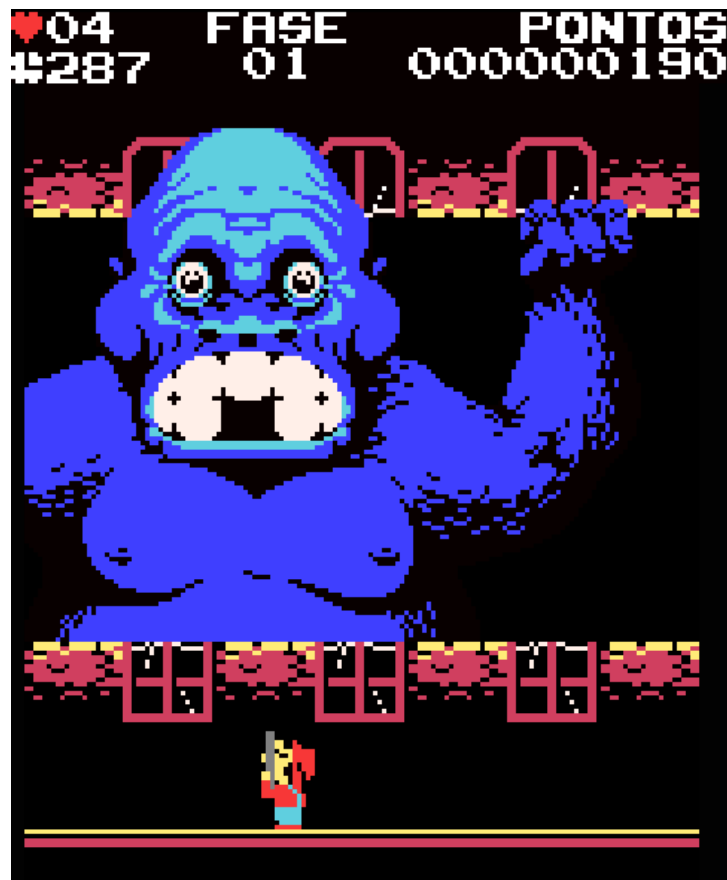
Figura 02: frame de *Caça ao bobo* (2011)

Fonte: Arquivo pessoal.

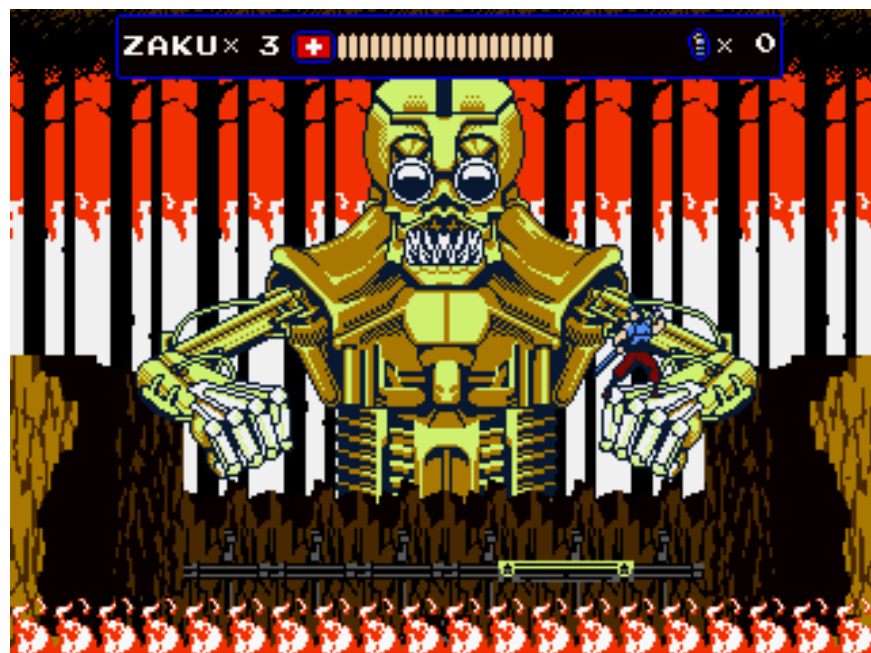
Figura 03: frame de *Carrocracia* (2011)



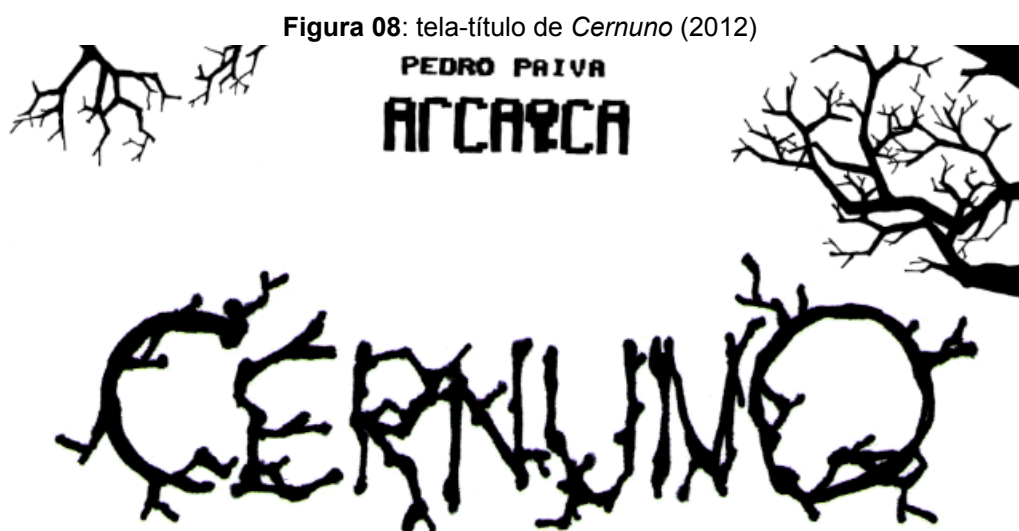
Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 04: frame de *Macaco Grande* (2012)

Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 05: frame de *Oniken* (2012)

Fonte: <https://www.retrotaku.com/2012/02/25/oniken-bientot-fini/>. Acesso em: 7 jul. 2021.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 09: emblema atual do selo Mais Ódio Menos Playstation (2019)



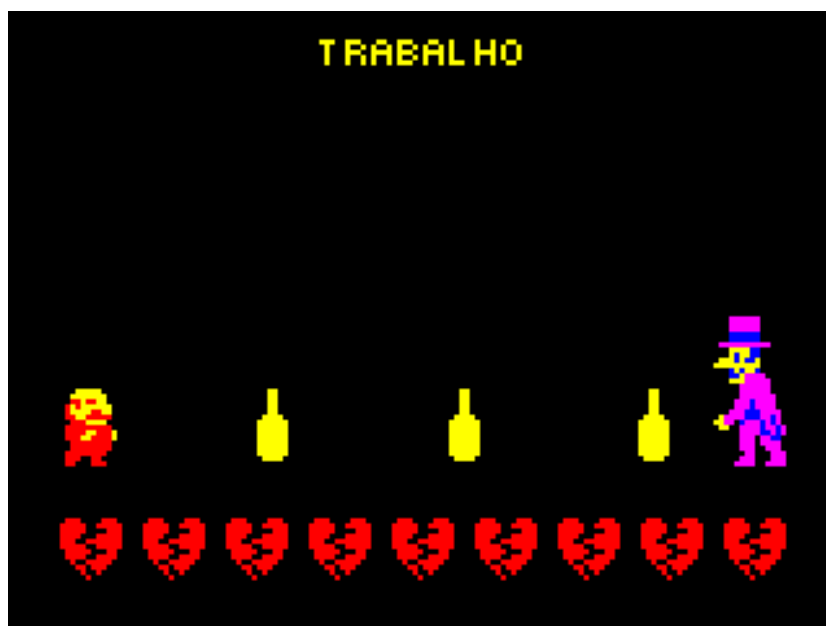
Fonte: <https://www.instagram.com/p/Bws8mLzhL5C/>. Acesso em: 7 jul. 2021.

Anestesia (2012, Figura 10) se apresenta como um simpático jogo de

Nintendo 8 bit, mas conta a história frustrante de um trabalhador alcoólatra preso entre o trabalho, o vício e a violência. Como no jogo *Super Mario Bros.* (1985), o jogador progride avançando para o lado direito da tela, e não é possível retornar. Esse progresso, porém, apenas intensifica a sensação de perda de controle, e tela após tela as situações de trabalho, vício e violência se confundem, evidenciando sua correlação.

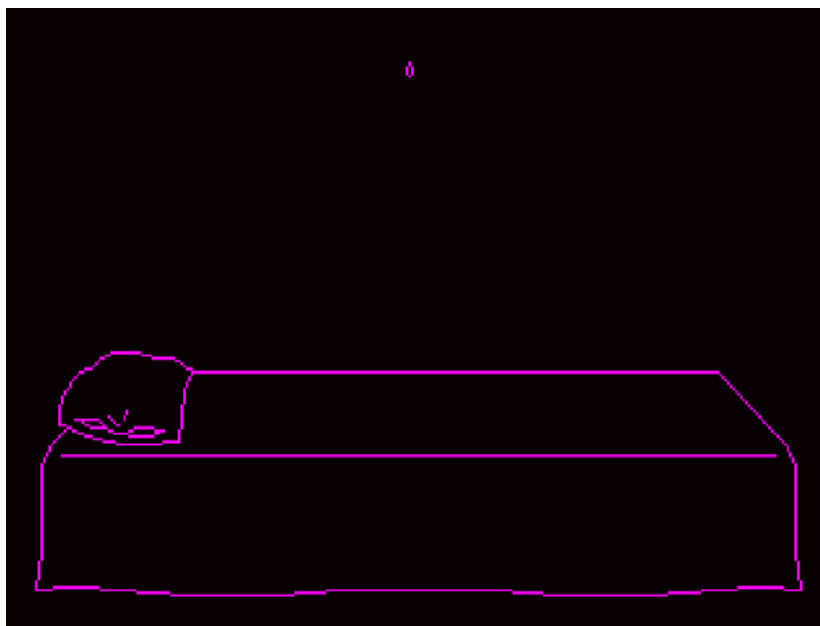
Mario Empalado (2012, Figura 11), como define a introdução do jogo, é “uma carta de ódio à indústria do videogame e à pseudocultura *gamer*”. O jogo se apresenta como um *shooter* em primeira pessoa para, logo em seguida, frustrar a expectativa de qualquer jogador que estivesse esperando por um jogo de ação. Os “inimigos” do jogo (pessoas reais num primeiro momento e, da metade para o final, figuras cada vez mais alegóricas) não provocam qualquer sensação de ameaça, de modo que o desafio pressuposto em jogos de tiro não se concretiza. A mecânica serve apenas como meio de progredir na leitura do manifesto cujos trechos percorrem a tela, a violência representada pelos disparos da arma de fogo não leva o jogador a um desfecho satisfatório, catártico, e a última tela o coloca desarmado, sentado em frente ao seu computador, com o tique-taque do relógio e o barulho de uma goteira enfatizando a situação patética e solitária.

Figura 10: frame de *Anestesia* (2012)



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 11: frame de *Mario Empalado* (2012)

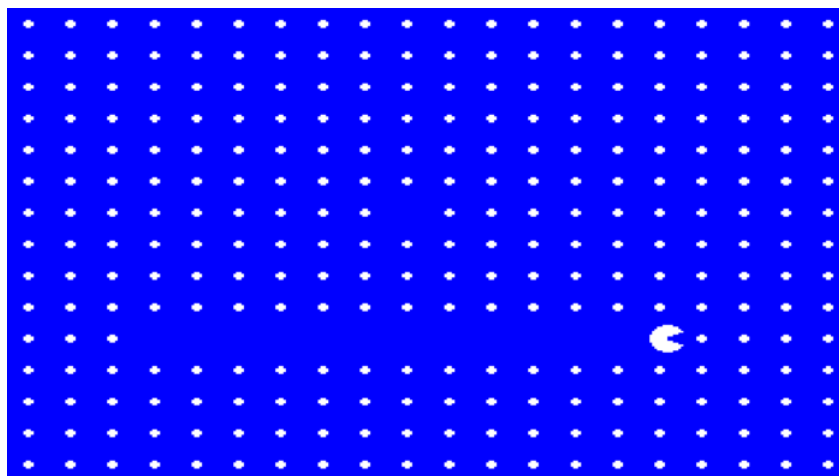


Fonte:

<https://medium.com/mammon-machine-zeal/impaling-mario-reversing-sonic-inside-pedro-paivas-b00leg-games-da997d8f3187>. Acesso em: 7 jul. 2021.

Depressive Nihilist Pac-Man (2012, Figura 12) é um *Pac-Man* subtraído de todos os seus elementos lúdicos: a interação se resume a percorrer um ambiente repleto de “pontos comestíveis” que sempre reaparecem. Não há labirinto, inimigos ou maneira de completar a tela. Muito semelhante é *Trabalho Alienado* (2013, Figura 13), que se parece com o jogo *Tetris* (1984) de Alexey Leonidovich Pajitnov. Em *Tetris* há uma espécie de poço por onde caem peças que o jogador deve guiar até a parte de baixo da tela, de modo que elas se encaixem. Em *Trabalho Alienado* o encaixe não ocorre porque o poço não tem fundo e as peças caem para um espaço além da tela que o jogador não acessa nem controla. O jogador pode controlar as peças enquanto elas estão visíveis, ainda caindo, mas a decisão de para onde movê-las é totalmente vazia de propósito, uma vez que não há como saber qual seria o resultado da posição escolhida. O jogo tem duração virtualmente infinita, mas a atividade realizada não produz nenhum tipo de satisfação ou sensação de poder, de modo que os jogadores rapidamente desistem logo que entendem a proposta ou se cansam do apertar de botões sem sentido.

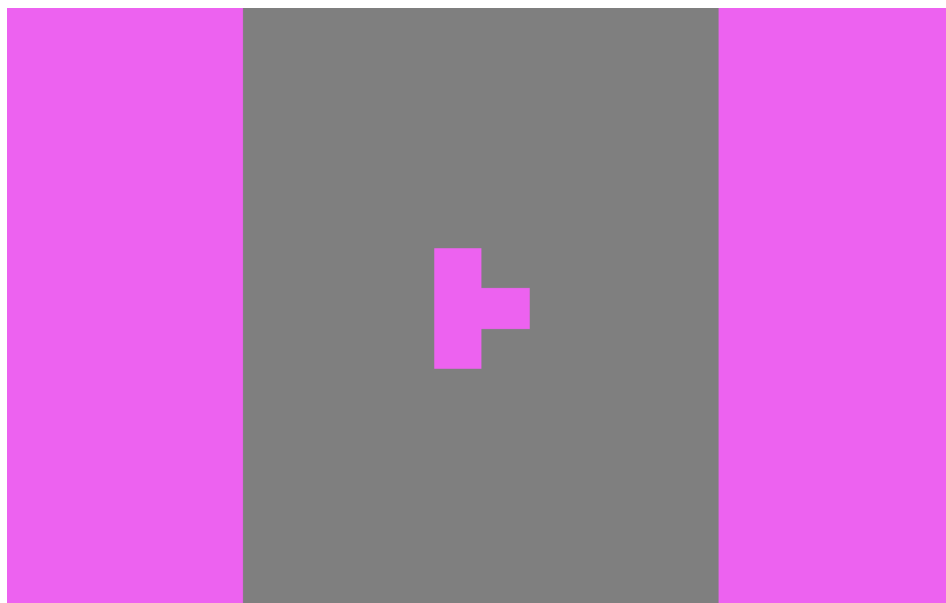
Figura 12: frame de *Depressive Nihilist Pac-Man* (2012)



Fonte:

<https://medium.com/v%C3%B3rtex/remo%C3%A7%C3%A3o-da-onipot%C3%Aancia-do-jogador-como-artif%C3%ADcio-subversivo-e-de-autoafirma%C3%A7%C3%A3o-8a11bc380b56>. Acesso em: 7 jul. 2021.

Figura 13: frame de *Trabalho Alienado* (2013)



Fonte:

<https://medium.com/v%C3%B3rtex/trabalho-alienado-mec%C3%A2nica-enquanto-interlocutora-majorit%C3%A1ria-3d170833226c>. Acesso em: 7 jul. 2021.

