

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

MARCELO SCHMITZ

ROTINA PROGRAMADA: Análise crítica através da videoarte

CAXIAS DO SUL

2018

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE ARTES E ARQUITETURA
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS**

MARCELO SCHMITZ

ROTINA PROGRAMADA: Análise crítica através da videoarte

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Artes Visuais da Área do conhecimento de Artes e Arquitetura da Universidade de Caxias do Sul.

Orientadora: Prof.^a M.^a Glaucis de Moraes Almeida.

CAXIAS DO SUL

2018

MARCELO SCHMITZ

ROTINA PROGRAMADA: Análise crítica através da videoarte

Trabalho de conclusão de curso apresentado no Curso de Bacharelado em Artes Visuais da Área do conhecimento de Artes e Arquitetura da Universidade de Caxias do Sul.

Aprovado em: ____/____/____

Banca Examinadora

Prof.^a M.^a Glaucis de Morais Almeida

Prof.^a M.^a Mayta Fernanda Pasa

Prof.^a Dr.^a Mara Aparecida Magero Galvani

CAXIAS DO SUL

2018

Dedico este trabalho a minha família, amigos, professores e a todas as pessoas que de alguma forma fizeram parte desta conquista.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que de alguma forma me ajudaram durante a elaboração deste trabalho. Aos meus pais, que me ajudaram na busca por televisores e aparelhos de reprodução de vídeo. Ao meu irmão, que disponibilizou sua casa e sua esteira ergométrica para que eu pudesse realizar as gravações. Aos meus amigos, que me emprestaram equipamentos, televisores e entenderam que eu não poderia sair com eles nos finais de semana por estar trabalhando no texto do TCC.

À minha orientadora Prof.^a M.^a Glaucis de Moraes Almeida, pela paciência, pelas dicas, ensinamentos, conhecimento e pela troca de experiências durante nossos encontros semanais. Pela ajuda nos testes de montagem da videoinstalação, pelas fotografias, pelos livros que me emprestou durante o semestre e principalmente por seu caráter, humildade e carisma. Adorei te conhecer.

Às professoras da banca examinadora, Prof.^a M.^a Mayta Fernanda Pasa e Prof.^a Dr.^a Mara Aparecida Magero Galvani, pelas dicas, colaborações, auxílio, e, por todas as horas extracurriculares que dedicaram para me ajudar.

E principalmente a minha namorada Caterina Royer, por estar sempre comigo, me ajudando na busca pelos televisores e aparelhos de DVD, me ajudando na gravação dos vídeos e dando sua opinião durante a edição dos mesmos, ajudando nos testes de montagem de instalação e no transporte dos equipamentos. E principalmente por me dar sempre motivação para continuar, mesmo nos dias em que eu estava mais desanimado e/ou cansado.

Obrigado a todos!

“Nos tornamos híbridos. Parte de nós ainda é humana, ainda é orgânica. Mas parte de nós já se tornou máquina.”

Tiago Mattos

RESUMO

Este trabalho de conclusão visa problematizar a noção de rotina programada, elaborando reflexões sobre o comportamento repetitivo e atitudes sem reflexão, ações automáticas, bem como o ritmo contemporâneo e a dependência de aparelhos eletrônicos. O desenvolvimento da produção artística dá-se através de uma análise das obras de artistas contemporâneos que utilizam a gamearte e a videoarte como meio para problematizar o conceito da obra.

Palavras-chave: Gamearte, Rotina, Videoarte, *Videogame*, Vídeoinstalação.

ABSTRACT

This work of conclusion aims to problematize the notion of programmed routine, elaborating reflections on repetitive behavior and attitudes without reflection, automatic actions, as well as the contemporary rhythm and dependence of electronic devices. The development of artistic production occurs through a review of the works of contemporary artists who use gamearte and video art as a means to problematize the concept of the work.

Keywords: Gamearte, Routine, Videoart, Videogame, Videoinstallation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Jogo de <i>videogame</i> Lemmings.....	16
Figura 2 – Processo de criação dos personagens.....	17
Figura 3 – Primeiro vídeo, representando a segunda-feira.....	18
Figura 4 – Segundo vídeo, representando a terça-feira.....	18
Figura 5 – Terceiro vídeo, representando a quarta-feira.....	19
Figura 6 – Quarto vídeo, equivalente a quinta-feira.....	20
Figura 7 – Quinto vídeo, a tão esperada sexta-feira.....	20
Figura 8 – Sexto vídeo, representando o sábado.....	21
Figura 9 – Sétimo vídeo, domingo a última fase.....	22
Figura 10 – Teste de disposição dos televisores.....	23
Figura 11 – Testes de instalação.....	24
Figura 12 – Artista jogando Lemmings.....	25
Figura 13 – Teoria de Janet.....	28
Figura 14 – Happiness, 2017, Steve Cutts.....	30
Figura 15 – In the fall, 2011, Steve Cutts.....	31
Figura 16 – Monday morning again, 2016, François Beaurain.....	32
Figura 17 – Living Egg Grows, 1994, Nam June Paik.....	33
Figura 18 – Pac-Man no MoMA, 2013.....	35
Figura 19 – Telefone Lagosta, 1936, Salvador Dalí.....	37
Figura 20 – Retrato de jogadores de xadrez, 1911, Marcel Duchamp.....	38
Figura 21 – Marcel Duchamp playing chess with Eve Babitz, 1963, Julian Wasser.....	39
Figura 22 – Super Mario Clouds, 2002, Cory Arcangel.....	40
Figura 23 – Lemmings, 1991.....	42
Figura 24 – The Garden, 1974, Nam June Paik.....	43

LISTA DE ABREVIações OU SIGLAS

BBC	British Broadcasting Corporation
CD	Compact Disk
GIF	Graphics Interchange Format
HQs	Histórias em Quadrinhos
SNES	Super Nintendo Entertainment System
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
TED	Technology, Entertainment, Design
TV	Televisor

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 ROTINA PROGRAMADA: Uma videoinstalação.....	15
3 ROTINA.....	26
4 A ROTINA INSERIDA NA ARTE CONTEMPORÂNEA.....	30
5 VIDEOARTE E GAMEARTE.....	33
6 APROPRIAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA ARTE CONTEMPORÂNEA..	37
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	46

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho discute a ideia de rotina programada a partir de trabalhos artísticos, buscando refletir sobre a rotina monótona e repetitiva presente nos dias atuais. A linguagem de videoarte e gamearte, a partir de conceitos como apropriação, instalação e interação, servem para construir esta pesquisa e a problematizar o conceito de rotina. Como ativamos nossa percepção crítica em relação à rotina a qual estamos inseridos? Temos a percepção de que é possível mudar a nossa rotina? Estas são algumas das questões que este Projeto de Conclusão de Curso, em Artes Visuais, se propõe a discutir.

No primeiro capítulo “*Rotina Programada: Uma videoinstalação*” descreve-se o processo criativo para a produção desta obra: metodologia, pesquisa, observação, edição, registro fotográfico, montagem da instalação e conclusão da obra. Através de uma videoinstalação, intitulada “*Rotina Programada*” serão apresentados sete vídeos como meios de reflexão sobre nossa própria rotina. A partir da apropriação do jogo de *videogame Lemmings*¹, serão referendados sete vídeos utilizando as primeiras fases do jogo. Os personagens originais do jogo também serão substituídos por gravações do novo personagem, o próprio autor deste TCC, caminhando e interagindo com o cenário. Através destes vídeos, pretende-se retratar os dias da semana no formato de fases de um jogo de videogame, em que o personagem deverá percorrer um caminho com o objetivo de concluir cada nível. Junto às imagens nos televisores, um *notebook* estará disponível com o jogo de *videogame Lemmings* em um *emulador*² de *SNES*³, possibilitando uma possível interação do público.

No segundo capítulo intitulado “*Rotina*”, analisam-se características gerais desta palavra, seu significado literal e filosófico. Existe o ponto de vista positivo e

¹ Lemmings é um jogo de videogame que foi desenvolvido pela DMA Design, hoje conhecida como Rockstar North, em 1991 para o Commodore Amiga, mais tarde sendo convertido para uma infinidade de plataformas, se tornando um verdadeiro ícone. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/02/lemmings-completa-20-anos-de-vida.html>>. Acesso em: 14 ago. 2018.

² Na área da informática um emulador é um programa que copia as aplicações de um determinado local, de modo que você consegue reproduzir outros programas sobre ele. Disponível em: <<https://www.webartigos.com/artigos/o-que-e-um-emulador/111569/>>. Acesso em: 14 out. 2018.

³ SNES é a sigla para Super Nintendo Entertainment System, que é um console de jogos lançado no Japão em novembro de 1990. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/super-nintendo.html>>. Acesso em: 28 out. 2018.

negativo de estar inserido em uma rotina e esta visão será abordada analisando teorias da relação do tempo com o envelhecimento. O filósofo francês Paul Janet cita que o tempo parece passar mais rápido conforme vamos envelhecendo. O fato de repetirmos, infinitamente, atividades ocasiona uma perspectiva de já vivido, que não causa interesse ou atenção sobre determinado momento. Esta condição é abordada também pela psicóloga britânica Claudia Hammond.

