

CIDADES PROJETADAS: DESCREVENDO SIMULAÇÕES NO MINECRAFT

PAULO VÍTOR SILVEIRA DOS SANTOS¹; REINILDA DE FÁTIMA
BERGUENMAYER MINUZZI²

¹Universidade Federal de Santa Maria – paulovitorsanto@gmail.com

²Universidade Federal de Santa Maria – reibmin@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

O texto aborda uma das propostas de trabalho que está sendo realizada durante pesquisa de Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria. O foco está na discussão acerca do uso de jogos eletrônicos - tais como o *Minecraft* - como suporte de criação artística.

Neste sentido, a proposta referida neste texto envolve a construção de algumas cidades descritas no livro 'Cidades Invisíveis' de Ítalo Calvino. Estas cidades são construídas em um mapa gerado pelo próprio *game* em seu modo de jogo criativo que é um modo de jogo onde o jogador tem mais liberdade de onde ir e mais recursos do jogo. Destaca-se, igualmente, o uso da versão mais recente do jogo e sem nenhum modificador.

2. METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos previstos incluem experimentações a partir de servidores específicos, onde a pessoa tem acesso ao jogo *Minecraft* no qual está aplicada a proposta das 'Cidades Invisíveis'.

O servidor permitirá que as pessoas tenham acesso ao mapa do *game*, criado no jogo, que servirá de suporte para desenvolvimento da proposta. O acesso a este mundo por diferentes participantes será acompanhado e monitorado, podendo-se verificar o progresso das pessoas e as criações finalizadas. Após, será possível capturar imagens destas produções, que poderão ser expostas de distintas maneiras, assim como os vídeos, mostrando as construções das propostas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O motivo para a escolha do jogo *Minecraft* é, sobretudo, por ser do tipo *sandbox*, que é um tipo de *game* onde a história do jogo é feita ou construída como o jogador quiser, sem necessidade de seguir nenhum roteiro ou plano. Da mesma forma, por ser um jogo que permite alteração de tudo que existe no jogo, ou seja de se fazer o quiser, no qual o limite é apenas a própria imaginação do jogador. Outra razão da escolha pelo jogo é pelo fato do mesmo já fazer parte do acervo de dois museus norte-americanos de Artes e de alguns museus relacionados aos videogames.

A proposta feita neste jogo busca demonstrar as possibilidades do *Minecraft* como suporte para Artes Visuais. Uma experiência anterior, ao longo de três encontros foi realizada com um grupo de crianças que participaram de uma atividade de extensão, um "Laboratório de Games" no Centro Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria. Neste oportunidade, a proposta aplicada

para as crianças foi de construção de casas para, a fim de resultar em uma pequena cidade construída pelos participantes.

Em consequência, surgiu o interesse de criação de algumas das *Cidades Invisíveis* do livro de Ítalo Calvino. Este é uma obra de literatura que conta a história de um imperador mongol, *Kublai Khan*, que enviava pessoas para visitar e depois descrever as cidades que ele havia conquistado. Um deles era o Marco Polo, o único que o *Khan* prestava maior atenção e tinha curiosidade pelas descrições.

Diferentemente dos demais, Marco Polo descrevia as cidade não pelos seus dados, mas falava delas de uma forma poética, relatando como era a relação das pessoas com a cidade, trazendo, algumas vezes, outras discussões acerca de habitações e convívio das pessoas. Nas descrições de Marco Polo, é possível notar que os arquétipos das cidades relatadas podem ser vistos, tanto em uma única cidade, como em todas as cidades, seja historicamente ou nas próprias cidades em que vivemos.

A proposta atualmente está sendo desenvolvida pelo próprio autor para gerar uma pequena produção, para exemplificação e demonstração de possibilidades do que pode ser feito no jogo.

4. CONCLUSÕES

O estudo está em andamento. Espera-se obter o retorno desejado com a participação do público, também em um servidor online tendo o mapa do jogo com a proposta, em que os participantes terão acesso através do seu próprio jogo. Após esta aplicação, pretende-se organizar uma mostra com as produções feitas, tanto pelo autor quanto pelos participantes.

As propostas artísticas desenvolvidas neste estudo são algumas das possibilidades de uso o *Minecraft* ou outros jogos com o mesmo gênero *sandbox*, como um possível suporte para criações artísticas ou proposições usando um meio interativo, em que o artista trabalhe conjuntamente com o público. As discussões levantadas sobre os jogos eletrônicos e seus próprios conceitos demonstram que os jogos podem ser uma ferramenta para as Artes Visuais e até mesmo um novos meios de expressão artística, com um foco mais interativo e dinâmico.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- TORI, Romero. Games e interatividade em busca da felicidade. In: SANTAELLA, Lucia. **Estéticas tecnológicas: novos modos de Sentir**. São Paulo: EDUC, 2008.
- VENTURELLI, Suzete. **Imagem interativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. 2ª. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- BOBANY, Arthur. **Video Game Arte**. Teresópolis, Rio de Janeiro: Novas Idéias, 2008.
- CAUQUELIN, Anne. **No ângulo dos mundos possíveis**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS. 2003.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Pensamento Selvagem**. Campinas: Papirus, 1989.

SANTAELLA, Lucia; CARDOSO, Tarcisio. O desconcertante conceito de mediação técnica em Bruno Latour. **MATRIZES**. São Paulo, V. 9, Nº 1, Jan-Jun 2015. p. 167-195. DOI: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v9i1p167-185>.

DANTO, Arthur C. **Após fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história**. São Paulo: EdUSP, 2006.

LIESER, Wolf. **Arte Digital**. Potsdam, Alemanha: Tandem VerlagGmbH, 2010.

LAURENTIZ, Silvia. **Game Art**. In: Portal:<www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art> Acesso em 27/5/12.