Em algum momento percebi que meu trabalho estava se cristalizando numa fórmula repetitiva. Em 2014, tentando sair desse impasse, fiz o primeiro gabinete arcade chamado *Totem-Máquina Mercer*: o nome seria uma referência ao

personagem Wilbur Mercer do romance de ficção científica *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, escrito por Philip K. Dick e publicado em 1968. No futuro imaginado por Dick na história, o entretenimento doméstico se confunde com a religião - os ambientes domésticos teriam máquinas chamadas *caixas de empatia*, muito semelhantes a sistemas de fliperama. O usuário dessas caixas se conecta ao avatar Mercer, um mártir virtual preso numa espécie de tarefa de Sísifo, e no consumo desse entretenimento martirizante, vivendo a situação de Mercer em primeira pessoa, se pratica a religião *mercerismo*. Isso me pareceu uma boa e pessimista descrição do videogame e como ele ocorre hoje sob o regime do gosto gamer e reduzido ao contexto doméstico, e imaginei que seria uma boa referência para que se discutisse o videogame a partir do mercerismo. O totem sugere uma identificação humano-máquina. Para fazer o gabinete, combinei um televisor de tubo a um carrinho de supermercado furtado do *Zaffari* e colocado numa posição vertical, decorado com luzinhas de natal e papelão pintado com afirmações políticas (Figura 14). Uma das laterais de papelão era dobrável e formava uma prateleira para cópias físicas dos jogos e fanzines. O *Totem-Máquina Mercer* esteve presente na *Terceira Tarde Multicultural Sem Fronteiras*, evento organizado pelo *Centro de Cultura Libertária da Azenha*, um espaço de cultura anarquista de Porto Alegre. A máquina foi pouco jogada, as aproximações foram muito tímidas, suponho que por três razões: a pouca semelhança do objeto com os gabinetes tradicionais, o pouco interesse dos anarquistas pelo videogame e, talvez o mais importante, a ausência de uma cultura de rua para o videogame que cobrisse de sentido aquela presença. O projeto talvez estivesse muito deslocado da realidade, no sentido de não ecoar nenhum imaginário compartilhado: os fliperamas estavam no passado e não eram daquela forma, e o videogame em 2014 se resumia ao Playstation e outros aparelhos domésticos - e por isso desprezado como parte de uma cultura anticapitalista.

Figura 14: Totem-Máquina Mercer (2014)



Fonte: <https://menosplaystation.blogspot.com/2014/10/totem-maquina-mercer.html>. Acesso em: 7 jul. 2021.

Frustrado com a experiência do *Totem*, voltei a experimentar com os gabinetes apenas em 2019, com o *Pirata de Prata* (Figura 15), inspirado pelas conversas que tinha com a amiga e colega Bruna Dias - entre 2017 e 2018 trabalhamos juntos para um projeto de jogo digital sob encomenda do *Goethe Institut*, e durante o horário de almoço tentávamos imaginar como poderiam ser culturas de videogame alternativas no contexto brasileiro. Num certo momento esbarramos nos fliperamas, ocorreu-me o nome *Pirata de Prata* - compreendendo

a pirataria como um eixo central da nossa cultura de videogame e a prata ou prateado como um símbolo dignificador - e logo comprei um sistema de fichero e me dediquei a fazer a comunicação entre as fichas e a programação do jogo, já pensando na remuneração dos joguistas que publicariam seus jogos na máquina. Desenhei a estrutura em madeira do gabinete e, com a ajuda de meu pai, marceneiro amador, fizemos o esqueleto. Pensando em reduzir custos ao máximo, apenas as arestas e prateleiras (onde repousam o computador e o monitor) seriam feitos em madeira, com ripas não muito largas, e o formato seria retangular em todas as faces, lembrando um fliperama apenas pela presença da tela e por suas dimensões (1,5m de altura por 50cm de largura em cada face). O restante do gabinete seria coberto por caixas abertas de papelão que eu encontro para descarte nas lojas do centro, o que me custa apenas o valor da passagem de ônibus. Outra vantagem do revestimento de papelão seria a facilidade para carregar o gabinete, muito mais leve do que se fosse feito totalmente em madeira, embora isso inviabilize a permanência da máquina em local sem supervisão. Essa escolha também afeta a durabilidade, mas não chega a ser um grande problema nesse modelo itinerante - a exposição do gabinete é limitada, eventual, e o desgaste tende a ser muito menor do que seria com um gabinete sedentário. Em maio de 2019, o *Pirata de Prata* teve sua estreia pública a convite de Carlos Jenisch, um dos organizadores da *Feira Quadrúpede* - uma feira gráfica que, nessa edição, ocorria no Centro Cultural da UFRGS. Em junho estivemos no *Mercado de Pulgas*, um brechó já tradicional da *Casa de Cultura Mario Quintana*, organizado por Gabriela Cupertino - solicitei um espaço na feira e fui contemplado. Em setembro, por indicação de Aline Job, participei da primeira *Retrô Game World* no *Séu*, um centro cultural independente da zona sul de Porto Alegre. Em dezembro me inscrevi para participar da *9ª Feira do Livro Anarquista de Porto Alegre* - a segunda de que participo como expositor de videogame, mas a primeira com um gabinete. Em fevereiro de 2020, logo antes de interromper as itinerâncias em função da pandemia, levei o *Pirata* para compor a exposição *Diástases Urbanas*, na *Pinacoteca Barão de Santo Ângelo*, com colegas da pós-graduação, organizada pela professora Tetê Barachini. Nessa ocasião também levei o *Capeta Computer*.

Figura 15: Pirata de Prata (2019)



Fonte: <https://piratadeprata.blogspot.com/2019/06/itinerancia-23062019-mercado-de.html>.
Acesso em: 7 jul. 2021.

O *Capeta Compiuter* (Figura 16) surgiu como uma alternativa mais portátil ao *Pirata de Prata*: a estrutura com ripas de madeira foi substituída por tubos de PVC e o revestimento em papelão deu lugar à lona de algodão pintada. Por dentro apenas um *notebook* sem monitor. Dessa maneira, o gabinete poderia ser montado e desmontado, e sua decoração poderia ser vestida, despida e dobrada, de forma que se pudesse levar todo o conjunto numa bolsa - para o modelo itinerante, muito mais apropriado. A escolha dos materiais foi inspirada pelos mostruários portáteis de artesanato, especialmente brincos e colares de miçangas, muito comuns nos centros das cidades e associados à cultura *underground* que orbita o *reggae*.

Figura 16: Capeta Computer (2020)



Fonte: <https://www.instagram.com/p/B7WVPt7BdYi/>. Acesso em: 7 jul. 2021.

Em outubro de 2019 fui convidado, junto a Bruna Dias, para participar de mesas de discussão no *Instituto Goethe de São Paulo* durante o evento *Todos X Fakes*. O foco do evento foi uma *hackaton* (uma maratona de desenvolvimento de *software*) que propunha pensarmos soluções práticas para o problema das *fake news* e seu entrelaçamento com o novo fascismo. Bruna e eu decidimos participar de forma não competitiva da *hackaton*, uma vez que tínhamos sido convidados como palestrantes. Fiz um gabinete de papelão semelhante a uma cabine eleitoral que batizamos de *Fake Urna* (Figura 17), e escrevemos a quatro mãos o *Manifesto Fake Urna* - um texto em *Bitsy* que ficou rodando num *notebook* na parte interna da caixa. O manifesto era um texto bem humorado que fazia a apologia do papelão como a tecnologia mais avançada do videogame mundial, contrastando com algumas escolhas *high tech* dos colegas de *hackaton* que optaram, por exemplo, por óculos de Realidade Virtual. O texto também fazia provocações quanto à verdade do processo eleitoral como prática política.

Figura 17: *Fake Urna* (2019)



Fonte: Arquivo pessoal.

Os gabinetes foram mais jogados especialmente na feira gráfica e na feira anarquista, nessa ordem. Nas duas ocasiões, a máquina esteve ocupada na maior parte do tempo, com bastante diversidade geracional e de gênero. No brechó a aproximação foi mais tímida: os jogadores foram, na maioria, pessoas que já conheciam o *Pirata de Prata*, mas a máquina ficou desocupada na maior parte do tempo. Na *Pinacoteca* pude acompanhar as visitas apenas na inauguração da exposição, que foi pouco visitada em função do período em que ocorreu: em fevereiro, durante as férias da graduação, com expediente reduzido. Mesmo assim, o *Pirata* foi ainda menos jogado na feira *Retrô Game World*. O público *gamer* estava interessado apenas nos ditos consoles retrô como *Super Nintendo*, *Nintendo 64* e *Mega Drive*, que eram de fato o tema e o foco do evento. A presença do *Pirata de Prata* reteve a mesma característica em todas as suas itinerâncias: estava sempre um pouco deslocado da proposta. Impossível escapar disso, uma vez que não existe, ainda, uma cultura de videogame local que possa abrigá-lo de modo harmônico. Essa presença destoante é a tentativa de criar história e possibilidade para que tal cultura imaginada passe a ocorrer. Não deixa de ser interessante notar que, das tentativas feitas, o espaço *gamer* é o que menos se interessa por um videogame que seja diferente.

3. FASCISMO GAMER

Steve Bannon, dez anos antes de ingressar na campanha de Donald Trump pela presidência dos Estados Unidos, estava saindo de sua carreira em Hollywood¹ para participar do mercado de microtransações em *World of Warcraft* através da empresa de *gold farming*² *Internet Gaming Entertainment* (GREEN, 2017), sediada em Hong Kong mas atuante no cenário global do jogo mundialmente popular. A prática de microtransações - ou seja: a troca de recursos e vantagens *ingame* por dinheiro de verdade - não é uma novidade no videogame. Ainda nos anos 70, esse tipo de mercado ocorria em RPGs *online* como *Oubliette*, que rodavam nas redes de computadores universitárias anteriores à internet moderna (WILLIAMS, 2017, p. 65). As redes eram restritas a grupos com alguma formação técnica que justificasse seu acesso, de modo que as microtransações eram uma prática secundária numa cultura bastante restrita. A novidade que a *Internet Gaming Entertainment* instaura nos anos 2000 é a presença de uma prática extrativista de escala industrial (GREEN, 2017) em uma internet muito mais acessível, “democratizada” em certo sentido, e uma cultura de jogos *MMO* (*Massive Multiplayer Online*) cada vez mais próxima de uma cultura de massa *mainstream*, bem distante do interesse nerd obscuro de outrora. Essa diferença de escala e abrangência torna a operação empresarial muito mais lucrativa e também mais influente em um quadro cultural geral.

Mas o modelo de negócio da *IGE* precisou lidar frontalmente com os jogadores não profissionais (a *IGE* empregava centenas de trabalhadores chineses por baixos salários para *farmar*² os personagens), o que gerou protestos *online* dos *gamers* revoltados, incluindo manifestações anti chinesas de fundo xenófobo e racista, e até um processo contra a empresa sob a alegação de

¹ Primeiro como banqueiro na *Goldman Sachs*, explorando a lucratividade do império cinematográfico hollywoodiano, em seguida como roteirista, diretor e produtor de filmes como *In The Face of Evil* - um elogio do anticomunismo de Reagan que Bannon recuperou para estabelecer um paralelismo com o que ele julgava ser a *ameaça anti-ocidente do islamismo radical* após 11 de setembro - e *Border Wars: The Battle Over Illegal Immigration*, entre outros títulos paranoicos típicos dos temas conspiracionistas de extrema direita que hoje reconhecemos nos discursos trumpista e bolsonarista. (GREEN, 2017)

² Executar ações dentro do jogo que resultem no ganho de itens valiosos dentro da economia interna do jogo. (FALCÃO; MARQUES; MUSSA, 2020 p. 13)

desequilibrar “a fruição coletiva do jogo” (GREEN, 2017). A própria *Blizzard* adotou uma política para excluir constantemente as contas de usuários ligados à prática de *gold farming* (GREEN, 2017), assumindo uma postura de lealdade para com seus jogadores não profissionais. Tudo isso forçou a *Internet Gaming Entertainment* a um *rebranding* e reformulação de seu modelo, enquanto os estúdios de jogos passaram a assumir as microtransações como parte de suas atividades (GREEN, 2017), eliminando aos poucos a natureza subterrânea desse mercado. Bannon sai da empresa nesse momento, tendo aprendido lições importantes sobre os *gamers*. Explico: as atividades da empresa perturbavam o funcionamento normal do jogo, garantindo a infiltração de problemas reais. Não qualquer problema, mas os mesmos problemas que faziam do videogame um refúgio. Problemas do capitalismo. A venda de itens que, no universo do jogo só poderiam ser conquistados por mérito, passam a ser comercializados com dinheiro real - há uma quebra não só do que Huizinga chamaria de círculo mágico (a sustentação de uma espécie de crença na verdade do jogo, desde que todas as partes considerem que as regras são justas e estão sendo respeitadas) (HUIZINGA, 2012) como também o jogo perde a função de servir como um refúgio dos sofrimentos e injustiças do capitalismo e do mundo do trabalho lá fora. Esse processo de mercantilização do jogo é sentido pelos jogadores como uma força além de seu poder de decisão, uma vez que há no jogo digital um fechamento técnico que restringe a participação inventiva dos usuários. Assim como na vida real, a injustiça oriunda do abuso de poder econômico e a impossibilidade de participação política se transforma em revolta popular, luta de classes dos usuários contra as empresas e sua gestão do poder. Os *gamers*, no entanto, não percebem que estão se revoltando contra o capitalismo, contra a penetração da razão capitalista no mundo do jogo, e imaginam que se trata de um episódio sem conexão com o mundo lá fora.

Bannon aproveitou a despolitização gamer para dar a ela um conteúdo que beneficiasse o seu modo de vida burguês e não oferecesse qualquer risco a seu projeto de sociedade neorreacionário. Em 2012 Bannon assume a presidência do *Breitbart News*, substituindo o antigo dono, seu aliado e antigo conhecido da época hollywoodiana, Andrew Breitbart, que havia morrido (GREEN, 2017). Bannon dá continuidade ao legado de extrema direita do tabloide, inaugurado

como um esforço de propaganda pró-Israel (SOLOV, 2021), e começa a aplicar o que aprendeu em Hong Kong sobre os *gamers* em 2015, contratando o agitador antifeminista Milo Yiannopoulos como colunista de tecnologia (GREEN, 2017) para conquistar o engajamento dessa demografia. Em 2014 se inicia a campanha *online Gamergate*, que seus apologistas classificam como uma revolta contra a “falta de ética no jornalismo de *games*”, movida por uma ampla aliança midiática entre os chamados *chans*, redes sociais mais conhecidas como *Twitter* e *Facebook*, canais do *Youtube*, tablóides como o *Breitbart* (que contava com a coluna de Yiannopoulos no momento), entre outros atores que disputavam a politização do *gamer* numa direção direitista e extremamente reacionária. A campanha parte de alegações de que a desenvolvedora de jogos independente Zoe Quinn teria trocado favores sexuais por cobertura midiática de seus jogos (GOULART; NARDI, 2017, p. 255) - que, vale observar: eram pouco convencionais, baseados em texto e não em gráficos, não se adequando ao gosto médio dos *gamers*. Capitalizando sobre o fato de que os *gamers*, em geral, seriam incapazes de considerar aspectos sistêmicos de qualquer crise, essa conjunção de atores desenvolveu o *gamergate* como uma conspiração antifeminista e tipicamente fascista: as mulheres estariam invadindo o “último refúgio masculino”, os videogames, para estragar a diversão. Elas traziam consigo a corrupção desse santuário masculino. A natureza pouco convencional de *Depression Quest*, seu jogo mais famoso, fortalece o discurso da corrupção e combina com a crítica de arte reacionária feita por *youtubers* e perfis leigos, sempre em defesa do retorno anacrônico de valores superados pela própria história da arte. Com o engajamento *gamer*, o *Breitbart News* salta de uma fonte de informações desprezível no ambiente midiático para um dos protagonistas nas conversas de rede social. O veículo se mantém relevante alimentando e criando polêmicas de cunho antifeminista e reacionário, que geram um grande volume de interações raivosas, em aliança com influenciadores e usuários de diferentes tamanhos e alcance. A participação dos que repudiam tais conteúdos auxilia na manutenção de sua visibilidade, deixando poucas alternativas de resistência no campo *online*. Nas palavras de Bannon, seu objetivo em relação aos *gamers* seria “ativar esse exército” que viria pelo *Gamergate* e ficaria pela política de extrema direita e por Trump (GREEN, 2017).

Em 2018 Steve Bannon presta consultoria a Bolsonaro em sua campanha (PIRES, 2021), tendo como um dos efeitos dessa colaboração uma mudança no discurso bolsonarista sobre *games*, que vai do tradicional pânico moral conservador (“É um crime, videogame. Você tem de coibir o máximo possível, a criança não aprende nada.” [ISTOÉ, 2021]) aos acenos amistosos e promessas. Em 29 de julho de 2019, Bolsonaro viraliza ao telefonar para o atleta de *e-sports* Gabriel “FalleN”, prometendo reforma na tributação dos *games* (ARAÚJO, 2021). No mês seguinte, Bolsonaro publica um vídeo no *Twitter* em que joga um *game* de tiro e escreve “forte abraço, *gamers!*”. Em agosto de 2020, o filho mais novo de Bolsonaro, jogador de *League of Legends* (uma das principais marcas de *e-sports*), participa de reunião não agendada com o então secretário de cultura Mario Frias para falar sobre “o futuro dos *e-sports*” (CARVALHO, 2021). A estratégia de aproximação dá frutos e, conforme demonstra matéria da Valor (AGOSTINE, 2021), os *gamers* passam a compor o núcleo duro de apoiadores de Bolsonaro em 2020, junto a militares e religiosos.