Mudanças geradas na rotina das pessoas através das últimas décadas, apontam a influência dos *smartphones*⁴ e das redes sociais como contribuição para a nossa percepção de tempo e, também, para que cada vez se torne mais difícil abandonarmos nossa rotina. Segundo o psicólogo Tony Crabbe, com *smartphones* e computadores à disposição o dia inteiro, sempre há um *e-mail*⁵ a mais para responder, uma planilha a mais para preencher, um lembrete extra para o dia seguinte e o cotidiano de trabalho passa a invadir até mesmo as horas antes dedicadas ao lazer. (CRABBE, 2015, p.88)

No terceiro capítulo “*A rotina inserida na arte contemporânea*” analisa-se obras de artistas e teóricos que discutem a rotina a partir do ponto de vista do consumismo e da alienação. Os vídeos do artista Steve Cutts, trazem críticas ao estilo de vida da sociedade contemporânea, retratando o consumismo, a indiferença com as pessoas a nossa volta, o egocentrismo e a solidão, sendo estas, características da cidade grande. Após a apresentação de algumas obras do artista é feito um paralelo com o tema abordado, representando as filas enormes e o modo de viver no automático, que muitas vezes rege nossas vidas. A obra do artista plástico e fotógrafo francês François Beaurain, também contribui com a construção da obra final referendando os *GIFs animados*⁶ dele mesmo executando ações de sua rotina cotidiana, que é retratada através dos dias da semana.

⁴ O termo *smartphone* pertence à língua inglesa e faz referência aquilo que, no nosso idioma, conhecemos como telefone inteligente. Trata-se de um telefone móvel que oferece funções semelhantes às de um computador e que se destaca pela sua conectividade. Disponível em: <<https://conceito.de/smartphone>>. Acesso em: 14 out. 2018.

⁵ O correio eletrônico (igualmente conhecido pelo nome de e-mail, que é a forma abreviada do termo inglês *electronic mail*) é um serviço que permite trocar mensagens através de sistemas de comunicação eletrônicos. Disponível em: <<https://conceito.de/correio-electronico>>. Acesso em: 14 out. 2018.

⁶ Gifs animados: GIF (Graphics Interchange Format ou formato de intercâmbio de gráficos) é um formato de imagem muito usado na Internet, e que foi lançado em 1987 pela CompuServe. Um GIF animado é composto de várias imagens do formato GIF, compactadas em um só arquivo. Essa variante é utilizada para compactar objetos em jogos eletrônicos, para usar como emoticon em mensageiros instantâneos e para enfeitar sites na Internet. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-gif.html>>. Acesso em: 05 jun. 2018.

No quarto capítulo “*Videoarte e gamearte*” são analisadas obras e artistas, como: Nam June Paik, um dos artistas pioneiros no que se refere à videoarte e videoinstalação, Diana Domingues, artista multimídia brasileira que aborda como a imagem eletrônica ganha força dentro de uma videoinstalação e, como se relaciona com nosso cotidiano e o escritor Nic Kelman, responsável pelo primeiro livro de história da arte sobre o tema gamearte. Importante também, citar museus que receberam jogos eletrônicos para compor seus acervos, tratando-os como obras de arte, como por exemplo, o Smithsonian e o MoMA.

No quinto capítulo “*Apropriação de jogos eletrônicos na arte contemporânea*” observa-se a utilização de jogos já considerados como manifestação artística, título conquistado no decorrer dos anos. Analisa-se artistas, como Marcel Duchamp, Salvador Dali e Cory Arcangel buscando entender quais eram os objetivos de cada artista ao utilizar os jogos para produção de suas obras em cada período específico.

2 ROTINA PROGRAMADA: Uma videoinstalação

Segundo Silvio Zamboni, o processo de produção de arte não ocorre de forma linear, mas sim em um caminho de intuições, pesquisas e experimentos. O artista deve ser fiel a sua prática e o pensar artístico é um princípio de retroalimentação entre teoria e prática.

É uma etapa eminentemente criativa, e que dá forma material e organizada a uma série de ideias e fatos coletados de uma determinada realidade. Embora não seja o momento mais característico, é o momento mais importante do desenvolvimento de uma pesquisa em arte, porque é exatamente quando se materializam as ideias. (ZAMBONI, 2012, p. 56-57)

A construção da obra nasce de uma reflexão filosófica sobre questões contemporâneas. A ideia inicial contemplava o uso excessivo dos *smartphones* em nosso dia a dia. Este tema demonstrou ser objeto de inúmeras obras de artistas contemporâneos e apresentavam uma forma muito similar ao que se buscava produzir. Por este motivo, a produção da obra final ganhou caminhos um pouco diferentes, passando a estruturar, a partir da apropriação de um jogo de *videogame*, a retratação da ideia de rotina.

A reflexão teórica e a prática avançaram em conjunto, pois, os testes digitais indicavam novas possibilidades. Geralmente surgiam novas ideias, novas formas de representar o tema e novos problemas também, constantemente alterando o rumo do trabalho. O andamento da obra constitui o motivo pelo qual, na apresentação do trabalho teórico, optou-se por apresentar logo no início, o processo de construção. No momento em que o conceito estava definido, buscaram-se os equipamentos necessários, a produção dos vídeos e a realização dos testes de *hardware*⁷ e *software*⁸.

A partir da escolha e apropriação do jogo de *videogame* Lemmings, foram separadas as sete primeiras fases do jogo, sendo utilizadas como cenário para criação dos vídeos que representassem os dias da semana. Cada fase do jogo está associada a um dia da semana e a rotina do seu personagem.

⁷ Hardware é a parte física do computador, isto é, a parte física da informática, o computador em si. Disponível em: <<http://tecnologia.culturamix.com/hardware/conceito-de-hardware>>. Acesso em: 28 out. 2018.

⁸ Software é um agrupamento de comandos escritos em uma linguagem de programação. Estes comandos, ou instruções, criam as ações dentro do programa, e permitem seu funcionamento. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/informatica/software/>>. Acesso em: 28 out. 2018.

A fim de incorporar um aspecto mais pessoal ao trabalho, foram substituídos os personagens originais do jogo de *videogame* por gravações de vídeo do próprio artista caminhando. Para a gravação dos personagens, utilizou-se a técnica de *chroma-key*⁹, também muito utilizada no cinema.

Esta técnica define-se em gravar as cenas utilizando um fundo de uma cor sólida, normalmente o verde, por ser mais fácil de separar do objeto principal na pós-produção. Com esta técnica é possível em poucos segundos de gravação, obter-se um padrão para criar um vídeo em *looping*¹⁰, podendo ser utilizado repetidamente durante o tempo necessário. A fim de tornar o movimento da caminhada mais natural, utilizou-se uma esteira ergométrica para a captura de movimento. A partir do *software Adobe After Effects*¹¹ foram criadas as manipulações de vídeo, combinando os cenários do jogo Lemmings com os vídeos do artista caminhando. Foram inseridos também alguns elementos necessários para o desenvolvimento de cada fase como, por exemplo, escada rolante, placas de trânsito e modificação dos elementos do cenário em sua composição.

Figura 1 – Jogo de *videogame* Lemmings.



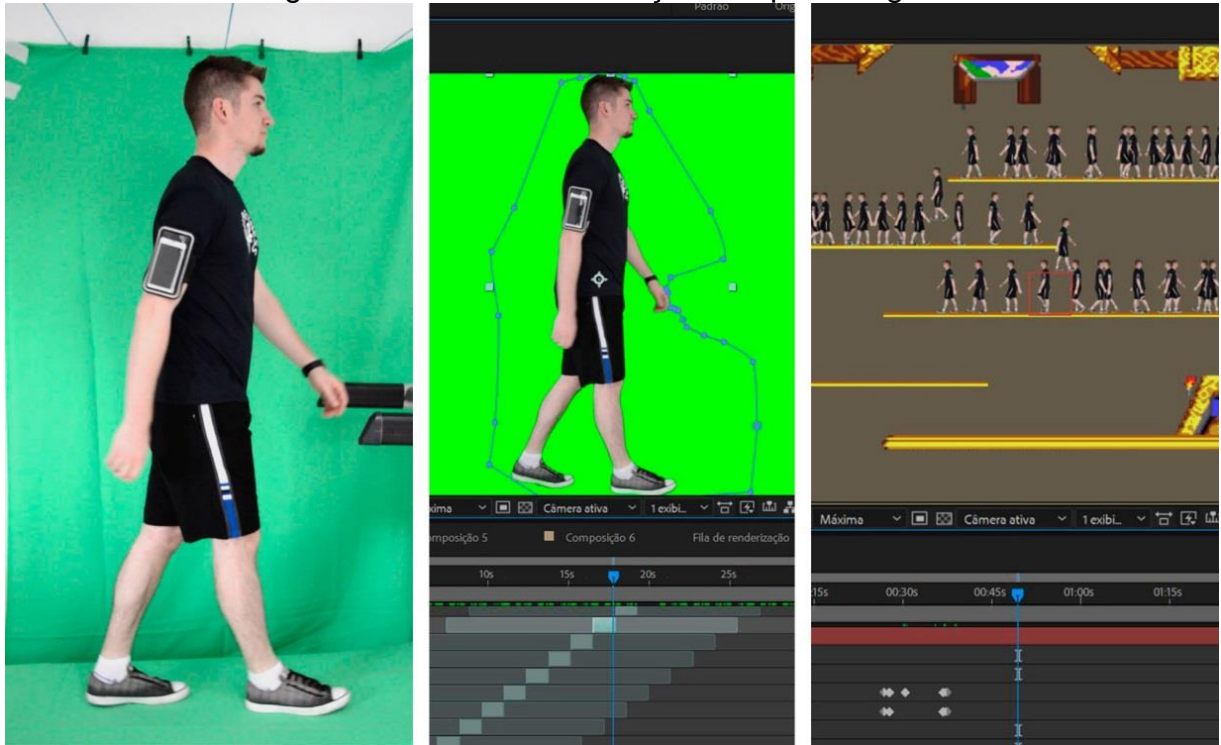
Fonte: Disponível em: <<https://www.vgdb.com.br/super-nintendo/jogos/lemmings>>. Acesso em: 26 out. 2018.