A razão desse caráter despolitizado do *gamer*, tão bem aproveitado pelos fascistas, pode ser explicado, em parte, pela passagem do videogame como oportunidade de diversão pública e coletiva para o videogame como hábito de consumo privado e individual, mudança que se observa na narrativa publicitária. Podemos observar também uma mudança nos jogadores ideais, retratados inicialmente como juventude boêmia nos fliperamas e famílias nos consoles domésticos e microcomputadores (Figura 18), posteriormente sendo reduzidos aos meninos e homens jovens cisgêneros heterossexuais (GOULART; NARDI, 2017, p. 253). Uma peça chave dessa mudança ocorre na popularização dos microcomputadores nos anos 1980, fenômeno especialmente importante na Europa e nos Estados Unidos, mas que afeta a formação das identidades *nerd* e *gamer* também no Brasil sob efeito de uma cultura de massa globalizada. Buscando superar o esgotamento do mercado de *games* da primeira metade da década de 1980, o chamado *crash de 83* (GOULART; NARDI, 2017, p. 253), determinante na experiência do videogame estadunidense, ou simplesmente tentando evitar que o fenômeno se repita em terras europeias, os microcomputadores se vendem como um investimento na formação técnica, intelectual, profissional e até mesmo moral dos jovens, buscando conquistar os

bolsos dos pais e mães preocupados com o destino de seus filhos (Figura 19³) e pouco inclinados a adquirir outro brinquedo eletrônico caro. Vale observar que nos anos 80 os fliperamas ainda eram muito fortes - considera-se esse período como a era de ouro dos *arcades* (WILLIAMS, 2017, p. 71) - e a sombra de um estilo de vida boêmio, o fantasma dos vícios, excessos e perigos de uma vida indisciplinada na cidade ainda marcava o videogame. Ou seja: um elemento formativo da identidade *gamer* é a diferenciação entre o jogador doméstico - diversão sadia do estudante aplicado e protegido no seio da família nuclear - e o jogador do *arcade* - perda de tempo, vadiagem e exposição aos riscos da vida na cidade. No Brasil essa variação boêmia pode ser reconhecida em termos como “fliperama de boteco” e “fliperama de rodoviária”, que descrevem a experiência brasileira dos *arcades*. Naturalmente o tipo doméstico irá se adaptar melhor aos homens, brancos e outros marcadores que são, por norma, associados a ideias de segurança, estabilidade etc. As ideologias de direita, como supremacismo branco, masculinismo, otimismo tecnocrático, entre outros, acabam sendo um complemento lógico ao jogador doméstico. As mulheres estão entre as primeiras excluídas da identidade *gamer*, pois a tendência hegemônica é que experimentem o contexto doméstico como um ambiente de trabalho reprodutivo e não de preparo para um futuro de dominação. O homem doméstico - o *nerd* - não herda da mulher as responsabilidades do lar, apenas perde do homem sua potência pública.

³ Na propaganda selecionada, se lê o que seria, alegadamente, o discurso de um pai: “este investimento é um dos mais valorosos que nós já vimos para a nossa família e para o futuro educacional de nossos filhos.” Ver Figura 19, p. 35.

Figura 18: Flyer divulgando os modelos *cocktail table* de gabinetes da *PMC Electronics*.



Fonte: <https://flyers.arcade-museum.com/?page=flyer&db=videodb&id=3594&image=1>.
Acesso em: 7 jul. 2021.

Figura 19: Propaganda do microcomputador Tandy TRS-80



The priceless gift of learning now has a price: \$599. And a name: the Radio Shack TRS-80™ Microcomputer. And now, at last, your child has a chance to discover Tomorrow on Christmas morning.

"Tomorrow" is an electronic world, based on computers — and it's already here. In it your child can be a number in a machine. A robot. Because he or she does not understand either the number or the machine. Or your child can be pleasurably elevated into this brave new world with a gift that has only become affordable in recent months.

Quotes from Fascinated Customers

The Radio Shack personal computer surely ought to be on the gift list of every concerned parent, despite that \$599 — though less than a moped — is costlier than an electric train. A father writes to tell us "this investment is one of the most significant in value to our family and to the future education of our child that we have ever seen."

A Californian, aged 12, writes to tell us that he's "too young to go to work for Radio Shack . . . but maybe we could work a deal where I could write some programs for you." An educator thanks us for "making possible the tapping of human innovation and creativity on an unprecedented scale."

Advice for Parents Who Care

In your lifetime the possibility of owning or giving a computer — up to now — was unthinkable. A computer? That can teach? Remember? Display on its own screen? Play games? Complete with a standard typewriter keyboard? Unthinkable — up to now.

But now the Tomorrow Machine is not only thinkable but practical, affordable and available at every Radio Shack store and participating dealer. The TRS-80 personal computer system? For the kids? For Christmas? Crazy? Like a fox!

Radio Shack®
The biggest name in little computers™

A Division of Tandy Corporation
Fort Worth, Texas 76102



TRS-80 manual, written by an educator, is 232 pages of instruction for a beginner.



TRS-80 system includes everything in this picture and, of course, the manual.



TRS-80 is expandable and can grow in power and utility. Everyone in the family becomes involved, entertained, informed.

NOVEMBER 1978

13

VINTAGE COMPUTING AND GAMING
Retro Scan of the Week

Original Scan by WCAAG for entertainment purposes. We claim no rights over this image, but if you use it, we would appreciate some credit. Thanks in advance!
www.vintagecomputing.com

Fonte:

https://www.reddit.com/r/TheWayWeWere/comments/5k971p/christmas_ad_for_the_tandy_trs80_microcomputer/. Acesso em: 7 jul. 2021.

A promessa de um futuro glorioso a esse novo tipo de homem doméstico, concretamente a serviço da formação de trabalhadores intelectuais que se tornam cada vez mais necessários no quadro de um capitalismo informatizado, se coloca ideologicamente como garantia de mobilidade social meteórica: o *nerd* de hoje é o magnata da tecnologia amanhã. O consumo de computadores e novas mídias relacionadas é, ao mesmo tempo, o bilhete para esse futuro burguês altamente tecnológico e a ruptura com uma identificação ou consciência de classe entre os de baixo. A frustração desse futuro deixa nas mãos do *nerd* apenas o consumismo de artigos *high tech* sobre o qual ele investiu toda sua vida, e o ressentimento contra corpos invasores que nunca compraram a promessa, pois sabiam que ela não lhes era destinada - pessoas não-brancas, LGBTQIA+ etc. Vale observar que a formação do trabalhador intelectual não corresponde à sua intelectualização em sentido amplo, de forma que “a técnica é mais aceita do que compreendida. [...] Uma força quase divina à qual os homens acabam se rendendo sem buscar entendê-la” (SANTOS, 2020, p. 45).

4. DA FALHA SIMULACIONAL: O videogame e sua individuação

A humanidade, esse monstruoso singular coletivo, teria nutrido desde sempre o “antigo sonho” de “conferir movimento à imagem e assim assemelhá-la ainda mais à realidade” (KITTLER, 2016, p. 60).

Gilbert Simondon nos fala como se dá a gênese dos objetos técnicos e seu progresso: uma máquina começa com uma combinação desengonçada de diferentes peças que não se conhecem muito bem, de modo que, ao formarem um conjunto, descobrem que, no contato entre si, surgem problemas técnicos (SIMONDON, 2020 p. 58). Na busca pela eficiência da máquina, na otimização de seu funcionamento, todo efeito produzido passa a ser considerado: cada peça é aprimorada com o conjunto em mente para que se faça um uso ótimo dos efeitos produzidos. “Nas incompatibilidades que nascem da progressiva saturação do sistema [...] reside a articulação de limites cuja transposição constitui um progresso” (SIMONDON, 2020, p. 66). No caso do videogame, sua gênese tem início com a inserção do *output* audiovisual na simulação, que torna perceptível a discrepância entre a imagem simulada e o mundo natural que vemos ao acordar - surgem compensações na forma de estilizações e aproximações com linguagens visuais já conhecidas, como desenhos animados e jogos mais tradicionais. As partes do videogame, tomando conhecimento de suas falhas a partir dos efeitos produzidos pelo *output* audiovisual, se acomodam num todo coeso que forma o videogame como algo em si, não mais uma combinação bagunçada de mecanismos.

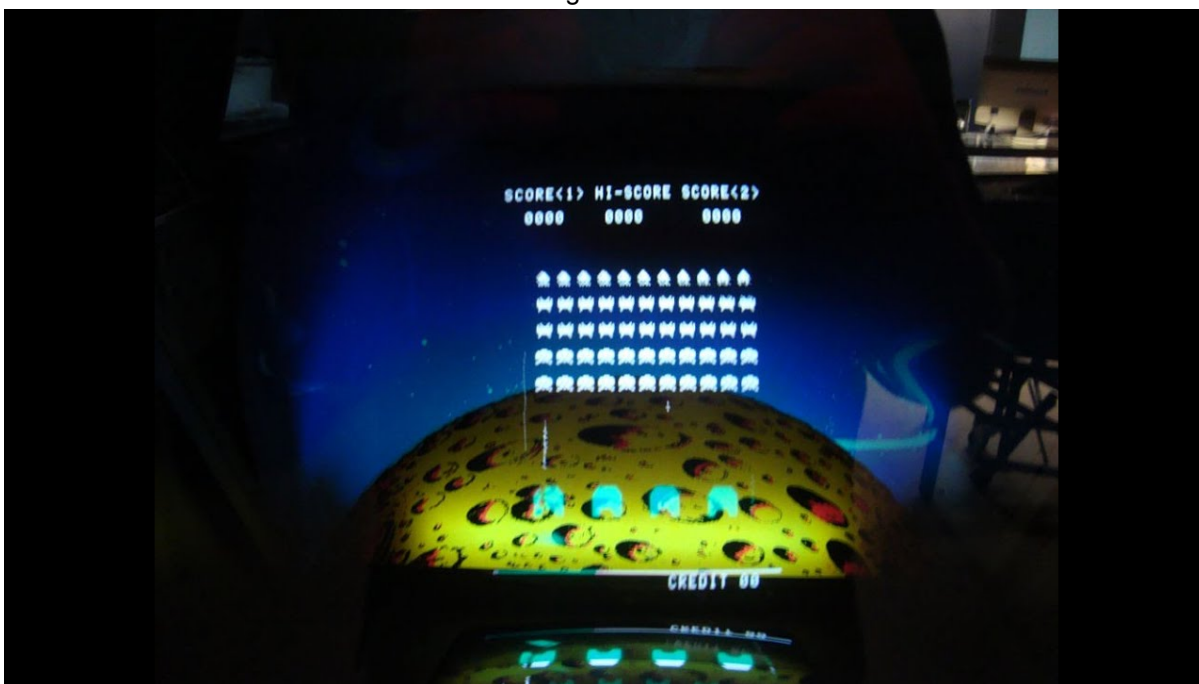
O videogame não é a tecnologia militar que se torna entretenimento, mas a mistura desta com uma tradição de diversões populares que remontam aos *nickelodeons*, aos brinquedos eletromecânicos dos *carnivals*⁴ e mesas de *pinball*. Até os anos 1980, é possível encontrar reminiscências dessas diversões públicas em elementos do videogame como os *overlays*⁵ e o próprio formato dos

⁴ Diversões populares itinerantes tipicamente norte-americanas que misturam elementos dos parques de diversão e circos.

⁵ Lâminas de acetato semi transparentes e coloridas que são afixadas sobre uma tela ou recebem imagens projetadas. Muito comuns nos anos 1970 e primeira metade dos 1980, normalmente são

gabinetes. O modelo de *Space Invaders* de 1978 (Figura 20), embora não nos lembremos mais dele assim, projetava seus icônicos alienígenas parecidos com caranguejos sobre um cenário lunar impresso no fundo do gabinete (as adaptações domésticas posteriores acabaram substituindo o cenário por um fundo preto, que hoje é a imagem mais reconhecida do jogo). O monitor de vídeo ficava oculto nessa versão, e um jogo de espelhos realizava a projeção dos caracteres no cenário, o que dava a eles uma impressão fantasmagórica. Com a sofisticação dos computadores e sua crescente capacidade de reproduzir cenários mais complexos, esse tipo de aliança entre o mundo digital e o objeto acabou ficando para trás, reduzindo a experiência sensorial de jogar ao que ocorre nos limites da tela.

Figura 20: Frame de vídeo registrando o funcionamento de um gabinete de *Space Invaders* original.



Fonte: <https://youtu.be/1uSzmzZP1s8>. Acesso em: 7 jul. 2021.

utilizadas como cenário, acrescentando imagens complexas demais para os computadores da época.

Nunca consideramos o processo histórico como um progresso linear, necessário, definido em termos deterministas. [...] Isto para dizer que o desenvolvimento histórico, em geral, do ponto de vista da análise causal, não é pré-imaginável de nenhuma maneira, mas depende sempre da ação dos sujeitos dentro do processo (NEGRI; HARDT, 2001, p. 31).

Como no processo histórico descrito por Negri e Hardt, a individuação dos objetos técnicos também ocorre de uma contínua relação de suas partes. Podemos dizer, confundindo Negri/Hardt com Simondon, que os objetos técnicos se individualizam por processos históricos - micro históricos, talvez, mas não quero inventar problemas novos. Apeguemo-nos ao importante: os objetos técnicos existem à medida que se mantêm funcionando, mas são insensíveis a qualquer elemento que não esteja em contribuição direta com esse funcionamento. Podem eventualmente funcionar contra nós, como o avião e a fissão nuclear. Enquanto isso, nossa percepção da complexidade do processo de individuação dos objetos técnicos é dificultada, pois, em geral, nos basta que existam: não participamos conscientemente de sua constituição e desconhecemos seus pormenores, acabamos por nos satisfazer como usuários ou consumidores no contato com tais objetos. E, mesmo quando insatisfeitos, não dispomos de poder político para alterar nosso lugar na relação com eles, de modo que “a sociedade se divide em duas classes: os que usam as máquinas em seu próprio proveito, e os que funcionam em função de tal proveito” (FLUSSER, 2011, p. 34). Não importa como se dá, desde que sirva à continuidade de um funcionamento que interessa a poucos. É como não conhecermos nossa história enquanto nos lançamos nela. Vilém Flusser caracteriza esse tipo de objeto, que esconde o seu interior, como *caixa preta*: ela deixa visíveis apenas o *input* e o *output*, de forma que todo o processo no interior do objeto está opaco ao usuário (FLUSSER, 2011 p. 26). Simondon define a caixa preta em outros termos, a partir do conceito de zona obscura:

A relação do trabalhador com a máquina é inadequada, porque ele a opera sem que seu gesto prolongue a atividade de invenção. A zona obscura

central característica do trabalho foi transposta para o uso da máquina: agora, o funcionamento da máquina, a proveniência da máquina, a significação do que a máquina faz e o modo pelo qual ela é feita são o que constitui a zona obscura (2020, p. 362).

Em Milton Santos (SANTOS, 2013, p. 20): “A técnica é a grande banalidade e o grande enigma, e é como enigma que ela comanda nossa vida, nos impõe relações, modela nosso entorno, administra nossas relações com o entorno.” Seria desejável, portanto, uma mudança cultural radical no modo como nos relacionamos com os objetos técnicos, considerando a cultura como “aquilo pelo qual o homem regula sua relação com o mundo e consigo mesmo” (SIMONDON, 2020, p. 332), ou seja, um campo de ação e significação humana que não resiste à técnica ou está fora dela, mas se define, também, pela sua presença; e esta (a técnica) se define na interação com outros elementos. Uma cultura técnica que se crê independente da cultura no geral está condenada a empobrecê-la nos lugares em que sua atividade se faz sentir. “Seria preciso poder descobrir um modo social e econômico em que o usuário do objeto técnico fosse não apenas o proprietário dessa máquina, mas também o homem que a escolhe e faz sua manutenção” (SIMONDON, 2020, p. 365).

Andrew Williams, em seu livro *História dos Jogos Digitais - Desenvolvimento em Arte, Design e Interação*, nos alerta para o perigo de uma abordagem tecnocêntrica da história do videogame, ou seja, uma que se concentre exageradamente na questão do *hardware* e seu avanço conforme uma evolução linear. Sua *História dos Jogos Digitais* aborda não só o desenvolvimento desse *indivíduo histórico videogame* posterior a uma estabilização reconhecível de sua forma atual, mas acompanha a história de seus elementos mais determinantes naquilo que eles compunham antes do videogame. Por isso Williams estabelece duas fontes: a primeira, mais antiga, seriam os *Jogos Arcade* (ou “jogos de galeria”) *Mecânicos e Eletromecânicos*, cujo início teria se dado no século XIX; a segunda, começando com a computação moderna no século XX, seriam os *Jogos Enquanto Experimentos*, associados aos aparelhos científicos das universidades dos países do Norte. Tal história estaria, portanto, centrada “nas influências recíprocas entre esses diferentes contextos” (WILLIAMS, 2017, p. 13).

Isso nos interessa porque há, no decorrer de sua história, uma mudança na dinâmica social do videogame que se afasta gradativamente da ideia de diversões populares *de galeria* e se reduz ao consumo individual (eventualmente com a opção de *multiplayer*⁶ *online*, mediada por plataformas) e ao ambiente privado. Dos *arcades/galerias* partimos para os *videogames arcade* e finalmente para uma separação entre o videogame e o *arcade*, com o segundo sendo empurrado para a obsolescência no interior de uma cultura moderna de videogame e o primeiro se convertendo em artigo de luxo. Williams afirma que os modelos mecânicos e eletromecânicos seriam herdeiros da tecnologia relojoeira dos autômatos, mas que só encontram sua forma reconhecível como diversão de galerias no final do século XIX, aparecendo primeiro como parte de *shows* de mágica (p. 20) e depois se simplificando e se misturando com elementos das culturas lúdicas locais, até conquistar seu formato *coin-op* (operado por moedas) mais familiar (Figura 21). Os antigos autômatos, agora saídos dos palácios europeus onde viviam como curiosidades luxuosas e transformados em jogos populares, estariam, nessa nova encarnação, “intimamente conectados aos [...] jogos de *carnival* [e feiras]” (WILLIAMS, 2017, p. 18), guardando semelhanças em termos de regras, objetivos, temas, decoração e interação. Ou seja: são tributários de dinâmicas sociais mais longevas que todo o período de existência do videogame, tendendo a sobreviver a ele.

⁶ Modo de jogo que possibilita que dois ou mais jogadores interajam na mesma partida.

Figura 21: Interior de uma galeria *Edison's Phonograph and Gramophone Arcade* em San Francisco, Califórnia.



Fonte: (WILLIAMS, 2017, p. 8)

Façamos um exercício de imaginar uma imagem técnica “pura” no contexto da simulação. Essa imagem, ao contrário da imagem na pintura, na fotografia ou no cinema, não surge de uma ambição de imitar aquilo que capta o olho humano. O realismo da simulação não é um banquete perceptual. A parte visível é mais inscrição gráfica de um dado do que ilusão, é uma imagem da ordem do registro, marca ou anotação. É, num estágio inicial da simulação computadorizada (os desenvolvimentos posteriores da simulação passam a abarcar a ilusão, também), um marcador de certas operações para a leitura de outros técnicos. O que impressiona, na imagem simulada “pura” (que nunca chega a existir completamente, pois os operadores trazem consigo um repertório visual não técnico), é mais a façanha de dominar a máquina - sendo essa imagem o

testemunho da dominância - do que algum tipo de inspiração artística que se apresenta na tela. O computador gera figuras que servem não para a contemplação, o deleite estético, o exame de suas qualidades artísticas ou a fruição de uma narrativa, mas para o monitoramento dos processos invisíveis do computador; tem mais a ver com uma tradução máquina-humano do que com um ritual ou jogo humano-humano. Não foram os artistas que projetaram o videogame, tampouco foi objetivando a superação das técnicas artísticas (ou seja: técnicas da imagem) que os inventores do videogame começaram a trabalhar. A simulação de computador, pelo menos em seus momentos iniciais, é estética apenas como acidente, bonita como uma explosão nuclear.

Os primeiros jogos de computador - ainda simples simulações, antes da individuação do videogame moderno - buscavam demonstrar o estado da arte na técnica científica em temas como processamento de dados e inteligência artificial. A velocidade e a precisão desses processos computacionais seriam demonstradas com maior eficiência pela imagem em movimento a representar fenômenos físicos e/ou pela simulação de regras complexas emprestadas de jogos tradicionais.

Foi assim com os britânicos Alan Turing e David Champernowne ao projetarem, em 1948, o *Turochamp* - um jogo de xadrez em que o interator era desafiado por um oponente artificial. O algoritmo de *Turochamp* era complexo demais para os computadores da época, sendo dependente de cálculos manuais realizados por Turing ao longo da partida (BJÖRK, 2013). Outros programas mais simples, no entanto, conseguiram operar com maior autonomia. Foi o caso de *Bertie the Brain*, um jogo da velha criado pelo canadense Josef Kates em 1950 (BATEMAN, 2014), que partia da mesma premissa de embate humano-máquina e trazia a novidade do *display* visual para exibir as pedras - ou o jogo de damas escrito em 1951 pelo também britânico Christopher Strachey, rodado em computadores apenas no ano seguinte (BLEAKLEY, 2020, p. 77). Na simulação de fenômenos físicos em tempo real se destacam *Michigan Pool*, um simulador de bilhar de 1954, desenvolvido pelos estadunidenses William George Brown e Ted Lewis (LANDSTEINER, 2021), e o mais famoso e posterior *Tennis for Two*, de 1958, de William Higinbotham - também um pesquisador dos Estados Unidos. O mais sofisticado - em termos comparativos com o videogame que se viu mais

tarde - dos jogos anteriores à sua distribuição como produto de entretenimento de massa talvez seja *Spacewar!*, criado por um grupo de estudantes do MIT em 1961, representando um combate espacial entre duas espaçonaves inimigas (WILLIAMS, 2017). Tendo sido exposto ao público e se comunicando com um imaginário de ficção científica, *Spacewar!* deu origem a uma série de recriações como títulos comerciais de períodos posteriores como o *Computer Space* (1971) para *arcades* e o *Space War* (1978) para *Atari 2600*, essencialmente o mesmo jogo. Aqui já estamos saindo de uma fase mais experimental e acadêmica e desaguando no videogame comercial, mas quero falar ainda da face militar desse momento experimental.

As aplicações militares da simulação computacional datam do mesmo período dos desenvolvimentos acadêmicos, como os programas *Air Defense Simulation* (1948) e *Carmonette* (1953), feitos como atualizações de simuladores analógicos, em papel e tabuleiro, para fins de treinamento e estratégia (MCLEROY, 2021). A função da simulação é eliminar riscos nas operações militares, preparando os interatores através de situações simuladas que apresentem complexidade semelhante à experiência real mas subtraíam seus riscos e consequências. Para cumprir essa função, o realismo em sua acepção mais retiniana é sempre um ganho, pois elimina a diferença entre o percebido na simulação e o vivido na incursão militar. Ao mesmo tempo, o desenvolvimento dessa semelhança é lenta e, entre o cálculo e o real, há uma infinidade de formas divergentes. A conquista do *output* audiovisual - mais que um *feedback* e menos que o real - é também a conquista da percepção da debilidade da simulação. Uma conquista não só técnica, mas estética. O fenômeno simulado se torna imagem do fenômeno simulado (o que não é o mesmo que a imagem do fenômeno apenas) e passa a ser percebido de modo sensível.

O videogame, portanto, é feito da impossibilidade de se recriar com fidelidade absoluta os fenômenos simulados. É para compensar essa impossibilidade que os elementos lúdicos, narrativos e estéticos são trazidos à simulação ou intensificados/colocados em primeiro plano (num movimento de superação do interesse meramente simulacional da imagem técnica “pura”), e é na articulação desses elementos que o videogame se forma. Colocando de outra forma: o videogame é a simulação acrescida da percepção de sua insuficiência, mais as

estratégias que compensam essa insuficiência - estratégias já amplamente experimentadas no jogo (nos esportes e jogos de tabuleiro como também nos já mencionados jogos de feiras e galerias) e nas mídias. A incapacidade técnica de entregar verossimilhança num nível comparável ao cinema ou à fotografia funda um conjunto de estratégias compositivas compensatórias que fundam novos parâmetros com os quais o videogame posterior possa se comunicar de modo autorreferencial. Uma certa estabilização do videogame como linguagem nos faz “ganhar tempo” para desenvolver a capacidade dos computadores numa corrida pela representação gráfica perfeita, o que significa que ele passa a ser “mais real” comparado sempre a seu estágio anterior, não mais em relação à natureza ou ao cinema. O videogame estabilizado como um indivíduo cultural reconhecível, ou seja, tendo um certo acúmulo de jogos que compõem um todo do videogame, garante um espaço muito generoso de abstração aceitável.

O estopim para o desenvolvimento do videogame não é a novidade da interação (isso já estava na simulação e nos jogos tradicionais, e numa acepção mais ampla pode-se dizer que já ocorria nas artes), mas a diferença entre a imagem que um computador pode gerar e todas as imagens de tipos já conhecidos (imagens pictóricas, impressas, fotográficas, cinematográficas etc.), essa diferença que nos força a criar estratégias compositivas compensatórias (que buscam ou “bugam” os objetivos ilusionistas). Essa diferença é o que chamo de falha simulacional, é o que nos faz perceber que aquilo não compõe um mesmo grupo com as imagens de outros tipos conhecidos. Dessa falha é possível tirar proveito ou fugir, e com isso não estou fazendo uma afirmação dogmática que estabeleça uma das estratégias como verdadeira e descarte as outras como falsificações ou erros. A linguagem do videogame é composta, historicamente, pelo conjunto de jogos e artefatos criados conforme as duas tendências (e de tudo o que há entre elas, no espaço borrado). Mas é interessante observar que a qualidade de verossímil é, a partir do momento em que o videogame se constitui como algo reconhecível por si - e aí, como dissemos: comparada mais aos estágios anteriores do videogame do que à realidade - o que nos confere um poder de reconhecer mais verossimilhança do que as novas técnicas merecem, e ao mesmo tempo o que as torna menos

convincentes no momento imediato em que uma técnica mais recente a coloca em perspectiva.

Antes de continuarmos, uma observação importante: essa realidade ou natureza de que falo, da qual o videogame se aproxima e se afasta (distâncias definidas não apenas pela intenção dos criadores dos jogos e suas tecnologias, mas também pela sequência histórica de inovações e abordagens que o videogame inventa e que modificam os modos de percebê-lo) abarca uma realidade cultural de várias mídias que competem pelo nosso olhar. O real é a pessoa que vejo caminhar, mas também é a revista em quadrinhos, o comercial de margarina, o *design* do carro, o filme da tv, a pichação do muro etc. O que quero descrever como realidade é tudo aquilo que vemos e ouvimos fora do videogame, o que não significa que o videogame seja irreal - ele é apenas o nosso objeto. Consideremos que o real, só para que possamos conversar agora, inclui imagens. É desse real disputado, caótico e sofrendo de uma certa ressaca cumulativa que o videogame pesca seus modelos imitativos. A simulação e sua falha abrem caminho para que se forme o videogame, acolhem elementos transbordantes de outros lugares.

Estamos complexificando, portanto, qualquer construção histórica que coloque o videogame no final de uma história da arte ou de uma história da tecnologia lineares, e questionando definições de videogame que ponham, como característica central e determinante das outras, a sua interatividade - compreendida como uma inovação diante de uma visão muito restrita de arte. Ou que, de modo contrário, desvalorize suas partes interativas e lúdicas em favor de seu texto, seus aspectos representacionais, como se fossem mais “sérios”, pois oriundos de campos mais antigos e tradicionalmente codificados como alta cultura. Não há hierarquia entre os elementos do videogame, pois este só se individua - só passa a existir - na reorganização de elementos transbordantes de outros indivíduos culturais que não eram videogame. O videogame não teria se constituído como indivíduo se não tivesse se beneficiado dos acúmulos do cinema, televisão, música, artes visuais e jogos pré-digitais (SWALWELL, WILSON apud KEOGH, 2014, p. 6). Apenas com o caráter interativo e sem essas bem-vindas contaminações, o que chamamos hoje de videogame teria se mantido no campo técnico da simulação, sem qualquer possibilidade de real

compreensão de seu sentido por um público sem o letramento técnico específico - uma vez que as conquistas técnicas de cada jogo só fariam sentido ao interator familiarizado com o estado da arte da computação, munido de um conhecimento que o possibilitasse perceber a conquista colossal (e a beleza) representada por uma geringonça que joga damas. Embora seja razoável considerar que, junto ao interesse científico, houvesse uma vontade estética semelhante à dos artesãos relojoeiros no trabalho desses pioneiros dos jogos digitais - segundo Williams, eram comuns as declarações de que “aplicativos de computador baseados em jogos tivessem o propósito estrito de demonstrações acadêmicas” (WILLIAMS, 2017, p. 47) - é apenas no encontro das universidades com a contracultura *hacker* que vamos encontrar uma defesa apaixonada do uso de computadores para a expressão de um senso lúdico e estético por seu próprio valor, ressignificando o trabalho de programação como *hacking*, mais uma forma de arte do que uma manipulação estritamente técnico-científica. Há na ética *hacker* uma disposição para “domar” as novas tecnologias.

“Hacking” é uma forma de experimentação e resolução de problemas centrada em ciclos de criação, desconstrução, e ajustes que naturalmente acaba se configurando como forma de expressão em computadores eletrônicos programáveis. Embora altamente técnico, o *hacking* era uma arte entre os antigos programadores, na medida em que os computadores eram feitos para performar em novas, às vezes inesperadas maneiras. [...] Embora os primeiros engenheiros e programadores de computador tenham usado jogos como damas no curso de suas pesquisas para testar vários temas e procedimentos, o *hacking* nasceu e foi motivado por uma outra mentalidade, uma que se expandia em um diferente sistema de valores” (WILLIAMS, 2017 p. 54).

Consideremos então o videogame como um indivíduo, no sentido simondoniano, que se constitui na elaboração de elementos que transbordam da tecnologia computacional-militar, das feiras de diversões populares, dos esportes e jogos tradicionais, da cultura visual cinematográfica (em especial o cinema de animação) e televisiva, da literatura (em especial a literatura de ficção científica e fantasia), das artes gráficas, da música eletrônica, dos *Role Playing Games*, da

contracultura *hacker* etc. Como Brendan Keogh define: o videogame seria o “híbrido bagunçado de uma variedade de formas de mídia anteriores” (KEOGH, 2014, p. 3). Por isso não resolveremos o problema do pertencimento do videogame ao campo da arte; não apenas porque não faria sentido do ponto de vista do videogame, já que ele não devém de uma linhagem unidirecional que remonta a uma história da arte gloriosa e dignificadora, mas porque tal pergunta é um equívoco também no que diz respeito à arte, que não está com essa bola toda - se a Terra não é plana, tampouco o é a arte. Para entender o videogame e agir nele é preciso admitir que os empresários “falcatrua”, os *nerds* que colecionam cartinha, os donos de boteco, os viciados em jogo, os trambiqueiros da indústria de caça-níqueis e os políticos conservadores foram atores mais influentes na individuação do videogame do que as grandes tartarugas ninja do renascimento italiano (embora estes tenham sua participação, observada a grande distância temporal). Não precisamos nos orgulhar, mas não adianta disfarçar. E um exame cuidadoso da história da arte não vai revelar nada muito diferente - mas não faremos isso. Para justificar o vínculo desta pesquisa ao Instituto de Artes, o capítulo seguinte tentará dar conta de uma teoria da arte como teoria do trabalho, na esperança de que um dia nunca mais tenhamos que ouvir alguém perguntando “mas é arte ou não é?” durante qualquer conversa que ponha na mesa algo que não esteja pendurado num museu de arte.

5. ARTE, TÉCNICA, TRABALHO LIVRE

Sem negar o componente socioeconômico clássico que Marx fornece a esse respeito, a alienação se deve mais à separação entre trabalho manual e intelectual do que à propriedade desigual dos meios de produção (SIMONDON, 2020, p. 26).

Dessa forma, Simondon define o trabalho alienado como a produção aleijada de seu pensamento, ou seja, trabalho sem cultura, em que o indivíduo que trabalha é executor de tarefas impostas a ele por uma intelectualidade que lhe é exterior. A agência do trabalhador sobre a natureza cultural do trabalho, ou seja, seus significados, finalidades e formas como ocorre, é reduzida a nada. Qualquer tentativa no sentido de retomar essas partes é indesejável e considerada inútil à intelectualidade exterior. Eventualmente a cultura transbordante do trabalho alienado é, quando não simplesmente reprimida, racionalizada como um campo à parte, como por exemplo o campo da arte, que possibilitará que uma certa cultura produtiva, cuja conformação se provou impossível, aconteça entre limites seguros, controlados. Esse processo de realocação de um corpo indesejado a um circuito que o neutralize pode ser chamado de “metabolização das resistências” (SIBILIA, 2015, p. 193). Ferreira Gullar fala sobre ele, embora sem chegar a nomeá-lo, em crítica sobre a obra de Roberto Magalhães. Ele diz:

Nas sociedades modernas, de onde a ciência e a tecnologia espantaram os demônios, nasceu uma mitologia vulgar e comercial que não assimila, mas, antes, repele as experiências profundas do indivíduo: resta aos inassimiláveis o caminho da rebeldia, da loucura e da arte. Para uns, existe a polícia, para outros, o manicômio e para os artistas... Bem, para os artistas existem os prêmios e o mercado de arte (GULLAR, 2012, P. 21).

As instituições disciplinares reprimem enquanto o campo da arte metaboliza as resistências - nem sempre conscientes de sua condição resistente, mas perigosas à manutenção da utilidade de todos os corpos. Aquilo que é útil deve

ser, compreendido não como corpo produtivo, mas condutivo: útil na medida em que se abre para os fluxos mercadológicos. Cada elemento de tudo o que existe passa a ser compreendido como peça de uma máquina (de conduzir fluxos de capital para acumulá-lo em determinados lugares) que se desenvolve a caminho da máxima eficiência - aquilo que é técnico e aquilo que não é técnico acaba por ser submetido a um mesmo modo de funcionamento, com prejuízo aos segundos. “Isoladamente considerada, a tecnicidade tende a se tornar dominadora e a dar respostas a todos os problemas” (SIMONDON, 2020, p. 95), assim é o pensamento tecnocrata da atual sociedade de controle.