⁹ Chroma Key é uma técnica que consiste em substituir o fundo da filmagem para isolar os personagens ou objetos de interesse, para então combiná-los com outra imagem de fundo ou cenário virtual. Disponível em: <<https://www.estudiodevideos.com/chroma-key/>>. Acesso em: 14 out. 2018.

¹⁰ Looping ou Loop é uma palavra da língua inglesa e significa “aro”, “laço”, “circuito” ou “sequência” na tradução para o português. Dependendo do contexto, o loop pode significar diferentes ações relacionadas a repetição. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/loop/>>. Acesso em: 14 out. 2018.

¹¹ Criado originalmente pela CoSA em 1993, na cidade de Providence, EUA, teve o seu primeiro lançamento pela Adobe somente na sua versão 3.0, no ano de 1995. O After Effects (AE), integra a solução Adobe para criação de vídeo digital. Este se apresenta como um software de composição e finalização de vídeo. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/post/12041-o-que-e-after-effects>>. Acesso em: 15 out. 2018.

Figura 2 – Processo de criação dos personagens.



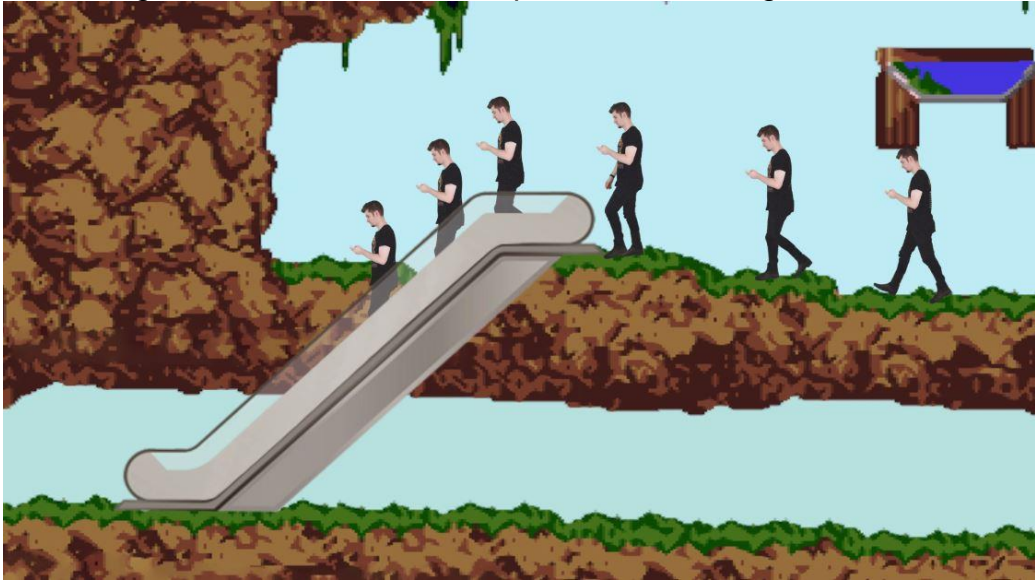
Fonte: Marcelo Schmitz

Cada fase possui um personagem diferente, retratando de forma simbólica as diversas atividades realizadas pelo artista durante a semana. As roupas e a situação do personagem são alteradas.

Na primeira fase, retratando a segunda-feira, o personagem utiliza roupas casuais, representando o dia da semana em que o autor reserva para si mesmo um tempo de lazer, descanso ou a prática de *hobbies*¹². O elemento adicional inserido nesta fase é a escada rolante; um elemento urbano que traz consigo a relação de um ambiente com bastante fluxo de pessoas, como um *shopping* ou um aeroporto. A enorme quantidade de personagens caminhando em fila e o uso do celular representa o movimento e a necessidade de estar sempre conectado com todos.

¹² Hobbie é uma atividade que alguém faz por prazer quando não está trabalhando. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/hobby>>. Acesso em: 28 out. 2018.

Figura 3 – Primeiro vídeo, representando a segunda-feira.



Fonte: Marcelo Schmitz

Na segunda fase, retratando a terça-feira, o personagem está utilizando o uniforme de trabalho. O autor deste TCC atualmente trabalha na empresa Tramontina TEEC, na função de Programador Visual Gráfico. Foi escolhida a terça-feira para retratar o trabalho no escritório por ser o dia da semana que aparenta ser o mais árduo. Nesta fase todos os personagens estão falando ao telefone, representando as solicitações de trabalhos e comumente retrabalhos que acontecem no meio de *marketing* e publicidade. Os pilares presentes nesta fase podem representar a hierarquia que existe dentro de uma empresa.

Figura 4 – Segundo vídeo, representando a terça-feira.



Fonte: Marcelo Schmitz

Para a fase que corresponde à quarta-feira, foram retratadas as horas dedicadas a prática de exercício físico, como, caminhadas e corridas. Nesta fase o celular aparece como um acessório no braço do personagem, da mesma forma que é muito utilizado por pessoas que praticam exercícios, para monitorar e registrar os quilômetros percorridos, as calorias gastas e, principalmente para *postar* nas redes sociais o desempenho do exercício em troca de observações de aprovação, as conhecidas “curtidas”.

As placas de sinalização inseridas nesta fase fazem relação com o trânsito, que para muitas pessoas é um dos momentos mais estressantes do dia, mesmo sendo impossível de evitar. As regras de trânsito, que fazem com que os motoristas, teoricamente, dirijam da mesma forma, entram nesta etapa como a rotina da obediência programando os percursos, velocidades e horários.

Figura 5 – Terceiro vídeo, representando a quarta-feira.



Fonte: Marcelo Schmitz

Na quarta fase, equivalente a quinta-feira, o personagem está representando os dias de estudos, o deslocamento para a faculdade e para os cursos. Esta fase, também, representa as horas gastas em deslocamento para as aulas que, no caso do autor, equivalem praticamente ao mesmo tempo das horas de aula. Em média, são duas horas de transporte e duas horas de aula por dia.

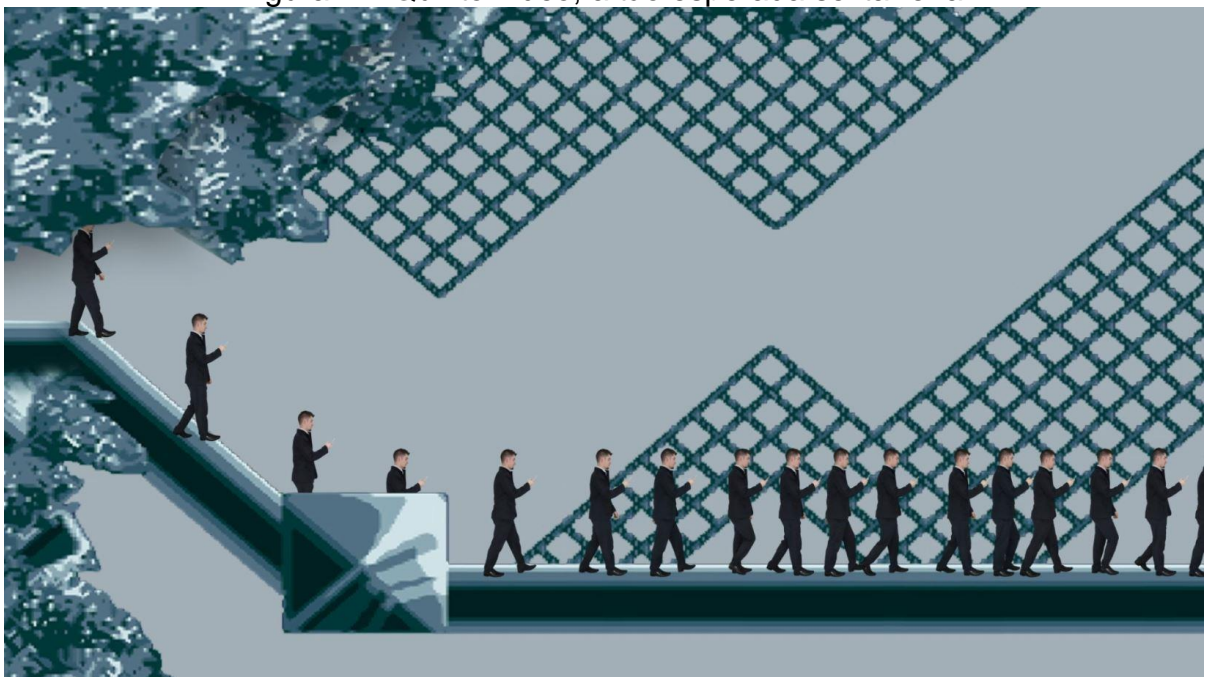
Figura 6 – Quarto vídeo, equivalente a quinta-feira.



Fonte: Marcelo Schmitz

Para a fase que corresponde a sexta-feira, mais uma vez foi utilizado o uniforme de trabalho do escritório. Nesta fase todos os personagens estão olhando para o celular esperando chegar ao final do expediente, a hora mais aguardada por muitos dos funcionários após uma longa semana de rotina na empresa.

Figura 7 – Quinto vídeo, a tão esperada sexta-feira.



Fonte: Marcelo Schmitz

A sexta fase, simbolizando o sábado, é a fase em que as pessoas procuram fazer alguma atividade diferente, como: passear, visitar amigos e familiares, ir a pontos turísticos ou a festas, enfim, tudo para ser um dia fora da rotina programada. Mesmo nesse dia, se não fosse pela necessidade de registrar tudo em fotos e vídeos para compartilhar nas redes sociais, as pessoas poderiam interromper a rotina e o vínculo com o celular. Neste momento fica evidente que continua a escravidão dos relatos eletrônicos a fim de demonstrar o quanto as pessoas estão felizes e o quanto conseguiram realizar durante seu dia de lazer. Como se fosse uma competição, o personagem cria um universo para ser visto e depende do recebimento das curtidas e comentários positivos em suas fotos, para sentir-se realizado.

Figura 8 – Sexto vídeo, representando o sábado.



Fonte: Marcelo Schmitz

E por fim a sétima fase, caracterizando o domingo, representa o dia que aparenta ser o mais rápido da semana, muitas vezes é o dia utilizado para dormir até mais tarde, para recuperar as energias gastas no sábado ou para receber e/ou visitar familiares. Independentemente do que for, é muito provável que o final da tarde chegará mais rápido do que o esperado, e com ela vem a certeza de que uma semana cheia está prestes a começar novamente. Assim terminamos o dia nos

preparando para mais uma semana de rotina programada, repetindo todas as fases do jogo mais uma vez.

Figura 9 – Sétimo vídeo, domingo a última fase.



Fonte: Marcelo Schmitz

A repetição contínua dos vídeos reforça a sensação de rotina programada, formando um ciclo infinito de dias iguais. Os personagens do jogo também trazem esse conceito de *looping* incorporado neles. Todos os personagens executam os mesmos movimentos e ações, como se estivessem repetindo, semana após semana, as mesmas coisas.

Com base na obra de Vilém Flusser, Fábio Tioni Karling, em sua dissertação, nos traz sua percepção de realidade como contexto de jogo.

Somos uma sociedade de jogadores. Vivemos o “jogo da vida”. O jogador não é o reacionário que derruba o tabuleiro e sai esbravejando dizendo que não joga mais. Pelo contrário, o jogador aceita as regras e se movimenta dentro delas, tornando-se ele também peça de jogo, aceitando viver simbolicamente. (KARLING, 2016, p.65)

Esta citação conduz a refletir quais as condições que temos para alterar a situação da rotina. Não é possível abandonar o ritmo usual da semana e descumprir completamente os rituais do nosso dia a dia. Talvez falte a consciência dos atos automáticos que nos levam a sentir o tempo como ‘não vivido’ plenamente.

Podemos observar em todos os vídeos a presença do *smartphone* como objeto de interação dos personagens. Ele representa o principal elemento da ideia inicial, que consistia em pensar sobre o uso exagerado dos aparelhos eletrônicos e das redes sociais.

Apesar da abrangência maior que os vídeos conseguiram vislumbrar, o celular continuou vigorando como um atributo da artificialidade da vida do personagem. Quanto necessário é para o indivíduo mostrar o que vive e faz? Qual será o grau de prazer e satisfação que ele consegue ter sem o compartilhamento nas redes sociais? Esta condição demonstrou que a rotina acaba tendo o agravante da vida artificial compartilhada que não inclui a infelicidade, o fracasso ou a solidão.

Constituiu-se uma apresentação desta ideia mesclando todos os personagens sem ter o cenário ao fundo, apenas o artista. Este, através de um projetor, será reproduzido em uma parede ao fundo dos televisores, com a intenção de apresentar com mais detalhes o personagem ao público.

Figura 10 – Teste de disposição dos televisores



Fonte: Marcelo Schmitz

O importante é que todos possam ser visualizados ao mesmo tempo, a fim de transmitir uma das propostas do trabalho que é deixar o observador exposto a uma enorme quantidade de informação visual e sonora, assim como acontece geralmente em nossa rotina. Cada um dos vídeos terá uma trilha sonora diferente,

que são as mesmas utilizadas em cada uma das fases originais do jogo Lemmings. Essa saturação de informações audiovisuais, juntamente com a repetição contínua dos vídeos, será um ponto muito importante para a reflexão do tema desta obra.

Figura 11 – Testes de instalação



Fonte: Glaucis de Morais Almeida

A escolha dos televisores de tubo para a reprodução dos vídeos, de acordo com a percepção do artista, tem como um dos objetivos trazer um sentimento nostálgico a quem estiver observando, revisitando memórias de dias em que a rotina não parecia ter um peso tão grande em nosso cotidiano. Ao mesmo tempo, servem para criar um contraste com a tecnologia presente nos dias atuais pois estamos acostumados a telas enormes de alta resolução e, também, a jogos de *videogame* hiper-realistas. Ao ficarmos expostos a uma tecnologia da geração passada, criamos uma situação de desconforto visual constituindo um estímulo para começarmos a nos desprogramar.

Figura 12 – Artista jogando Lemmings



Fonte: Glaucis de Moraes Almeida

Além dos televisores e do projetor, também faz parte da instalação um *notebook*, no qual está disponível o jogo de *videogame* Lemmings, abrindo a possibilidade de interação do público com a obra.

Da mesma forma que os televisores estão criando um contraste de idade com os vídeos da exposição, que retratam os dias atuais do autor. O *notebook* está contrastando com o jogo de *videogame*, que foi lançado em 1991, mais de vinte anos antes do próprio *notebook*. Esse contraste de gerações nos faz refletir sobre a passagem de tempo, utilizando nossas próprias lembranças do passado para perceber o quão rápido os anos passaram para chegarmos até aqui.

3 ROTINA

Segundo definições do dicionário filosófico do autor Nicola Abbagnano, o hábito, significa a repetição constante de um acontecimento ou de um comportamento, devido a um mecanismo de qualquer gênero: físico, fisiológico, biológico ou social. Na maioria das vezes, esse mecanismo se forma por meio da repetição dos atos ou dos comportamentos. Hábito significa uma disposição relativamente constante para ser ou agir de certo modo, fazendo com que se torne uma espécie de compromisso diário que não pode ser ignorado. (ABBAGNANO, 2007, p.495)

Percebemos isso na repetição dos vídeos apresentados na obra. A repetição constante dos vídeos representa a repetição contínua dos dias, semanas, meses e anos em nossas vidas. Muitas situações presentes em nossa rotina, retratam compromissos diários que por vezes correspondem a atividades que requerem muito esforço para serem concluídas. Ligada a ações e funções cansativas ou desagradáveis, funciona como uma estratégia de anestesia, que torna mais suportável lidar com contexto ou situações desagradáveis. Como é o caso do vídeo que corresponde a terça-feira onde é representada a rotina monótona de trabalho no escritório.