Há de se compreender que a nossa cultura técnica - que tende à tecnocracia - tem uma forma definida pelo poder econômico, e este se concentra nas mãos de grandes empresas internacionais. Em Milton Santos:

Os fatores que contribuem para explicar a arquitetura da globalização atual são: a unicidade da técnica, a convergência dos momentos, a cognoscibilidade do planeta e a existência de um motor único na história, representado pela mais valia globalizada (SANTOS, 2020, p. 24).

O trabalho alienado, que tem seu espírito retirado das práticas e colocado em outro lugar, é fruto de *uma* técnica - uma técnica de dominação, a extração de mais valia, absolutamente indiferente às necessidades materiais e intelectuais reprimidas - que só voltam a ser liberadas, sob condições herméticas, quando deslocadas para um cenário propício à especulação financeira ou que pelo menos ofereça às resistências uma certa contenção, como o mercado de arte. A arte só pode ocorrer quando retorna à utilidade da técnica, ou seja, à posição neutralizada de condutora de capital. Cada peça deve se conformar a esse fim se não quiser ser expelida da máquina - o que significa morrer. “Os processos não hegemônicos tendem seja a desaparecer fisicamente, seja a permanecer, mas de forma subordinada” (SANTOS, 2020, p. 35).

Diz-se que são técnicos os gestores do capitalismo e dos governos neoliberais, que se gabam por não serem políticos nem enviesados, isso porque comprometidos com a única operação à qual é sensível o olhar da burguesia: dinheiro entrando na conta. Nada que não termine nisso justifica ainda existir

segundo a visão “técnica” desses gestores, o que pode incluir a vida de populações inteiras. O mundo como grande circuito capitalista, território inundado pela gosma do “totalitarismo de mercado” (SIBILIA, 2015) que coloniza cada aspecto da existência, é fruto de uma visão técnica entre muitas que por ela estão sendo predadas. Yuk Hui chama essa técnica predadora de monotecnologia: “A competição baseada na monotecnologia está devastando os recursos da Terra em prol da competição e do lucro e impedindo que qualquer dos participantes tome rotas ou caminhos alternativos” (HUI, 2020, p. 136). Podemos complementar com Milton Santos (2013, p. 39):

Os sistemas técnicos criados recentemente se tornaram mundiais, mesmo que sua distribuição geográfica seja, como antes, irregular e o seu uso social seja, como antes, hierárquico. Mas, pela primeira vez na história do homem, defrontamo-nos com um único sistema técnico, presente no Leste e no Oeste, no Norte e no Sul, superpondo-se aos sistemas técnicos precedentes, como um sistema técnico hegemônico, utilizado pelos atores hegemônicos da economia, da cultura, da política.

Preocupado com a continuidade desse processo, Hui advoga pela *tecnodiversidade*.

A tecnologia não é antropológicamente universal; seu funcionamento é assegurado e limitado por cosmologias particulares que vão além da mera funcionalidade e da utilidade. Assim, não há uma tecnologia única, mas uma multiplicidade de cosmotécnicas (HUI, 2020, p. 15).

Essa preocupação antropológica sinaliza uma correlação entre a lógica colonial e a monotecnologia capitalista. Por isso a antropologia é um recurso essencial à elaboração dessa crítica, permitindo reconhecermos a não universalidade da tecnologia hegemônica; ocorre nela (a monotecnologia) um abalo no momento em que a percebemos como uma entre tantas. Simondon vai lamentar o estado da crítica cultural, na forma separada que a cultura veio a

assumir no ocidente moderno, como um “sistema de defesa contra as técnicas” (SIMONDON, 2020, p. 43), advogando por uma cultura que considere a técnica.

Para garantir uma cultura que seja individuada contendo o elemento técnico, ampliar a janela do desenvolvimento tecnológico se faz necessário. Isso significa atrasar a individuação dos objetos técnicos, permitindo não a sua paralisia, mas um ritmo que nos deixe brechas para compreendê-los e para participar mais ativamente de sua elaboração, evitando que sejamos deixados para trás na esteira de um falso progresso tecnocrático. “Uma mudança muito rápida é contrária ao progresso técnico, pois impede a transmissão, sob a forma de elementos técnicos, das conquistas de uma época para a seguinte” (OLIVEIRA, 2012, p. 7). Milton Santos afirma:

Como a inovação é permanente, todos os dias acordamos um pouco mais ignorantes e indefesos. [...] A aceleração contemporânea é, por isso mesmo, um resultado também da banalização da invenção, do perecimento prematuro dos engenhos e de sua sucessão alucinante (2013, p. 20, p. 28).

Para Simondon, o que Santos chama de invenção banalizada contraria a tendência de individuação dos objetos técnicos, o que incluiria inovações superficiais de todo tipo, como automatizações desnecessárias e outros detalhes que servem para deixar o objeto mais atraente e competitivo no mercado, mas não tratam dos problemas propriamente técnicos cuja resolução determinaria o verdadeiro progresso técnico (SIMONDON, 2020, p. 64).

Quanto à natureza da individuação dos objetos técnicos, Simondon afirma que existem características particulares e nomeia o processo de *concretização*. Ele localiza dois limites do processo que se dá em um sentido, do abstrato ao concreto. O abstrato sendo a dimensão daquilo que é projeto - um sistema de peças que cumprem, cada uma, sua própria operação, mas cujos efeitos recíprocos não são bem conhecidos, ou seja, seu conjunto é mais uma agregação de objetos anteriores que propriamente um novo objeto coeso (SIMONDON, 2020, p. 58) - enquanto o concreto seria o que existe na natureza, com a coesão necessária para se individuar sem a constante mediação humana

reparadora (SIMONDON, 2020, p. 91). O objeto técnico concreto “é aquele que já não está em luta consigo mesmo, aquele em que nenhum efeito secundário perturba o funcionamento do conjunto ou fica fora desse funcionamento” (SIMONDON, 2020, p. 75), pois “unifica-se internamente segundo um princípio de ressonância interna” (SIMONDON, 2020, p. 57), como se fosse um organismo natural. Mas é importante observar que a concretização do objeto técnico não pode ser totalmente completa e se dá como tendência (SIMONDON, 2020, p. 77), ou seja, a interferência humana sempre se faz necessária, mas deve passar por um saber técnico-científico cada vez mais sofisticado e especializado.

Quanto mais concreto o objeto técnico, mais fechado, mais próximo da natureza - o que significa “mais incontrollável” ou “menos acessível via trabalho”. A invenção concretizada se torna meio - mais do que instrumento - e a capacidade de reinvenção do objeto (conhecimento técnico-científico de seu funcionamento interior e as manipulações possibilitadas por esse acúmulo) se torna mais rara, de modo que a sociedade passa a se relacionar mais com os *inputs* e *outputs* dos objetos técnicos do que com o seu interior misterioso. Em Vilém Flusser:

O complexo “aparelho-operador” é demasiadamente complicado para que possa ser penetrado: é caixa preta e o que se vê é apenas input e output. Quem vê *input* e *output* vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da caixa preta (FLUSSER, 2011, p. 26).

Na passagem do artesanato para a indústria ocorre esse fechamento dos objetos técnicos (SIMONDON, 2020, p. 61), tendência que segue em intensificação, em que se complexifica sua organização interna e a inteligência humana dos processos técnicos é dificultada. A condição ferramental do objeto é mais visível quando este é mais simples, mais “abstrato” conforme a conceituação de Simondon, o que significa dizer que é mais fácil perceber, racionalizar e compreender sua relação partes-forma-função-funcionamento, refazer o seu projeto do elemento ao conjunto.

“A principal causa de alienação no mundo contemporâneo reside nesse

desconhecimento da máquina, que não é uma alienação causada pela máquina, mas pelo desconhecimento de sua natureza e de sua essência” (SIMONDON, 2020, p. 44). Esse desconhecimento precisaria ser superado por uma cultura que incluísse a técnica. Difícil imaginar tal projeto de transformação radical da relação entre técnica e sociedade sem uma alteração também radical nos *aparelhos* mais amplos que garantem a continuidade dessa tendência aculturante. Conforme formula Flusser:

Por trás da intenção do aparelho fotográfico há intenções de outros aparelhos. O aparelho fotográfico é produto do aparelho da indústria fotográfica, que é produto do aparelho do parque industrial, que é produto do aparelho socioeconômico e assim por diante. Através de toda essa hierarquia de aparelhos, corre uma única e gigantesca intenção, que se manifesta no output do aparelho fotográfico: fazer com que os aparelhos programem a sociedade para um comportamento propício ao constante aperfeiçoamento dos aparelhos (2011, p. 57).

“As necessidades amoldam-se ao objeto técnico industrial, que assim adquire o poder de moldar uma civilização” (SIMONDON, 2020, p. 62). A tecnologia se desenvolve em tal velocidade que não somos capazes de regular cultural e socialmente seu crescimento e direção, passando a interagir com ela apenas de forma reativa, como se fossem desígnios de deus.

Os homens que conhecem os objetos técnicos e percebem sua significação procuram justificar seu julgamento, dando ao objeto técnico o único estatuto que hoje - afora o objeto estético - é valorizado: o do objeto sagrado. Nasce então um tecnicismo descomedido, que não passa de uma idolatria da máquina. Por meio dessa idolatria, dessa identificação, nasce uma aspiração tecnocrática ao poder incondicional (SIMONDON, 2020, p. 44).

Os governos neorreacionários eleitos se igualam a desastres naturais na maneira como somos impotentes para reagir a eles, pois só são regimes de

poder político porque antes houve o poder tecnológico-econômico em completa desregulação, movido por um funcionamento impenetrável por quem não é o próprio poder. De acordo com Adolfo Vera (2021, p. 15), “A utopia simondoniana, se assim pudermos chamá-la, é uma em que cada usuário de um objeto técnico ou de uma máquina deveria conhecer com perfeição a essência da tecnicidade que a constitui, podendo repará-la”. A caminho desse horizonte, no contexto de uma crítica da cultura e da tecnologia e de uma cultura crítica em busca de uma técnica crítica, “toda crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento” da caixa preta (FLUSSER, 2011, p. 26).

A alienação do trabalho, considerando a definição simondoniana, opera a seguinte transformação: ela coloniza o trabalho (compreendido como atividade humana criativa mais ampla) retirando-o da cultura com a qual compunha um modo de vida. Imaginar esse tipo de trabalho totalmente abstrato (e que hoje não conseguimos desimaginar) seria impossível sem a predação colonial. Tal separação entre trabalho e cultura parte da compreensão dos grupos humanos subalternizados como selvagens, incivilizados, sendo sua cultura um excesso não produtivo, sujeira na máquina, obstrução das velocidades lucrativas de um trabalho realizado sempre pelo outro. Um outro que é menor, pois aculturado por esse processo que desloca os corpos incivilizados para usos úteis, neutros (neutralizados, metabolizados). Essa parte humana do trabalho, a cosmovisão que compõe um todo com ele, se descola e constitui o campo da arte, lugar das atividades elevadas, inúteis num sentido positivo, nobres, a que os homens livres (de nascença ou “libertados” pela metabolização) tem direito. Disso podemos concluir que a arte é o resíduo da alienação do trabalho, a resistência metabolizada e devolvida como sua própria imagem. Um resto não calculado de um processo de aculturação, como a serragem no chão da oficina de marcenaria. A arte é a serragem no chão da civilização capitalista, sobra do modo burguês de organizar as atividades humanas criativas.

Sérgio Ferro nos ajuda a iluminar o longo momento entre a primazia do artesanato e a modernidade industrial: ao final da Idade Média há uma mudança no campo da arte da Europa, que consiste na gradual aproximação das oficinas de pintura e escultura ao modelo da manufatura, já experimentado em outras atividades como a produção têxtil e a construção.

Os resultados são os de sempre: degradação das condições de trabalho, divisão deteriorada do saber de ofício, rotina produtiva, queda da remuneração, emudecimento do produtor imediato, perda de qualidade do produto etc. (FERRO, 2015, p. 11)

O mais interessante da tese de Ferro é que ela contempla o residual positivo dessa alienação e não apenas o que se nega, explicando o campo da arte que surge e se desenvolve a partir do Renascimento como uma resposta a essa nova conjuntura. Tentando se manter competitivo no mercado, o artista que não é mestre de corporação nem compõe sua base como artesão, procura se diferenciar como um intelectual. Entre as estratégias adotadas para sinalizar essa diferença estaria aquilo que Ferro chama de *marca*, e que se manifesta nas técnicas da *sprezzatura* (displacência, representação de uma ausência de esforço - por mais que o esforço, de fato, ocorra) e do *non finito* (inacabado, falta de compromisso com a finalidade de seu trabalho). Em suma: o registro, na superfície da obra, do gesto do artista como um indivíduo que imprime sua personalidade naquilo que faz.

A marca afasta definitivamente o artista do artesão. Este deve desaparecer do seu fazer: sua marca seria uma falha. O artista, ao contrário, deve aparecer no seu fazer. Sua marca é a garantia de seu status privilegiado (FERRO, 2015, p. 110).

Ou seja: o surgimento da arte e do artista modernos constitui uma resposta à alienação do trabalho: afirmação do artista em suas facetas positivas e não apenas naquilo que ele tem de inferior quando comparado às atividades de gestão. Ferro chega a definir a arte como trabalho livre, concluindo logicamente que o trabalho seria arte aprisionada. Em suas palavras:

arte é também trabalho, talvez sobretudo trabalho, como os outros - mas livre. O que também obrigaria a reconhecer a contrapartida: os outros trabalhos - ou

pelo menos muitos - poderiam, do mesmo modo, ser arte - se fossem livres (FERRO, 2015, p. 23).

Em sua forma metabolizada, a arte se transforma num símbolo de distinção social que justifica a liberdade relativa dos artistas, um espaço para poucos (entre genuinamente talentosos, talentosos picaretas e sofistas, e medíocres sortudos e/ou bem relacionados), onde ocorrem complexos jogos de especulação financeira sobre seus nomes. As técnicas menores não metabolizadas caem na precarização, saindo dela apenas para a extinção ou para a realocação no campo da arte. Tanto a precarização como a metabolização da arte garantem que os processos ali contidos não contaminem a própria noção de trabalho, que deve ser compreendido apenas como imperativo de autoconservação - trabalha-se para viver, mas não há no trabalho, enquanto atividade em si, um nexos cultural mais profundo; se não fosse estritamente necessário, não seria feito. Disso decorre o medo dos gestores neoliberais em conceder rendas não condicionadas pelo trabalho: sabem que não há nada que prenda o trabalhador ao trabalho, que tende a não ser realizado se as condições de vida forem melhores que as condições de trabalho. O ócio dos pobres levará ao comunismo (não no sentido de um regime, mas como generalização de enclaves comunardos). A potência das greves (no sentido de antever uma nova ordem das coisas) consiste muito mais na suspensão do trabalho que produz o encontro voluntário dos corpos revoltados do que propriamente nas demandas - que, não raro, caminham no sentido de conquistar horas de não trabalho para cultivo da vida.

Para Simondon, seria necessário que a cultura encontrasse um caminho [...] entre o lugar do artesão e o do engenheiro, a fim de uma reconciliação do objeto técnico com a cultura. (RAMA, 2012, p. 10),

e creio que isso só possa acontecer com o fim da dominação do humano pelo humano, pelo estabelecimento de meios comuns para o livre exercício da vida e da leitura dos objetos técnicos, interrompendo a tendência da hegemonia tecnocrática.

A vacina dos capitalistas contra a recusa dos trabalhadores em trabalhar o tempo inteiro ocorre hoje na forma da uberização, do *streaming* e de toda uma economia um tanto warholiana de *digital influencers* - embora os 15 minutos de Warhol tenham se transformado em 24 horas, todos os dias. O projeto publicitário venceu o da arte de vanguarda quanto ao problema da separação entre arte e vida; no lugar da sua superação, uma “falsa superação da instituição arte” (BÜRGER, Peter, 2012, p. 102). A aliança entre a publicidade e as tecnologias de extração de dados trataram de profissionalizar, comprar e vender cada gesto, cada suspiro. No lugar do gozo da vida, deram-nos substitutos lucrativos (não necessariamente para nós). Trataremos dessas preocupações no capítulo seguinte.

6. DESERTOS DIVERTIDOS: Videogame *mainstream* como monocultura e profissionalização do jogar

Nossas vidas são território ocupado. [...] Não apenas o nosso tempo, mas também as nossas ambições, nossa sexualidade, nossos valores, nossa própria concepção do que significa ser humano. Está tudo ocupado, moldado de acordo com as demandas do mercado (CRIMETHINC, 2012, p. 12).

A variedade, tanto na sociedade quanto na agricultura, longe de ser limitada, deve ser promovida como um valor positivo. Estamos agora muito familiarizados com o fato de que quanto mais simplificado for um ecossistema – e, na agricultura, quanto mais limitada for a variedade de espécies envolvidas – mais provável é que o ecossistema se decomponha. [...] O aspecto mais desastroso das metodologias agrícolas predominantes, com ênfase na monocultura, híbridos de culturas e produtos químicos, tem sido a simplificação que introduziram no cultivo de alimentos – uma simplificação que ocorre em uma escala tão global que pode muito bem lançar o planeta de volta a um estágio evolutivo onde poderia suportar apenas formas de vida mais simples (BOOKCHIN, 2021).