Mas, nem sempre a rotina deve ser vista como algo ruim, segundo Charles Duhigg, autor do livro "*O poder do hábito*" (2012), temos hábitos cotidianos que passam quase despercebidos, pois são padrões de comportamentos repetidos por anos e anos como: tomar banho, escovar os dentes, se alimentar, etc. Então, através da repetição destes comportamentos, os hábitos são assimilados criando um processo de aprendizado. E essas ações inconscientes são repetidas automaticamente com o tempo, porque o cérebro está sempre procurando maneiras de poupar esforços. (DUHIGG, 2012, p. 38)

Aristóteles viu no hábito uma espécie de mecanismo análogo aos mecanismos naturais, que garante, de certa forma, a repetição uniforme dos fatos, atos ou comportamentos, eliminando ou reduzindo nestes últimos o esforço e o trabalho, tornando-os, assim, agradáveis. (ABBAGNANO, 2007, p.494)

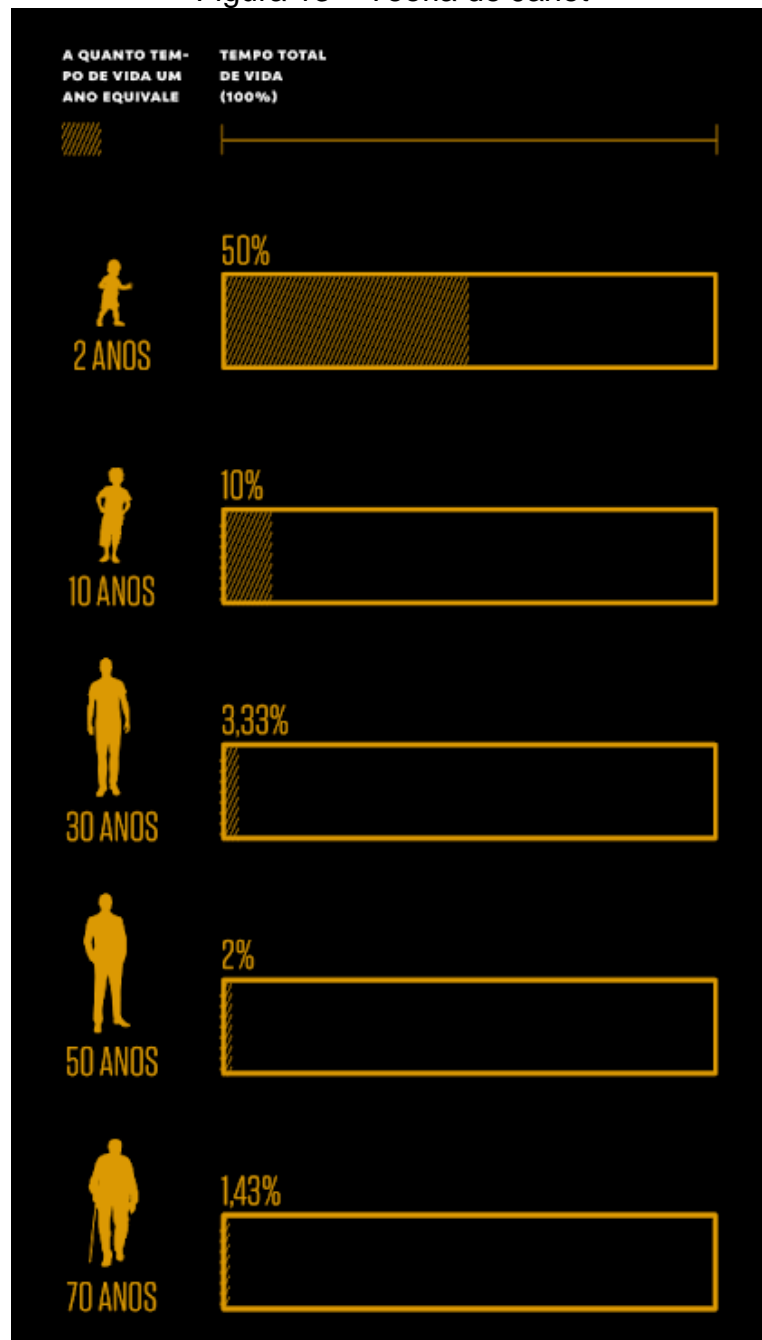
Os hábitos nunca desaparecem de fato. Estão codificados nas estruturas do nosso cérebro, e essa é uma enorme vantagem para nós, pois seria terrível se tivéssemos que reaprender a dirigir depois de cada viagem que fizéssemos. Sem os *loops* dos hábitos, nossos cérebros entrariam em pane, sobrecarregados com as coisas pequenas da vida cotidiana.

O problema é que nosso cérebro não sabe a diferença entre os hábitos ruins e os bons, e por isso, se você tem um hábito ruim, ele estará sempre ali à espreita, esperando receber um sinal para entrar em prática novamente. Portanto, compreender porque o hábito é realizado e saber qual a sua finalidade, é um grande passo para perceber se ele deve ser alterado, ou não.

A obra "*Rotina Programada*", aqui proposta, busca refletir sobre as ações de nossos hábitos cotidianos, expondo a rotina semanal do próprio artista e criando uma reflexão sobre o motivo de se tornar, esta rotina, cada vez mais presente no nosso dia a dia.

Existem várias teorias que tentam explicar o motivo da sensação do tempo estar passando cada vez mais depressa. Segundo um artigo publicado na revista Dossiê Super Interessante, edição 389-A de Junho/2018, intitulado "*TEMPO: como controlar o seu*", a teoria abordada pelo filósofo francês Paul Janet em 1897 nos diz que o tempo está passando mais rápido porque estamos ficando mais velhos. A lógica desta teoria seria de que cada ano de nossa vida representa uma parte do todo, por exemplo, aos cinco anos de idade um ano representaria 20% de toda a nossa vida, enquanto, aos cinquenta anos de idade um ano representaria apenas 2% de toda a nossa vida.

Figura 13 – Teoria de Janet



Fonte: Revista Dossiê Super Interessante, Tempo: Como controlar o seu. Edição 389-A, Junho/2018 p.11

Por outro lado, desde o início do século XX, outros pesquisadores se deram conta de que a proposta de Janet, embora ajudasse a visualizar a passagem do tempo ignorava uma questão fundamental, a de que nós não analisamos a nossa experiência em termos de porcentagens e proporções. Quando se descreveu a imagem da rotina nas diversas etapas o jogo, percebeu-se que a experiência vivida no dia a dia constitui uma normalidade e não um acréscimo novo. Ao envelhecer já estamos saturados das atividades do dia a dia e nada parece acrescentar novidade.

Não existe a curiosidade voraz da primeira experiência nem a euforia de algo aprendido. Aos poucos a pessoa perde a expectativa prazerosa da novidade se não alterar ou planejar grandes mudanças na sua vida.

No campo de estudo sobre a percepção do tempo, segundo a psicóloga britânica Claudia Hammond e sua teoria do *paradoxo das férias*, ela nos mostra que muitas vezes temos a percepção de que o tempo está passando muito rápido, mas, quando quebramos a nossa rotina, como por exemplo, em uma viagem de férias, posteriormente recordamos esse período como se fosse um período longo. Isso acontece, pois, quando nenhum dia se destaca, eles acabam parecendo tão iguais que deixam a impressão de que passaram muito rápido ou nem existiram, pois são condensados em uma única memória, que é lembrada como um período tedioso entre memórias emocionalmente mais relevantes. (SUPERINTERESSANTE, 2018, p.10)

Na percepção do momento em si, o julgamento depende muito de quanta atenção você está dando para a passagem do tempo. Já quando esse momento passa, parecem mais longos os períodos em que houve uma sucessão de vários eventos diferentes.¹³

E, ainda, outra razão para o tempo parecer mais escasso hoje em dia é a influência da tecnologia. Segundo uma matéria publicada pela BBC em 2017, a jornalista multimídia Mariana Alvim destaca que: “Coisas que distraem a gente alteram a percepção do tempo. Na internet, é muito comum você perder a noção do tempo. Mas isso é uma coisa rotineira, que não marca tanto nas suas lembranças posteriores”¹⁴.

Para deixar a rotina em evidência, insistiu-se na repetição do personagem, usando com exagero a tecnologia, os *smartphones*, as redes sociais e a realização de atividades repetitivas, fazendo com que o expectador reflita sobre a qualidade da sua rotina e as consequências para a sua vida.

¹³ (Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-42189786>>. Acesso em: 20 ago. 2018.)

¹⁴ (Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-42189786>>. Acesso em: 20 ago. 2018.)

4 A ROTINA INSERIDA NA ARTE CONTEMPORÂNEA

A obra do artista, ilustrador e animador inglês Steve Cutts, costuma retratar os problemas da humanidade realizando críticas sobre o mundo contemporâneo e como as pessoas costumam agir em suas rotinas.

No seu trabalho intitulado “*Happiness*” produzido no ano de 2017, o artista compara o ser humano com os ratos, fazendo referência ao caos do dia a dia. Representa a hora de utilizar o metrô, o trânsito, o fluxo de pessoas indo para o mesmo lugar e a necessidade de consumo. A escolha dos ratos aglomerados e empilhando-se em becos sujos e desorganizados propicia esta ideia de multidão sofredora e obediente. Eles têm cabeças iguais e sem personalidade, usam ternos de trabalhadores de escritório e se apertam para entrar no transporte disponível, que já está lotado.