Murray Bookchin falava sobre variedade, e é um pouco o elogio da variedade o tema deste capítulo. A diversão tem a ver com nossa conversa: não falaremos de agricultura, mas de videogame, que - por estranho que possa soar - é muito parecido. Como frequentemente nos surpreendemos esquecendo e Bookchin faz o favor de lembrar, “A agricultura é uma forma de cultura” (BOOKCHIN, 2021), e sua redução a um mero negócio é um problema que precisamos resolver. Com o videogame não é diferente.

O entrosamento do videogame com o capitalismo se dá, nas tendências mais recentes, de duas formas: a ludificação do trabalho ou dos estudos através da *gamificação* e a profissionalização do jogar via *e-sports* e *streaming* - com interpenetrações entre essas duas últimas. Todas levam a um destino

monocultural, a uma desertificação.

De acordo com Aline Job,

A gamificação surgiu como uma estratégia de negócio para o engajamento de consumidores de produtos e de serviços e os resultados dos usos permanecem atrelados, de forma bastante forte, aos programas de fidelidade [...] e aos incentivos contínuos de atividades gamificadas para que o usuário ou a usuária se mantenha no ciclo de progressão (SILVA, 2019, p. 1222).

A gamificação aparece como técnica de produção de um consumidor perfeito, através da aplicação de elementos de jogo em contextos de não jogo. Posteriormente será usada na sujeição de trabalhadores e estudantes. O que a gamificação não é: o uso dos videogames na sala de aula ou nos espaços de trabalho tal como eles se dão na cultura do videogame. Embora tecnologias digitais e até *games* possam ser desenvolvidos para servir à produção de um consumidor, estudante ou trabalhador perfeitamente produtivos, não é o fato digital nem o *game* como produto aplicado que constitui a gamificação: sua finalidade é a fabricação de subjetividades hiperprodutivas e não a oportunização de um jogo como tal - quanto mais invisíveis os elementos de jogo, mais perfeita é a gamificação. Essa subjetividade hiperprodutiva atualiza o trabalhador clássico, disciplinado, para uma realidade de capitalismo global informatizado que nunca descansa e nada perde. De acordo com Silva, PJ Rey define a gamificação como “uma nova forma de condicionamento [...], a padronização de indivíduos que resolvem problemas e se automotivam, desenvolvendo sujeitos que correspondem às necessidades do capitalismo tardio.” (SILVA, 2019, p. 1226) Ainda: “a gamificação quer se associar à ideia de jogo como algo não produtivo, para assim mascarar sua manipulação ou exploração, que, se fossem evidentes, causariam um desencanto em relação aos sistemas gamificados” (SILVA, 2019, p. 1226).

Como vimos, já nos anos 80 os computadores eram vendidos como um meio para a diversão e para o trabalho, investimento no futuro profissional e no lazer do futuro, máquina que se refere igualmente ao brinquedo e ao instrumento, destina-se tanto ao uso lúdico quanto ao uso laboral. A transformação do trabalho

em lazer, ou o apagamento da fronteira que separa esses tempos, embora constituísse um horizonte otimista na cultura *hacker*, não tem bom destino no capitalismo. Essa perturbação acaba por borrar as diferenças entre o tempo controlado e o tempo relativamente livre do descanso, significando que estamos sempre produtivos, disponíveis para atividades lucrativas. Engajamo-nos na busca dos fins, cedendo à razão burguesa, e passamos dessensibilizados por processos que não percebemos quão massacrantes são. Todo o tempo se torna um tempo sem fricção e sem medida, superveloz, uma vez que não há mais fim nem começo. Eliminar a fricção é no que consistem todos os esforços das empresas de tecnologia e publicidade que dominam o mercado e a mídia hoje: dos serviços de *delivery* “à distância de um toque” ao *feed* das redes sociais que nos embalam numa torrente de informações que lemos sem demora pois ansiosos pela próxima manchete urgente ou promoção imperdível que a rolagem promete. Num eterno e agradável deslizar, as plataformas formam pessoas que não são direito nem leitoras, nem produtoras, nem consumidoras, nem trabalhadoras, nem jogadoras... embora sejam tudo isso num potencial nunca realizado, pois permanentemente frustrado pela promessa seguinte - no tempo interminável da supervelocidade, pessoas são meras condutoras de fluxos, cujas particularidades são reconhecidas apenas como dados disponíveis para uso publicitário. A pessoa-condutora-de-fluxos se encontra tragada pelo *feed*, com seu vácuo muito forte, numa mistura de sentimentos e posicionamentos mal elaborados, muito distantes de ritmos mais lentos e lugares mais silenciosos que permitam a elaboração racional da experiência, ou seja, que permitam a aprendizagem na confrontação de si com o mundo. A aplicação de uma lógica do *feed* aos contextos de trabalho tem como objetivo nos tornar hiperprodutivos no curto prazo, até o esgotamento e a substituição por novos indivíduos motivados, abusando da insensibilidade com que as novas tecnologias sociais digitais informam a experiência do usuário - é o usuário a figura que melhor define esse novo papel borrado do nunca-exatamente-esse-ou-aquele-papel. Esse estado indefinido do ser que nunca está fixo num papel social disciplinado, de certa forma próximo ao que seria um ideal de vida liberada do capital, se torna - no capitalismo - a eternidade de um servir sem parar ao capital. Ao contrário do esperado e prometido, há uma simplificação no sentido negativo que Bookchin

confere. No inferno produtivo, nem se divertir é divertido.

A gamificação seria uma das tendências. A segunda de que vamos falar são os *e-sports*. O que define os *e-sports* não é o reconhecimento de elementos esportivos no videogame como a competição, o desenvolvimento de habilidades ou a composição coletiva de regras. Esses são aspectos comuns ao videogame em geral (embora o videogame não esportivo seja uma realidade, apenas em proporção menor e menos presente no imaginário médio sobre o videogame). O que realmente define a categoria *e-sports* como ente cultural destacado é sua adequação ao esporte na forma como ele aparece no grande empreendimento, nos megaeventos, no entretenimento de massa televisionado, nos grandes clubes etc. Em outras palavras: o esporte aqui é o *esporte como modelo de negócio*, definindo-se a partir de suas partes mais acessórias, que servem para converter uma cultura esportiva em condutora de fluxo de capital a se acumular.

Não faz sentido, portanto, questionar a validade do videogame como esporte avaliando se suas características mais essenciais são condizentes com aquelas dos esportes tradicionais, que são assim reconhecidos sem dificuldade, como o futebol ou o xadrez. O resultado dessa avaliação será falsa pois só serão conformados aos *e-sports* aqueles jogos que naturalmente possuem as características necessárias como seu valor competitivo, um certo grau de complexidade nas regras que permita variação entre as habilidades dos jogadores e o apelo de uma partida como show de entretenimento. Somos forçados a concluir que videogames são esportes se partirmos disso, uma vez que nunca veremos jogos experimentais, com foco em narrativa, não competitivos etc. em tal situação - e, caso esses outros tipos de jogos acabassem na condição de *e-sports* por algum acidente de percurso, o público e não a crítica tomaria a dianteira na recusa. O dilema é parecido com o *videogame como arte* ou os chamados *art games*: certos tipos são adequados, outros acabam sendo expelidos por suas próprias características.

O videogame sofre constantemente essa pressão para se conformar a campos que estão além do seu próprio, o que em parte é herança de suas origens transdisciplinares. Alguns campos são mais lucrativos e outros apenas *metabolizantes*, como dizíamos. As questões “videogame é arte?” e “videogame é esporte?” nos envolvem em discussões infrutíferas de conclusões

autoevidentes (é arte o que serve bem ao campo da arte e é esporte o que serve bem ao campo do esporte) e deixam escapar que nenhum dos dois acolhe o videogame em sua variedade. Isso ainda não é um problema, uma vez que seria absurdo imaginar todo jogo como arte e esporte - a não ser que estejamos falando de uma performance de jogador esteticamente fora de série, como um tipo de *futebol-arte*. No entanto, o jogo como “fita” - obra acabada, desse ou daquele gênero - é muito pouco provável que se encaixe em ambas categorias, que possuem funções muito diferentes, e teria pouco efeito caso viesse a ocorrer. O que nos interessa é que essa associação a campos mais fortes se intensifica num momento em que o videogame perdeu o lugar que tinha no chão da cidade e se firmou como diversão doméstica na experiência majoritária; a falta de um ambiente próprio, no sentido territorial bem concreto do lugar em que se pisa, é uma novidade na história do videogame (ou das diversões populares, para um recorte temporal mais amplo). O resultado dessa falta de um ambiente menos controlado é que o conhecimento do videogame em sua variedade é obstaculizado por uma curadoria algorítmica que vai privilegiar os tipos de jogos mais redundantes, entregando-os a consumidores cada vez mais especializados, num processo de eliminação dos riscos no modelo de negócio. O jogador também passa a ser cultivado numa tendência monocultural, sendo a profissionalização do jogar o estágio mais crítico dessa especialização. No lugar de um momento de lazer e livre descoberta, o jogar se constitui como uma segunda, terceira ou quarta jornada de trabalho, eventualmente remunerada (o que é também mais uma forma de prender o jogador nessa relação, pois a remuneração do lazer profissionalizado passa a integrar a renda necessária para viver). Segundo a razão capitalista que nos domina, investir tempo e esforço numa atividade de lazer se torna uma escolha ilógica quando a outra opção de relação com o mesmo tipo de atividade promete ganho em dinheiro. Também se torna ilógico escolher um jogo independente obscuro enquanto há títulos muito mais lucrativos no sentido de gerar engajamento nos fluxos algorítmicos das plataformas.

O *streamer* - o usuário que joga *online* como *show* performático - apresenta maior abertura para a diferença do que o jogador profissional de *e-sports*, pelo menos em teoria. Na prática, a escolha por jogos que não redundem os fluxos

algorítmicos são punidas pelas plataformas, não sendo anexadas nas *tags* e marcas mais movimentadas. Alguns nichos menos lucrativos e de crescimento mais lento, não associados a jogos *e-sports*, se formam ao redor de gêneros que se adaptam melhor ao *show*, como é o caso dos jogos de terror. Jogos voltados ao público infantil como *Minecraft* também constituem nichos lucrativos - no caso de *Minecraft*, o título sozinho é um nicho e rivaliza com os *e-sports* mais fortes. O mercado, na forma dos dados mercantilizados, é o curador mais forte do videogame *online*. Isso constitui ameaça à variedade dos jogos, autores e jogadores, estabelecendo uma crescente pauperização cultural e política no horizonte do videogame. A consequência política já se apresenta de forma muito evidente, como vimos no capítulo sobre o fascismo *gamer*.

A ideia de desertos divertidos que proponho no título deste capítulo deriva dos desertos verdes da crítica campesina às monoculturas, numa tentativa de estabelecer analogias e pontos de contato entre agricultura e cultura do videogame. Como explica Vanderlei J. Zacchi em seu artigo sobre as Visões de Cultura no MST,

A imbricação entre o cultivo da terra e a identidade cultural de comunidades rurais é bem ilustrada pelo caso dos chamados desertos verdes, que são enormes áreas de monocultivo de eucalipto. Suas consequências podem ser múltiplas e duradouras. No âmbito ecológico e agrário, podem ocorrer a desertificação e a diminuição da biodiversidade. No âmbito econômico e sociocultural, a monocultura de eucalipto pode causar a especialização da atividade de produção, o que implica o empobrecimento de técnicas agrárias e a ruptura de tradições produtivas, como a pecuária e agricultura de subsistência, que ainda hoje resiste nos pequenos espaços que separam as grandes propriedades. Estendendo-se por áreas gigantescas, essas plantações de eucalipto englobam diversos latifúndios, e essas pequenas áreas que existem entre eles podem desaparecer (ZACCHI, 2010).

Em suma: os desertos verdes produzem degradação ambiental e aculturação dos povos, reduzindo a variedade de técnicas, artes, seres e saberes por onde

passa. Que o caráter “verde” não iluda os olhares urbanizados: o verde aqui é outro, um verde de empobrecimento e esquecimento não só dos meios de sobrevivência, mas dos modos de vida em toda a sua complexidade, incluindo as cosmovisões e tradições populares. Tais desertos não servem para ninguém viver neles, mas são um ótimo negócio justamente para quem não vive ali, eis o problema. No Manifesto das Mulheres da Via Campesina (2021) de 2008, as militantes feministas declaram que “as empresas do agronegócio não estão preocupadas em produzir comida, só em produzir lucro, transformando o campo em desertos verdes (de eucalipto, de soja, de cana).” Em Zacchi, para os camponeses, o “temor maior é que a homogeneização das plantações venha a corresponder a uma homogeneização semelhante no modo de viver e pensar da população local” (ZACCHI, 2010 p. 2). O deserto verde, “mais que um oxímoro, torna-se uma metáfora para o pensamento único” (ZACCHI p. 1). Essa preocupação com o “pensamento único” também aparece em Murray Bookchin, quando diz: “o que marca de forma única a mentalidade burguesa é o rebaixamento da arte, dos valores e da racionalidade a meras ferramentas” (BOOKCHIN, 2021); antes dele, Adorno e Horkheimer já falavam sobre esse pensar burguês, que chegam a chamar de “antirrazão do capitalismo totalitário” (ADORNO, HORKHEIMER, 1986, p. 53), em que “a própria razão se tornou um mero adinículo da aparelhagem econômica que a tudo engloba” (ADORNO, HORKHEIMER, 1986). Não há exatamente um fim e começo dessa simplificação negativa: o pensamento único é produzido pela degradação que produz. Como coloca Milton Santos, o

atual sistema técnico dominante torna-se invasor quando não consegue exercer sua tendência ao autocrescimento: é desse modo que ele procura impor sua lei aos sistemas técnicos vizinhos (SANTOS, 2013, p. 52).

A devastação como projeto cria o ambiente devastado como chão em que pisamos, e tendemos à incapacidade de imaginar outra coisa que não seja sua ampliação.

Compreendendo que há verdes e verdes, podemos pensar a diversão como algo para se desconfiar. Goulart e Nardi observam que o videogame *mainstream* dá um sentido simplificado e bastante conveniente ao conceito de círculo mágico de Huizinga, que passa a ser compreendido como a defesa de uma bolha divertida que isola o jogador dos problemas da sociedade, sendo então renomeado por Goulart e Nardi como *circuito da diversão* (GOULART; NARDI, 2019).

Esse tipo de totalitarismo de mercado, já expresso na ideia de *antirrazão do capitalismo totalitário* de Adorno e Horkheimer, alcança uma capilaridade e força sem precedentes com o surgimento da *internet* e, principalmente, com o fortalecimento das *big techs*, como Morozov (2018) nomeia as empresas de tecnologia, frequentemente oriundas do Vale do Silício, que baseiam suas atividades na extração de dados (a partir dos *inputs* “voluntários” dos usuários, entre aspas pois sua adesão está psicologicamente condicionada via *design* ou imposta pela escassez de alternativas). São exemplos de *big techs* as empresas-plataforma como *Google, Facebook, Twitter, Amazon*, entre outras, sempre em processo de expansão por aquisição de empresas menores ou por cooptação de mercados consumidores em função da concorrência predatória com as economias locais, como se dá no caso da relação entre a Amazon e as livrarias tradicionais. Além disso, as *big techs* ocupam com serviços privados precarizados os vácuos deixados pelas políticas de austeridade neoliberais - o crescimento da *Uber* no Brasil se relaciona com os preços abusivos das passagens de ônibus, por exemplo. O que deve ficar evidente para nós é que o fortalecimento dessas empresas ganha impulso com o enfraquecimento do bem comum, de modo que a máxima tatcheriana “não há alternativa” se instala não apenas na nossa imaginação política, mas nas possibilidades que temos para dar conta de “ganhar a vida”. Acabamos presos na posição ambígua entre consumidor e escravo das plataformas, na esperança de *monetizar* tudo o que pudermos, cada pequeno traço do que fazemos e do que temos, seja um carro, nossa força de trabalho, a água do banho que tomamos, nossa personalidade ou nossos momentos de lazer. A extração de dados se converte na mineração dos seres humanos - e, assim como se dá no garimpo, tende ao esgotamento. No caso dos seres humanos, o esgotamento da própria humanidade, o que

ironicamente nos recoloca na natureza, ao menos nas condições em que ela se encontra no capitalismo: vazia de si e vetor de capital.

De volta a Bookchin, ele segue na sua crítica da agricultura capitalista que “concebe o cultivo de alimentos como uma empresa a ser operada com o propósito de gerar lucro em uma economia de mercado”, de forma que ela “não difere mais de qualquer ramo da indústria como a siderurgia ou a produção de automóveis” (BOOKCHIN, 2021). Esse achatamento de diferentes ramos produtivos ocorre porque, do ponto de vista burguês, a atividade interessante não é a produção de alimentos ou de videogames, mas a própria exploração do trabalho a produzir mais valia. O investimento neste ou naquele ramo é uma escolha de cálculo numérico subordinado a esse acúmulo, indiferente às características das atividades - por isso elas podem ser devastadoras em muitos sentidos, já que tais consequências entram no cálculo apenas marginalmente, quando a aceleração desse modo de funcionamento empresarial é desafiada por crises que forçam a sociedade a questioná-lo, pois seguir na mesma direção seria insuportável. Técnicas de controle social como a gamificação operam esse achatamento de modo a dar continuidade a essa indiferença, ao mesmo tempo em que procuram compensar o sofrimento com prazer lúdico.