Este trabalho de Cutts pode ser relacionado com a videoinstalação “*Rotina Programada*” principalmente pela representação do cotidiano, da repetição do percurso até o trabalho, da alienação e das filas enormes experimentadas até o final do dia. Tudo isso faz parte de uma repetição mal planejada ou não desejada. Uma mudança na vida destes indivíduos, como buscar outro trabalho, outro meio de transporte, outra escolha de vida poderia evitar muito estresse, mas é difícil que qualquer um destes indivíduos questione sua situação.

Figura 14 - Happiness, 2017, Steve Cutts.



Fonte: Disponível em: <<http://www.stevecutts.com/animation.html>>. Acesso em: 18 abr. 2018.

Em outro vídeo, “*In the fall*”, produzido no ano de 2011, Cutts, de forma irônica, mostra a reflexão de um homem que, diante da morte vê toda a sua vida passando como um filme na sua frente. Este homem percebe que a partir dos seus vinte e poucos anos a sua vida se transforma totalmente em rotina, passando a ser totalmente focado no trabalho. Durante o acontecimento anterior à morte do personagem, é possível ver a sucessão de momentos da vida acontecendo em frações de segundo. Antes do acontecimento que antecede sua morte, a sua rotina não permitia uma avaliação do estado apático e inerte em que vivia. Assim, vendo que rumo a sua vida havia tomado, ele aceita que seria melhor mesmo morrer, para acabar com aquela vida de dias iguais.

O jogo de *videogame* é muito bom para refletirmos sobre este assunto, pois, para concluir as fases de um jogo é necessário seguir as regras que o jogo nos impõe. Estamos restritos às ferramentas e ações presentes no jogo, não podemos fugir disso. O jogador acredita que está conquistando algo ao finalizar uma fase, mas, na verdade está apenas fazendo o que alguém já havia preestabelecido. De certo modo está apenas seguindo ordens.

Figura 15 - *In the fall*, 2011, Steve Cutts



Fonte: Disponível em: <<http://www.stevecutts.com/animation.html>>. Acesso em: 18 abr. 2018.

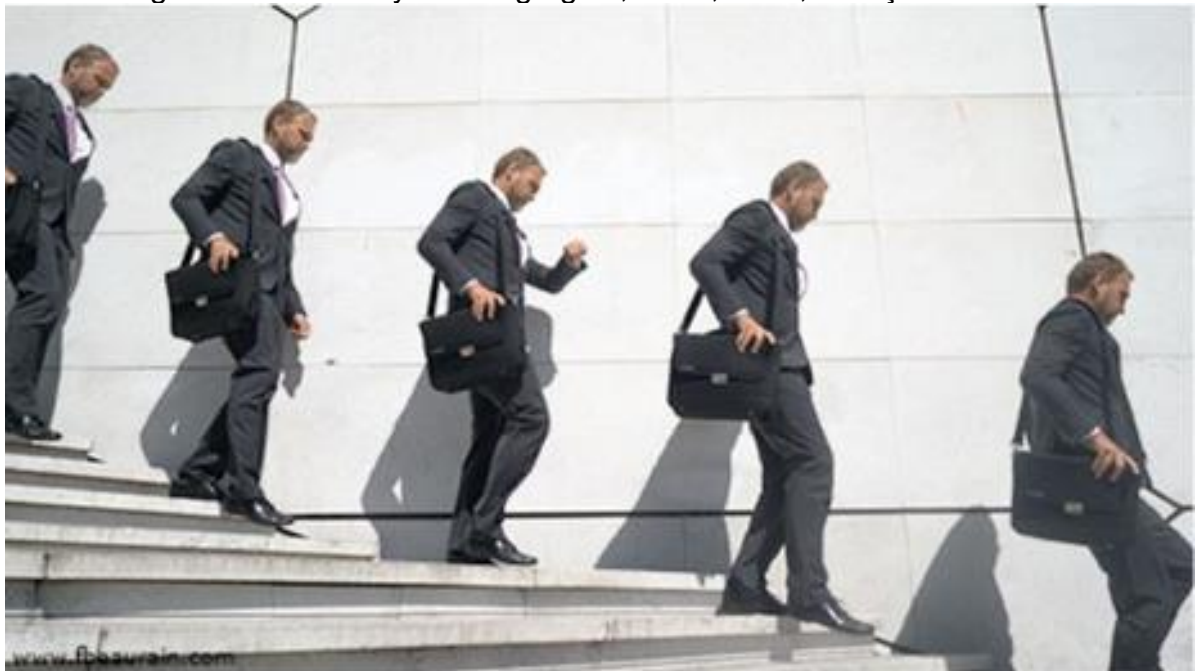
Outro exemplo é o artista plástico e fotógrafo francês François Beaurain, que retrata a rotina e o cotidiano em suas obras através de *GIFs animados*. Em seu

trabalho “*Monday morning again*”, produzido no ano de 2016, Beaurain cria doze *GIFs* dele mesmo executando ações de sua rotina, especificamente retratando as dificuldades das segundas-feiras.

No trabalho de Beaurain, o fato de utilizar a si mesmo como personagem influenciou na produção da obra final deste TCC, pois, auxilia na compreensão do congelamento do tempo ao passar todos os dias no mesmo lugar, em instantes diferentes de tempo, mas sempre na mesma hora, mesmo lugar, mesmo dia da semana e indo para o mesmo destino.

Os vídeos apresentados em repetição contínua já não possuem um início e um fim, todos estão sendo expostos ao mesmo tempo, formando uma espécie de circuito fechado. O circuito fechado remete um pouco ao labirinto onde seguem os personagens idênticos sem perspectiva de fuga.

Figura 16 – *Monday morning again*, Paris, 2016, François Beaurain



Fonte: Disponível em: <<https://www.fbeaurain.com/mma>>. Acesso em: 20 mai. 2018.

5 VIDEOARTE E GAMEARTE

No que se refere a videoarte e a videoinstalação, duas figuras aparecem como pioneiras. O coreano Nam June Paik e o alemão Wolf Vostell. Desde o início dos anos 60, Paik já se interessava pelo uso da TV como recurso para a produção de arte. Essa foi uma época que se buscava novos parâmetros de comportamento e de linguagem, integração de valores e a expansão do universo físico e mental.

Em seu trabalho intitulado de “*Living Egg Grows*” (1994), Paik faz uma instalação com oito televisores e três lâmpadas, a instalação com várias telas alterna entre imagens de um ovo com imagens de uma mulher nua em posição fetal. As propriedades contrastantes da tela e a forma suave dos ovos brilhantes criam outro diálogo sobre a relação entre a condição humana e a tecnologia.

Também permite refletir sobre a relação do ser humano com a tecnologia, abordada por Paik, na obra desta pesquisa. No momento em que é inserida a imagem do artista no lugar dos personagens do *videogame*, abre-se uma brecha para um possível questionamento: Estamos, nós, controlando os personagens do jogo? Ou estamos sendo controlados por ele?

Figura 17 - *Living Egg Grows*, 1994, Nam June Paik.



Fonte: Disponível em: <<https://www.artbasel.com/catalog/artwork/54179/Nam-June-Paik-Living-Egg-Grows>>. Acesso em: 20 mai. 2018.

Diana Domingues (2002) destaca em seu livro “*Criação e Interatividade na Ciberarte*”, como a imagem eletrônica ganha um *habitat* nas videoinstalações, e como sua existência se enriquece neste lugar que foi criado especialmente para ela.

Na videoinstalação a imagem eletrônica é tratada como um material. O que passa nas telas luminosas dialoga com os elementos do espaço da matéria. Não se trata somente de assistir às imagens [...], mas de relacionar a imagem com o que está a seu redor. [...] A colocação de um aparelho de vídeo está ligada à arquitetura interior e à função das diferentes partes da casa, cenário de nosso cotidiano. Oliver Apert diz, por sua vez, que a “casa-vídeo” ou videoinstalação é uma forma contemporânea de escultura, onde os artistas instalam suas imagens, tentando estabelecer leis espaciais sob o desejo de configuração de sua vontade, de seu imaginário. [...]. Se estamos habituados a presença de aparelhos de vídeo no cotidiano, as videoinstalações se assentam na diminuição dos confins entre arte e vida e se ligam, portanto, aos princípios duchampianos do início do século XX. [...] O percurso entre os objetos e a descoberta do espaço convidam o visitante a habitar a obra, [...] (DOMINGUES, 2002, p.146)

Na videoinstalação aqui proposta, pretende-se criar uma saturação audiovisual, permitindo uma relação nova com televisores pelo chão em um local específico, fazendo com que o espectador fique confuso, curioso e saturado pelas informações caminhando pela instalação e buscando algum significado.

Pode-se afirmar que a gamearte teve seu início com o manifesto de Nic Kelman. Em 2004, Kelman levanta pontos que distanciam os *videogames* do simples entretenimento. O primeiro deles é a interatividade e o potencial de se conectar com sua audiência, o segundo, os elementos da história e a interação, que se tornam um elo emocional muito forte no envolvimento dos games; o terceiro, visuais únicos e originais que independem de estilos já estabelecidos, como, grafites, animes e HQs. Segundo ele, o custo de um jogo artístico deveria ser aceito da mesma maneira que os custos de um filme. Por último, salienta que os *videogames* solicitam maturidade nos temas, já que não são apenas para crianças. (SANTOS, 2014, p.14)

No mundo da arte, a gamearte ganhou uma exposição no Museu de Arte Smithsonian, do dia 8 de março de 2012 até o dia 30 de setembro de 2012, quando ocorreu uma mostra denominada “*The Art of Videogames*”, que teve como objetivo explorar a evolução dos *videogames* como uma forma artística em sua curta história.

No Smithsonian, desde 2011, os jogos eletrônicos foram acrescentados como mais uma forma de expressão artística dentro das classificações do próprio museu. Foi alterada a categoria “*Artes no Rádio e na Televisão*” incluindo o conteúdo feito

para a internet, celulares, tecnologias interativas em geral e *videogames*, esta categoria passou a ser chamada de “*Arte em Mídia*”.

O MoMA (*Museu de Arte Moderna de Nova York*) também adquiriu alguns jogos para a sua coleção. Colocou os jogos eletrônicos dentro da linha de *design* interativo. Em uma *TED Talk*, Paola Antonelli (2013), curadora sênior de arquitetura e *design* do Museu de Arte Moderna, anunciou a aquisição de 14 *videogames* em 2012. Ela explica por que tem prazer em desafiar as ideias preconcebidas sobre arte e galerias. E, apesar das duras críticas dos críticos de arte dizendo que esses jogos não deveriam estar no museu, que jogos não são arte, que eles são apenas códigos digitais. Antonelli rebate com um pensamento muito interessante.

Ah, então Picasso não é arte porque é tinta a óleo. Certo? Sabem, temos que passar por isso. Mesmo na década de 1930, os meus colegas que estavam tentando montar uma mostra de arte abstrata tiveram todas estas obras interdidas pelos agentes aduaneiros que decidiram que não eram arte. Então, já aconteceu antes, e vai acontecer no futuro, mas neste momento eu posso dizer que estou muito, muito orgulhosa por poder dizer que o Pac-Man faz parte da coleção do MoMA.¹⁵

Figura 18 - Pac-Man no MoMA, 2013



Fonte: Disponível em: <<http://www.bbc.com/news/av/magazine-21661690/console-creativity-museums-display-videogames>>. Acesso em: 16 mai. 2018.

¹⁵ (ANTONELLI, 2013, disponível em: <https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma?language=pt-br>. Acesso em: 15 mai. 2018.)

Antonelli continua seu diálogo explicando que para escolher esses 14 jogos não foram só critérios de seleção, foram critérios de exibição e de preservação. “Nós vivemos hoje, como vocês sabem bem, não no mundo digital e nem no mundo físico, mas num tipo de *minestrone*¹⁶ que nossas mentes fazem combinando os dois”. (ANTONELLI, 2013).

¹⁶ Minestrone é um tipo de sopa italiana contendo uma mistura de legumes e massas. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/minestrone>>. Acesso em: 28 out. 2018.

6 A APROPRIAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA ARTE CONTEMPORÂNEA

O termo apropriação é empregado pela história e pela crítica de arte para indicar a incorporação de objetos extra artísticos e algumas vezes de outras obras, nos trabalhos de arte. Como procedimento artístico coloca em pauta as questões da originalidade, da autenticidade e da autoria da obra de arte, questionando a natureza da arte e sua definição. O procedimento remete às colagens cubistas e às construções de Pablo Picasso (1881-1973) e Georges Braque (1882-1963), realizadas a partir de 1912, agregando elementos às superfícies das telas como: recortes de jornais, pedaços de madeira, cartas de baralho, caracteres tipográficos, entre outros.

Diversos artistas surrealistas fizeram uso de apropriações. Colagens e montagens, com base em materiais heterogêneos, expressam a lógica de produção surrealista, amparada na ideia de acaso e de escolha aleatória. Como por exemplo, o “*Telefone Lagosta*” (1936) de Salvador Dalí, que literalmente é um aparelho telefônico com uma grande lagosta rosada feita de gesso posta sobre ele. Este é um exemplo clássico de um objeto surrealista, feito a partir de um conjunto de itens que normalmente não são associados uns com os outros, resultando em algo lúdico.

Figura 19 - Telefone Lagosta, 1936, Salvador Dalí



Fonte: Disponível em: <<http://www.arteeblog.com/2015/10/a-historia-do-telefone-lagosta-de.html>>. Acesso em: 10 set. 2018.

Ainda antes do surgimento dos videogames e dos primeiros jogos eletrônicos, Marcel Duchamp, além de conhecido por seus famosos *readymades*, também se destacou por sua paixão pelo jogo de xadrez.

Apesar da história e das regras do jogo de xadrez serem bastante diferentes dos jogos eletrônicos, o que podemos estabelecer como comparação aqui é o quanto Duchamp e o autor desta pesquisa dedicaram parte de suas vidas a fim de aprofundar seus conhecimentos nos jogos. No caso, Duchamp chegou a tornar-se um enxadrista relativamente bem-sucedido, tendo representado a França nas Olimpíadas de Xadrez de 1933. Já o autor deste trabalho, por ter nascido no início dos anos 90, acompanhou e vivenciou a evolução dos jogos eletrônicos nas suas principais plataformas, sendo até hoje um jogador ativo e apaixonado por este mundo eletrônico.

Essa paixão de ambos os artistas os levaram a utilizar os jogos em suas produções, no caso de Duchamp o xadrez, e no caso do autor desta pesquisa os jogos eletrônicos. Em algumas obras de Duchamp, a influência do xadrez é bem evidente, como é o caso do quadro “*Jogadores de Xadrez*” de 1911.

Figura 20 – Retrato de jogadores de xadrez, 1911, Marcel Duchamp



Fonte: Disponível em: <<https://pt.wahooart.com/@/8XYHDY-Marcel-Duchamp-Retrato-de-jogadores-de-xadrez>>. Acesso em: 28 out. 2018.

Duchamp também aparece jogando xadrez com Eve Babitz, nua, em 1963 no *Pasadena Museum of Art* durante a primeira retrospectiva de Duchamp, em uma foto tirada por Julian Wasser. É interessante observar nesta foto o contraste de cores. Duchamp vestido de preto, joga com as peças brancas, enquanto, Babitz com sua pele branca, joga com as peças pretas.

Figura 21 – Marcel Duchamp playing chess with Eve Babitz, 1963, Julian Wasser



Fonte: Disponível em:

<https://www.hiltonasmusfoto.com/store/p830/Marcel_Duchamp_playing_chess_with_Eve_Babitz%2C_1964.html>. Acesso em: 28 out. 2018.

De qualquer forma, é possível que Marcel Duchamp enxergasse na arte e no jogo de xadrez uma forma de entender alguns mistérios da vida, assim como o autor desta obra "*Rotina Programada*" vê nos jogos eletrônicos uma forma de se desconectar momentaneamente do mundo real, a fim de refletir sobre sua rotina e analisar suas experiências já vividas.

No presente trabalho utilizou-se apropriação na construção em formato de *game* e também no uso da ideia de réplica de personagem, presente na obra de François Beaurain. A combinação de fatores diferenciados confere a possibilidade

de produzir algo inovador. Dentro deste entendimento pessoal configuraram-se as mesclas de conteúdo e apropriações.

O artista conceitual americano Cory Arcangel produziu, através da apropriação do jogo de *videogame* Super Mario, uma obra em que ele modificou o código fonte do jogo, apagando todos os elementos gráficos, deixando apenas as nuvens brancas e o céu azul. Neste trabalho, intitulado “*Super Mario Clouds*” (2002), Arcangel forneceu uma ferramenta conceitual para examinar memórias de ambientes simulados. Tirou os elementos principais do jogo, como o Mario, as paisagens, os obstáculos e os adversários que concedem ao jogo sua estrutura narrativa.

Figura 22 – Super Mario Clouds, 2002, Cory Arcangel



Fonte: Disponível em: <<http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

As pessoas que estão familiarizadas com o jogo ainda assim conseguem imaginar esses elementos ausentes no fundo vazio. Porém, todos que não tem esse conhecimento conseguirão ver apenas uma exibição em forma de desenho animado de um céu com nuvens.

Assim como no trabalho de Arcangel, o cenário original do jogo Lemmings foi alterado no trabalho “*Rotina Programada*”, aqui proposto. Para compor os novos cenários, inseriu-se elementos indicativos da rotina semanal como: escada rolante, placas de trânsito e modificação dos elementos do cenário em sua composição. Retirou-se também os personagens originais que são lúdicos e fantasiosos para focar na realidade do personagem/autor real.