O caráter totalitário dessa antirrazão se dá pela sempre intensificada subalternização de tudo a essa indiferença devoradora, o esmagamento de tudo pelo nada, da vida pela morte.

A antirrazão do capitalismo totalitário, cuja técnica de satisfazer necessidades, em sua forma objetualizada, determinada pela dominação, torna impossível a satisfação de necessidades e impele ao extermínio dos homens (ADORNO, HORKHEIMER, 1986, p. 53).

As necessidades devem ser compreendidas com generosidade, como necessidade de beleza, de alegria, de prazer e de tudo que nos difere de uma mercadoria. Em outras palavras: gozar a liberdade é necessário. Mas a aplicação desse gozo a uma máquina de fazer “dinheiro de gringo” é uma farsa, já não estamos fazendo nada de necessário, mas obedecendo um imperativo de força,

sofrendo uma dominação.

7. ESTÉTICA DO PRECÁRIO: Imagens do videogame por fazer

Imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo (FLUSSER p. 15).

Finalmente retornamos aos fliperamas, nos quais trabalharemos com a noção de imagem em Flusser, combinando-a com as noções simondonianas anteriormente apresentadas para examinar três objetos selecionados: *OAK-U-TRON 201X*, Fulerama, e o conjunto de gabinetes do *arcade Babycastles*.

O começo da década de 2010 foi marcado por uma retomada dos movimentos de rua e seus entrelaçamentos com as novas mídias digitais, entre eles o *Occupy Wall Street* estadunidense e todas as suas versões locais - também os Ocupas brasileiros - a Massa Crítica e a sua defesa de um urbanismo não voltado para o automóvel, o Movimento Passe Livre e seu projeto de mobilidade urbana sem catracas, a auto-evidente Defesa Pública da Alegria (marcada pelo famigerado episódio do fuleco inflável), e a popularização *online* das pautas e lutas anti opressão nas suas várias expressões.

O videogame não passou ileso por esse acúmulo. Os efeitos foram vários. Um deles é conhecido como “a cena *queer*” do videogame independente estadunidense. Ela se estabeleceu como um dos momentos mais influentes do videogame não-hegemônico (oriundo de outros lugares e tradições que não a indústria de games) dos anos 2010. A produção dessa cena se define por algumas características, entre elas: ressignificação das tradições *arcade*, projeções autobiográficas nos mundos dos jogos, posicionamentos políticos explícitos no texto dos jogos e também pela recuperação da ficção interativa baseada em texto, um gênero abandonado pelo *mainstream*.

Foi em Oakland, em 2012, que aconteceu o encontro da cena *queer* do videogame independente com o movimento *Occupy*. Nesse contexto de redescoberta das ruas e das potencialidades contra-hegemônicas da internet, surge o *OAK-U-TRON 201X* (colaboração de Anna Anthropy, Alex Kerfoot e Mars Jokela, Figura 11): uma proposta de videogame manifestante que atravessa a cidade sobre rodas que não as do automóvel - sendo as rodas do automóvel

apenas uma manifestação viril da obediência a uma cidade instrumental - mas rodas rebeldes que obstruem a passagem e abrem caminhos ao mesmo tempo. A máquina - e o jogo que Anthropy desenvolveu para ela - itineraram por uma série de espaços e situações, voltados à formação política e à divulgação do videogame de borda.

Figura 22: OAK-U-TRON 201X e seus criadores, da esquerda para a direita: Alex Kerfoot, Mars Jokela e Anna Anthropy



Fonte: <https://www.wired.com/2012/03/oakutron/>. Acesso em: 8 jul. 2021.

Não devemos confundir a resposta reacionária a todos os desenvolvimentos críticos da década com a prova final de que estávamos errados e falhamos. Os que trabalham pela manutenção do *status quo*, ou seja, pela defesa do capitalismo, podem contar com a vantagem da velocidade, uma vez que a confirmação da miséria e da predação de uns pelos outros não é intelectualmente trabalhosa. Não perdemos ainda, seguimos elaborando, e fatalmente isso tem seu tempo. A razão crítica obedece a um ritmo mais lento.

Estamos no começo da década de 20XX e o carro do fascismo nos atropela nas ruas e na *internet*. O reacionarismo prejudicou a continuidade dos avanços que começamos a conquistar, e eventos como o gamergate acabaram isolando o

videogame de possibilidades críticas radicais. Nossas esperanças foram devastadas. Tão nefasto é o quadro que nos satisfazemos com a mera constatação de que o videogame pode não ser péssimo se melhorar muito. Isso é pouco, precisamos insistir nas experiências mais cheias de imaginação. Como retomar os caminhos do videogame rebelde nessa conjuntura? A exemplo de Oakland, sugiro que coloquemos o videogame na cidade.

Colocar o videogame na cidade significa questionar os seus contornos de cultura digital. O videogame se tornou uma arma importante de cooptação da juventude pela extrema direita justamente por estar condicionado pelos algoritmos publicitários, por estar preso ao mundo digital tal como ele se organiza hoje. A identidade *gamer* foi uma longa construção, e foi sempre uma construção publicitária, mercantilizante. O tipo *gamer*, um homem fascista sem habilidades sociais e cheio de ressentimento, é o resultado perfeito de décadas de investimento na manutenção de um público-alvo cada vez menos arriscado, mais estreito a cada geração. Uma cultura semidigital para o videogame pode colocar o digital em perspectiva, possibilitando comparações entre os fenômenos e situações *online* e *offline*, tornando a cooptação mais difícil, tornando a sedução fascista menos eficaz. A elaboração crítica nunca é uma linha reta, é no mínimo um ziguezague: entrada e saída do fluxo normal de acontecimentos, significação e ressignificação dos objetos com que nos deparamos no fluxo normal e fora dele. O público buscando a sua confirmação ou o seu contraditório no privado e vice-versa. O *feed*, por outro lado, é uma linha reta, como uma rodovia que corta a cidade com indiferença.

Comprometido com uma *política por fazer* não só na proposta do jogo como também no modo como o objeto percorre os espaços, *OAK-U-TRON 201X* traz em seu nome a promessa de um futuro próximo mais participativo para a cultura do videogame, colocando diante dos olhos da cidade uma imagem do *videogame por fazer*. Embora não configure o que chamo de estética do precário, é um videogame que não pretende acabar em si mesmo e reivindica a cidade junto às pessoas. Meu trabalho é confirmação do sucesso desse projeto. Antes de falarmos do Fulerama, vamos permanecer nos Estados Unidos por mais um tempo e trabalhar com o conceito de *fuleragem* para examinar algumas características da cena nova-iorquina e definir melhor nossa estética.

[O termo fuleragem] é utilizado tanto para algo que foi feito sem cuidado, de qualquer jeito, quanto para se referir ao ato sexual no sentido de sacanagem, roçar de corpos, também para sujeitos em que não se pode confiar, ou objetos e mecanismos mal acabados, mal-ajambrados, em sua maioria, compostos por gambiarras e envoltos por uma atmosfera descontraída. Possui um caráter lúdico, jocoso e oposto à seriedade. (SOATO, 2013)

O *Fulerama* de Camila Soato tem semelhanças e diferenças em relação aos gabinetes do *Babycastles*, projeto de fomento ao videogame independente que, aliado a outros atores da cultura *underground* da cidade de Nova York, nasce no espaço chamado *Silent Barn*, no Queens, um ponto de encontro de artistas independentes que é parte moradia, parte casa de shows e, é claro, parte fliperama - além de abrigo para uma biblioteca de fanzines, a *Ditko!*, e outras iniciativas de agitação cultural (SILENT BARN, 2020). O fliperama é a parte que mais nos interessa, mas essa presença de diferentes atores que partem de outros referenciais culturais, que não o videogame, é fundamental para que compreendamos o projeto e a força do *Babycastles*, pois como cultura específica de objetos, ele precisou aproveitar o potencial transbordante desses outros indivíduos. Essa “colcha de retalhos” garante também a possibilidade de trânsito entre os entusiastas de diferentes áreas, provocando encontros não algorítmicos, ou seja, que não estão condicionados às redundâncias lucrativas da lógica publicitária que rege as redes sociais - embora efeitos desses encontros possam repercutir nas redes e o material das redes possa criar expectativas sobre os encontros seguintes. Não se trata de uma “pureza *offline*”, a territorialidade local não está isolada do *online*: o importante é que a elaboração crítica ocupa esse lugar de regência que, nos encontros mediados unicamente pelas plataformas privadas da *internet*, pertence ao cálculo dos lucros.

Avaliando os registros das várias mostras de videogame independente organizadas no *Babycastles*, notei uma preocupação compositiva que muito frequentemente vazava da tela. Explico: não bastava apresentar os jogos e pronto, está feita uma curadoria. Algum procedimento de arte era sempre

aplicado ao redor da tela, seja através de instalações que se comunicavam com o jogo, seja através de gabinetes com qualidades estéticas muito diferentes das que se encontra no *arcade* comercial - ora cobertos de *graffiti*, ora montados como *assemblages*, mas todos eles evidenciando a passagem das mãos trabalhantes que deram forma e cara ao trambolho. Embora alguns formatos estejam no meio do caminho entre um gabinete e uma instalação, vou separá-los/simplificá-los nessas duas categorias para ver melhor o que exatamente me seduz.

Os de tipo instalação me interessam muito pouco, enquanto os gabinetes são exatamente o que eu procuro. Não é porque as instalações tenham menos cara de fliperama, também acho muito interessantes os gabinetes menos reconhecíveis como tais, esses chegam até a ser os melhores. Embora seja difícil elaborar teoricamente essa escolha intuitiva, tenho alguns palpites. Maria Beatriz de Medeiros, ao teorizar sobre a produção artística do grupo de pesquisa *Corpos Informáticos* (MEDEIROS, 2006), fala sobre a tendência normatizante (em oposição às tendências nomadizantes) que a categoria de *performance* ou mesmo de *arte* pode impor à interpretação de qualquer ação provocadora ou dispositivo provocante - Medeiros sugere o sinônimo *fuleragem* para nomear o análogo da performance que se quer ver livre do peso da história da arte. Quando esse peso histórico desaba sobre as pessoas - as que estão performando/fulerando e as que estão vendo ou só passando - é polido aceitar com ar blasé a mais louca das loucuras, nosso emocional se fecha, a autoridade chega para acabar com a festa. Embora seja verdadeiro que os nomes que damos alteram a percepção do que fazemos, as formas de uma performance ou de uma instalação já são tão reconhecíveis quanto pinturas e esculturas, e a partir daqui há diferenças entre minha posição e a de Medeiros. O mais ignorante dos espectadores vai reconhecer uma performance - mesmo que não saiba nomeá-la como performance - e pode até descrever a forma grosseiramente como “gente pelada fazendo loucuras”. Das instalações, pode se resumir: objetos arranjados numa sala de forma que ninguém saiba dizer exatamente onde a obra de arte termina e onde começam os assentos, o extintor de incêndio, as pessoas, o lixo... e percebam: é um pouco o triunfo da *instalação como forma* que ela provoque esse tipo de confusão, porque não há moldura ou pedestal para

contê-la. Contudo, é reconhecível mesmo assim, e o peso da história vem mais uma vez e se abate sobre nós, não só pelo nome que damos, mas pelo que conseguimos reconhecer num contato mais sensível, estético, não verbal. É evidente que os efeitos causados pela instalação podem ser aproveitados, mas não por mim, pelo menos não enquanto escrevo esta dissertação - interesses que podem mudar no dia seguinte à publicação do texto. As instalações, especialmente as interativas, pressupõem algum tipo de imersão que coloca o espaço a serviço da obra, elas só podem funcionar a partir de uma rigorosa domesticação do ambiente. Quero o contrário: que a obra - ou melhor: que os trambolhos feitos com visível amorismo - estejam colocados num lugar que não está anulado para recebê-la, que não precisa estar morto para fazê-la funcionar. O lugar adequado de um gabinete *arcade* é, por tradição, onde ele couber.

Figura 23: Gabinetes da mostra inaugural de *Babycastles*, 2009



Fonte: <https://imposemagazine.com/features/babycastles>. Acesso em: 8 jul. 2021.

Interessa-me também que se retenha qualidades reconhecíveis dos gabinetes *arcade* tradicionais: trambolhos de tamanho humanoide com telas luminosas, decorados com letreiros “cheguei” e cores explosivas. Do mesmo

modo que reconhecemos performances e instalações mesmo sem precisar nomeá-las, e nesse estalo se faz presente a história da arte, o gabinete de fliper é uma imagem que evoca o videogame. Mas o peso do videogame não nos esmaga por completo: há uma diferença estética, gerada por esses procedimentos “de arte” (que podemos chamar sinonimamente de procedimentos *contra-industriais* ou *artesanais*) que comunica distâncias políticas e econômicas. É videogame por ser reconhecível até certo ponto, mas produz um estranhamento que é mais evidente quanto mais nos aproximamos do objeto. O desfecho dessa aproximação pode ser decepcionante ou libertador, depende da quantidade de imaginação do aproximante e do quão significativo esse *outro videogame* passa a ser na vida da comunidade que o rodeia. Escolho como referência não um gabinete em específico, mas o conjunto de gabinetes produzido de modo não autoral pela equipe *Babycastles* - embora alguns deles tenham títulos informais, mais próximos de apelidos para os personagens simpáticos de uma vida cultural alternativa do que de títulos de obras de arte, a divulgação das mostras se preocupa apenas com os jogos que os gabinetes vão receber. E com os autores dos jogos, que são considerados artistas.

Figura 24: Gabinete com madeira de demolição



Fonte: <https://github.com/babycastles/arcade-cabinets/tree/master/images>. Acesso em: 8 jul. 2021.

Figura 25: Gabinete grafitado



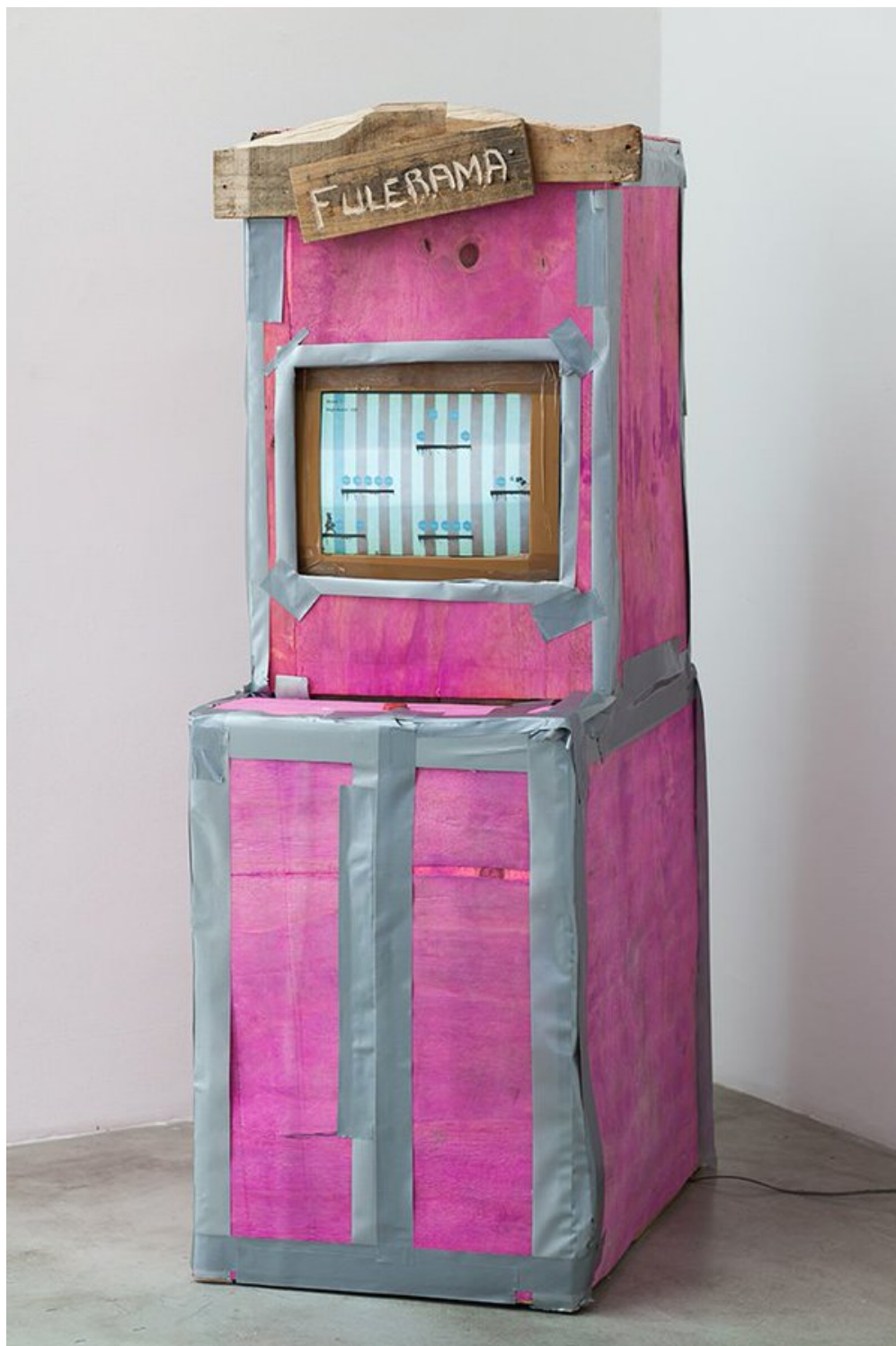
Fonte: <https://github.com/babycastles/arcade-cabinets/tree/master/images>. Acesso em: 8 jul. 2021.

Fulerama, a obra de Camila Soato, se trata de um fliperama bastante reconhecível na forma - o título é enfático pro caso de algum observador mais distraído não ter notado a relação, além de estar pendurado na diagonal numa composição deliberadamente *mambembe*, como se ameaçasse cair. O trambolho abriga um jogo de plataforma sobre cachorros vira-lata (um tema recorrente nas pinturas da artista) colecionando fichas de fliper. Mas “abriga” não é uma definição muito justa da relação entre objeto e jogo, uma vez que os dois elementos parecem ser complementares e formar a obra não-hierarquicamente. Nisso há um contraste com os de *Babycastles*, que subordinam os gabinetes aos títulos que irão ocupá-los, e podem mesmo desaparecer se houver, em alguma mostra, uma preocupação expográfica mais próxima de uma cultura de galerias de arte. Embora o objeto seja muito colorido, suas cores parecem puro acidente de pobreza, resultado da escolha dos materiais vagabundos que estavam dando sopa: madeira de tapume comumente usado em obras (de construção, não de arte) *ajuntadas* por uma larga fita tape prateada. É a impressão que nos causa, mas não acredito que essa escolha tenha sido genuinamente acidental ou feita por uma questão de ocasião, guiada pela disponibilidade e barateza dos materiais. Os temas da obra de Soato afirmam uma preocupação muito atenta com esses efeitos precarizantes, aqui não seria diferente. Isso fica mais evidente ainda quando vemos os controles do jogo: um botão de garrafa pet. Comprar um *joystick USB* de quinze reais seria mais fácil e barato do que refazer um sistema de controles para produzir essa aparência mequetrefe. Tanto o fato de o botão ser uma tampa de plástico, como o fato de ser apenas um, deixam claro que as escolhas de Camila Soato são minuciosas, calculadas, e só são capazes de fazer com que o objeto pareça pobre por haver um processo compositivo muito rico, sensível, por trás. Camila Soato não faz gambiarra, mas cria a imagem da gambiarra num exercício estético que a dignifica, e em *Fulerama* esse processo é especialmente claro, evidente, por se tratar de tecnologia e cultura de massas. Ela cumpre a tarefa que José Messias e Ivan Mussa definem como

buscar, propor e eventualmente vivenciar cosmologias que confrontem as leituras hegemônicas da Modernidade. Formando, assim, um duplo movimento: o desvelamento dessas imbricações e a proposição de

alternativas a esses programas e normatizações (MESSIAS, MUSSA. 2020).

Figura 26: *Fulerama* de Camila Soato, 2014



Fonte: <https://www.zippergaleria.com.br/artistas/camila-soato/>. Acesso em: 8 jul. 2021.

A estética do precário seria, então, um programa de produção de imagens que evocam instantes da individuação do objeto, como que congelando no tempo um estado de transbordamento do objeto em processo de feitura, mantendo tais instantes disponíveis a uma percepção viciada nos produtos da indústria, que são percebidos mais como prontos do que como feitos. Uma pessoa que entra numa sala qualquer e encontra, sem ninguém por perto, um *Playstation*, provavelmente perguntará “de quem é?”, enquanto a pergunta seria “quem fez isso?” caso o objeto fosse um *Fulerama* ou *Pirata de Prata*. Ao perceber que o videogame é feito localmente por atores locais mais artesãos do que engenheiros-chefe ou *designers*, o jogador pode perceber também pelo menos três outras possibilidades: o videogame pode ser feito de outras formas, o videogame pode não ser feito, o videogame pode ser feito por mim. Mesmo que a sua feitura local não seja dita, o caráter precário - garantido pelas marcas de rasgos, frestas, rebarbas e assimetrias - descarta a possibilidade de que o objeto tenha sido produzido, transportado e vendido como produto da indústria. É na busca desse efeito no imaginário da comunidade que olho para o *Fulerama* de Camila Soato e para o conjunto de gabinetes do *Babycastles*.

8. CONCLUSÃO

Não me parece que a metabolização das resistências seja um problema específico da Arte. Evitar a mercantilização absoluta do conhecimento e da atividade humana parece ser o compromisso elementar de todos que teimam em participar da vida, em garantir momentos de velocidade mais lenta que permitam a elaboração crítica do que fazemos e do que ativamente deixamos de fazer. Transbordar o princípio da atividade artística para outras esferas - esse “trabalho em relativa auto liberação” - pode ser uma saída também para a tecnologia e para o entretenimento. A imagem exerce um papel importante de evocação daquilo que não temos condições de conquistar imediatamente.

Uma obra “participativa” não é menos aberta à participação do espectador do que uma obra “tradicional”, fechada numa moldura, pedestal ou palco. A diferença está no quanto podemos perceber dessa abertura no objeto.

Após o surgimento dos computadores modernos e das tecnologias de comunicação e informação [...], não muda a qualidade das ligações que temos com esses objetos. O que muda é a consciência dessas ligações (GUIMARÃES, 2013, p. 2).

Uma performance é individuada no momento em que podemos reconhecer sua forma em efetuação e nomeá-la, diferindo da escultura apenas na medida em que a efetuação, nesta última, é percebida no registro e não na experiência de sua duração. Não há novidade maior além disso. Em geral as formas performáticas tornam visíveis processos que ocorrem na escultura, observadas as diferenças, apenas em caráter mais óbvio, mais disponível para a consciência. A obra que evidencia sua própria efetuação é mais a imagem de processos sempre presentes nos objetos do que um novo tipo de constituição destes. Não se trata de dizer que tais abordagens performáticas são inúteis, pelo contrário, mas sua verdade está na imagem e não no processo. A obra de arte é a imagem de um processo, seja uma cena, seja o próprio acontecimento de sua efetuação. A arte não é nada além da participação de um processo de individuação pela via do

trabalho em relativa tentativa de auto liberação: projeto de trabalho livre posto em prática nas circunstâncias possíveis. A obra de arte - portanto, a imagem - é um objeto que torna visível não exatamente “o invisível”, mas um processo - o de efetuação da obra ou outro acontecimento - que, em geral, não é tão fácil de ver. “Imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo” (FLUSSER, 2011, p. 15). Flusser diz que essas superfícies são o resultado de uma planificação do objeto representado, como uma impressão do vivido disposta à interpretação, disponível para um olhar que complete as dimensões que não couberam na imagem. Embora essa planificação, em Flusser, seja literalmente uma bidimensionalização (FLUSSER, 2011, p. 15), podemos falar em termos de *simplificação* não necessariamente bidimensionais, para abranger a variedade das imagens contemporâneas.

A obra está “pronta” quando aberta ao espectador. Por estar pronta, o processo da própria efetivação está, em algum grau, oculto, pois seu instante já passou e não pode ser testemunhado. A distância (num sentido geográfico, temporal, perceptual, ideológico, imaginário...) do acontecimento representado ou a impossibilidade de percebê-lo é desvelada pelo artista que faz a apologia de um certo ponto de vista, seja o seu ou de seu financiador. A imagem é, nas sociedades encantadas ou desencantadas, a tradução (ou transdução) de um processo que, sem a imagem, teríamos dificuldade em perceber, fazer dele um sentido transmissível a outros seres humanos, e participar - tomar partido. Participar é superar a indiferença pelo conhecimento dos processos. Viver sem tomar partido - ou “sem partido”, como dizem os *slogans* de extrema direita, sem perceberem que a questão é mais ampla do que os partidos políticos, que disso são uma imagem (que, como vimos, não é mentira ou ilusão simplesmente) - é se deixar levar pelo funcionamento de uma máquina que é indiferente a nós na medida em que somos a ela, sem que deixemos de ser tragicamente interdependentes.

Compomos uma comunidade com as outras pessoas, os meios que habitamos e as técnicas com que lidamos. Essa comunidade pode ser aberta ou fechada, uma caixa preta ou uma invenção permanente. Manter moles os contornos é melhor do que armar as fronteiras. Só tem medo do diferente quem

tem medo de seu próprio potencial. O diferente: esses elementos que vêm de outros lugares que não são aquilo tudo no que estamos viciados (e do que já estamos cansados). Em cada um há um outro em construção: podemos participar reativamente desse processo ou pegar nas mãos a nossa parte de responsabilidade. Esse é o convite do *Pirata de Prata* e de outras invenções que virão.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1986.

AGOSTINE, Cristiane. **Núcleo duro de Bolsonaro é iniciante na política**. Valor Econômico, São Paulo, 3 out. 2018. Disponível em: <https://valor.globo.com/politica/noticia/2018/10/03/nucleo-duro-de-bolsonaro-e-iniciante-na-politica.ghtml>. Acesso em: 7 jul. 2021.

ARAÚJO, Henrique. **Como o mundo dos games virou arma nas mãos de Bolsonaro**. O Povo, 13 mai. 2021. Disponível em: <https://mais.opovo.com.br/reportagens-especiais/bolsonaro-e-o-mundo-do-game/2021/05/13/como-o-mundo-dos-games-virou-arma-nas-maos-de-bolsonaro.html>. Acesso em: 7 jul. 2021.

BABYCASTLES. **Site oficial de Babycastles**. Disponível em: <https://www.babycastles.com/>. Acesso em: 27/10/2020.

BATEMAN, Chris. **Meet Bertie the Brain, the world's first arcade game, built in Toronto**. Spacing Toronto: Canadian urbanism uncovered, Toronto. 13 ago. 2014. Disponível em: <http://spacing.ca/toronto/2014/08/13/meet-bertie-brain-worlds-first-arcade-game-built-toronto/>. Acesso em: 5 jul. 2021.

BJÖRK, Staffan. **On The Foundations of Digital Games**. Digitala Vetenskapliga Arkivet, 2013. Disponível em: <http://ri.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1043333&dswid=-5125>. Acesso em: 5 jul. 2021.

Bolsonaro nem sempre foi fã de games. ISTOÉ, 16 ago. 2019. Disponível em: <https://istoe.com.br/bolsonaro-nem-sempre-foi-fa-de-games/amp/>. Acesso em: 7 jul. 2021.

BOOKCHIN, Murray. **Agricultura radical**. Disponível em: <https://bibliotecaanarquista.org/library/murray-bookchin-agricultura-radical>. Acesso em: 8 jul. 2021.

BÜRGER, Peter. **Teoria da Vanguarda**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CANCLINI, Néstor García. **A Sociedade sem Relato: Antropologia e Estética da Iminência**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012.

CARVALHO, Daniel. **Mario Frias recebe filho de Bolsonaro para reunião sobre esportes eletrônicos**. Folha de S.Paulo, 31 ago. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/08/mario-frias-recebe-filho-de-bolsonaro-para-reuniao-sobre-esportes-eletronicos.shtml>. Acesso em: 7 jul. 2021.

CORRÊA, Natasha de Albuquerque. **Arte Contemporânea, Fuleragem e Iteração: Tanto faz se é performance ou não**. Dissertação (Mestrado em Arte). Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Brasília, 2018.

CRIMETHINC. **Trabalho**. Ponta Grossa: Editora Monstro dos Mares, 2012.

LANDSTEINER, Norbert. **Digital Video Game Firsts - Michigan Pool (1954)**. mass:werk – media environments: jun. 23, 2019. Disponível em: <https://www.masswerk.at/nowgobang/2019/michigan-pool>. Acesso em: 5 jul. 2021.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan. **BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo**. Contracampo, Niterói, v. 39, n. 2, p. XX-YY, abr./jul. 2020.

FERRO, Sérgio. **Artes Plásticas e Trabalho Livre: de Dürer a Velázquez**. São Paulo: Editora 34, 2015.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo: Annablume, 2011.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. **O Circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital**. Dossiê comunicação, mídia, videogames. Logos: Comunicação e Universidade, Rio de Janeiro, vol. 26, n. 2, p. 72-85, 2019.

_____. **GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina**. Revista Mídia e Cotidiano, Niterói (RJ), v. 11, n. 3, p. 250-268, dez. 2017.

GREEN, Joshua. **Devil's Bargain: Steve Bannon, Donald Trump, and the Storming of the Presidency**. New York: Penguin Press, 2017.

GUIMARÃES, Angélica Beatriz Castro. **Ideias sobre progresso técnico em Vilém Flusser e Gilbert Simondon**. Revista Texto Digital, Santa Catarina, vol. 9, n. 1, jul. 2013.

GULLAR, Ferreira. **Arte contemporânea brasileira**. São Paulo: Lazuli Editora Companhia Editora Nacional, 2012.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Império**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

HUI, Yuk. **Tecnodiversidade**. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

KEOGH, Brendan. **Across worlds and bodies: Criticism in the age of video games**. Journal of Games Criticism, 1(1), pp. 1-26. Brisbane, Australia: Queensland University of Technology, 2014.

KITTLER, Friedrich. **Mídias ópticas: Curso em Berlim, 1999**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

MCLEROY, Carrie. **History of Military Gaming**. Soldiers Magazine: 27 ago. 2008. Disponível em: https://www.army.mil/article/11936/history_of_military_gaming. Acesso em: 5 jul. 2021.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. **Corpos Informáticos. Corpo, arte, tecnologia**. Brasília. Ed. Pós-graduação em Arte da Universidade de Brasília, 2006.

MESSIAS, José. MUSSA, Ivan. **Por uma epistemologia da gambiarra: Invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais**. MATRIZES, São Paulo, V.14, ano, Nº 1, p. 173-192, 2020.

MOROZOV, Evgeny. **Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política**. São Paulo: Ubu, 2018.

OLIVEIRA, Andréia Machado. **A gênese da obra de arte: Operações tecno-estéticas entre matéria e forma e seus elementos**. artciencia.com: Revista de arte, ciência e comunicação. v. 7, n. 14, set. 2011/fev. 2012.

PIRES, Breiller. **Os laços do clã Bolsonaro com Steve Bannon**. El País, São Paulo: 20 ago. 2020. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2020-08-20/os-lacos-do-cla-bolsonaro-com-steve-bannon.html>. Acesso em: 7 jul. 2021.

RAMA, Jander Luiz. **Entre o artesanal e o tecnológico: Possibilidades para a imagem a partir de Gilbert Simondon**. In: ANPAP/Anais 2012, Simpósio 10: Cruzamentos e meios: O múltiplo na arte contemporânea. Rio de Janeiro, 2012, p. 1788-1799.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2020.

_____. **Técnica, Espaço, Tempo**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2013.

SIBILIA, P. **O homem pós-orgânico: A alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

SILENT BARN. Disponível em: <http://brooklyn-spaces.com/2011/02/silent-barn/>. Acesso em: 10 nov. 2020.

SILVA, Aline Conceição Job da. **Entre o letramento em games e a gamificação: as mecânicas em jogo**. Linguagem & Ensino, Pelotas, v.22, n. 4, p. 1221-1235, out./dez. 2019.

SIMONDON, Gilbert. **A individuação à luz das noções de forma e de informação**. São Paulo: Editora 34, 2020.

_____. **Do modo de existência dos objetos técnicos**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2020.

SOATO, Camila. **Situações: poética da fuleragem**. Dissertação (Mestrado em Arte). Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Brasília, 2013.

SOLOV, Larry. **Breitbart News Network: Born in the USA, conceived in Israel**. Breitbart News, 17 nov. 2015. Disponível em: <https://www.breitbart.com/the-media/2015/11/17/breitbart-news-network-born-in-the-usa-conceived-in-israel/>. Acesso em: 5 jul. 2021.

VERA, Adolfo. **La tecnoestética de Gilbert Simondon frente a la herencia de Karl Marx: perspectivas y confrontaciones**. Anthropology & Materialism, Chile, n. 4, nov. 2019. Disponível em: <https://journals.openedition.org/am/919>. Acesso em: 5 jul. 2021.

Via Campesina do Rio Grande do Sul. **Manifesto das Mulheres da Via Campesina**. Disponível em: <https://www.biodiversidadla.org/Documentos/Manifesto-das-Mulheres-da-Via-Campesina>. Acesso em: 5 jul. 2021.

WILLIAMS, Andrew. **History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction**. Nova Iorque, CRC Press, 2017.

ZACCHI, Vanderlei J. **Visões de cultura no MST: Cultivar a terra e transformar a realidade**. Anais do VI Simpósio Nacional Estado e Poder: Cultura. GT 2 - Comunidades, Identidades e Cultura no Brasil. Aracaju, out. 2010.