A professora e artista Lúcia Leão (2005) define como *gamearte* projetos que se apropriam dos jogos para propor reflexões inusitadas, de modo crítico e questionador. Na opinião da pesquisadora Silvia Laurentiz, não há como negar a forte influência da cultura dos *games* nos dias de hoje, mas, para se pensar em um “*Game de Arte*”, distinguindo-o dos produtos de entretenimento e de mercado, o foco deve ser o de destacar os *games* orientados pela função poética da linguagem, para os quais o objetivo final não seja somente o de entreter, ainda que mantenha o aspecto lúdico. O jogo é acompanhado de sentimentos de tensão e alegria e, ainda, da consciência de que o jogador pode ser diferente do que é na vida cotidiana. (ALVES, 2009, p.105)

A escolha e apropriação do jogo Lemmings tem exatamente o objetivo de evidenciar essa rotina programada, onde todos os personagens, apesar de possuírem habilidades diferentes, têm um objetivo em comum. Segundo o manual de instruções do jogo “*Instruction Booklet*” (1993), a definição dos personagens é de que são um grupo de roedores que de tempos em tempos a sua população cresce em proporções gigantescas e, por isso, a única preocupação do grupo é migrar para frente, em um formato linear, um personagem segue o outro independente do que aconteça. Não importa quantas vezes jogar cada fase, não existem muitas opções senão fazer as mesmas escolhas para concluí-las. A única forma de mudar isso seria se os personagens pudessem aprender novas habilidades ou modificar as habilidades que já possuem. Mas eles não podem. Não existe uma maneira para que isso aconteça. Eles teriam que se desprogramar para, então, fugir da rotina programada. Considerou-se extremamente adequado essa explicação da origem do jogo para a finalidade que o conceito de rotina do presente trabalho possui. São cegos obedientes, resignados e sem saída a não ser continuar andando.

Comparando o conceito do jogo Lemmings com nossa rotina percebemos uma enorme semelhança, precisamos nos desprogramar para que surjam novos caminhos e novas possibilidades.

Figura 23 - Lemmings, 1991



Fonte: Disponível em: <<https://gamesnostalgia.com/en/screenshot/lemmings/13944>>. Acesso em: 16 mai. 2018.

O que interessa no *game* é o fato da interatividade. O espectador está no centro da obra, passando de um mero contemplador para um coparticipante da obra, esta é uma efetiva conexão autor/espectador.

Como observado na obra de Paik “*The Garden*” (1974), a presença do corpo dá o testemunho que a imagem de vídeo necessita para existir, o espectador é conduzido a realizar leituras ou remontagens da obra pensando nas imagens, relacionando com os materiais a sua volta ou até nas variadas repetições dos televisores.

Figura 24 - The Garden, 1974, Nam June Paik



Fonte: Disponível em: <<https://www.guggenheim.org/artwork/9537>>. Acesso em: 16 mai. 2018.

A composição da videoinstalação aqui proposta neste TCC busca exatamente deixar o espectador livre para transitar por entre os televisores e a possibilidade de interação. Em busca de uma ferramenta de expressão contemporânea, o artista pode, por meio do computador, construir uma obra de arte interativa a ser manipulada pelo participante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo fazer com que refletíssemos sobre a forma como vemos e lidamos com a nossa rotina. Muitas vezes buscamos uma fuga de nossa vida cotidiana através do entretenimento digital como as redes sociais e jogos eletrônicos. Nos jogos, por exemplo, podemos fazer coisas que não conseguiríamos ou não poderíamos fazer na vida real. Essa possibilidade de realização é cativante e consegue romper os limites impostos pelas regras sociais. O ambiente virtual é fantasioso e não exige esforços, mas força a perda do grau de envolvimento vivenciado que transforma o indivíduo em consciência crítica.

A escolha do jogo de *videogame* Lemmings, estrutura base da obra final, deveu-se ao fato de que este jogo apresenta uma relação facilmente adaptável ao estado de rotina dos personagens. O circuito do jogo conduz a uma obediência sem alteração de percurso até a obtenção do resultado final. O jogador pensa ser autor de seu destino, mas é escravo das regras monótonas que o levam ao item final. Composto com o jogo utilizou-se a imagem repetida do autor do presente TCC em ocasiões diversas da rotina da sua vida.

Diversos artistas foram tomados como referência para a melhor compreensão do espaço que este tema ocupa na arte contemporânea. Gamearte, videoarte e videoinstalações, apresentaram aspectos similares aos pretendidos para produção desta obra.

A produção artística deu-se através da criação de sete fases alternativas para um jogo de *videogame* apresentado em formato de vídeo. Nesta produção foram simbolizados os dias da semana, retratando tópicos da rotina de trabalho e lazer do próprio autor desta obra. Utilizando o conceito de *looping*, também aplicado pelo artista François Beaurain, os vídeos deverão ser exibidos em repetição contínua com a intenção de propor uma reflexão sobre o estilo de vida em que estamos vivendo atualmente. Optou-se por evidenciar em todos os vídeos a utilização excessiva e anestesiada dos *smartphones* pelos indivíduos a todo o momento do dia. Entende-se que os telefones portáteis, mais do que aparelhos eletrônicos práticos criados para facilitar uma função específica e útil ao nosso cotidiano, acabaram se tornando uma extensão de nosso próprio corpo, trazendo uma sensação de incomodo e angústia quando não podemos utilizá-lo ou não o temos por perto.

A construção da obra sofreu constantes modificações a medida que o conceito também estava sendo alterado para descrever a inquietante pergunta dentro do tema rotina: Como existimos movidos pela repetição e, ao mesmo tempo, precisamos reavaliar e fugir desta repetição? Os ensaios de resposta foram obtidos ao visualizar com impacto a importância de sua exposição dentro da dinâmica virtual do jogo. Devido às muitas formas de interpretação que a obra de arte permite e a forma contemporânea do jogo, que é familiar aos espectadores de hoje, é possível que venham a surgir muitas considerações e interações com a obra, podendo trazer colaborações relevantes para a ampliação da mesma.

A partir da conclusão deste trabalho, identificou-se a possibilidade de criar vídeos mais curtos para serem publicados no *Instagram* e também no *Facebook*, buscando trocar com um maior número de pessoas as ideias propostas nesta pesquisa. Esses vídeos poderiam ser adaptados para as redes sociais, podendo ser inseridas legendas e outros elementos visuais para apresentar o conceito dos vídeos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia / Nicola Abbagnano**; tradução da 1ª edição brasileira coordenada e revista por Alfredo Bossi; revisão da tradução e tradução dos novos textos Ivone Castilho Benedetti. 5ª ed. São Paulo : Martins Fontes, 2007.

ALVES, Frank Nely Peres. **Gamearte**. Dissertação (Pós-Graduação em Artes) Mestre em Arte, Universidade de Brasília. Brasília, p. 133. 2009.

ALVES, Janice; FAYET, Ângela B. **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas / organizado por Blanca Brites e Elida Tessler**. Porto Alegre: Universidade/UFRGS, 2002. 159 p.

ANTONELLI, Paola. **Why I brought pacman to moma?** TEDSalon NY2013, May 2013. Disponível em:
<https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma?language=pt-br>. Acesso em: 15 mai. 2018.

APROPRIAÇÃO. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em:
<<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3182/apropriacao>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

ARCANGEL, Cory. **Super Mario Clouds**. 2002. Disponível em:
<<http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

ARMES, Roy. **On Video: o significado do vídeo nos meios de comunicação / Roy Armes**; tradução de George Schlesinger. São Paulo: Summus, 1999. 269 p.

BBC, **Console creativity: Museums display video games**. Disponível em:
<<http://www.bbc.com/news/av/magazine-21661690/console-creativity-museums-display-videogames>>. Acesso em: 16 mai. 2018.

BBC, **Da idade à tecnologia, entenda como diferentes fatores explicam a sensação de que o tempo está voando**. Disponível em:
<<https://www.bbc.com/portuguese/geral-42189786>>. Acesso em: 20 ago. 2018.

BEAURAIN, François. **Monday Morning Again**. 2016.
Disponível em: <<https://www.fbeaurain.com/mma>>. Acesso em: 26 abr. 2018.

BOBANY, Arthur. **Videogame Arte**. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2008. 192 p.

CAMBRIDGE, **Hobby**. Disponível em:
<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/hobby>>. Acesso em: 28 out. 2018.

CAMBRIDGE, **Minestrone**. Disponível em:
<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/minestrone>>. Acesso em: 28 out. 2018.

CONCEITO.DE, **Conceito de smartphone**. Disponível em:
<<https://conceito.de/smartphone>>. Acesso em: 14 out. 2018.

CONCEITO.DE, **Conceito de correio electrónico**. Disponível em:
<<https://conceito.de/correio-electronico>>. Acesso em: 14 out. 2018.

CRABBE, Tony. **Busy: How to Thrive in a World of Too Much**. Grand Central Publishing, 2015. 320 p.

CRAVO, Andre M. **Dynamic representation of time in brain states**. Scientific reports, v. 7, 2017.

CULTURAMIX, **Conceito de Hardware**. Disponível em:
<<http://tecnologia.culturamix.com/hardware/conceito-de-hardware>>. Acesso em: 28 out. 2018.

CUTTS, Steve. **Happiness**. 2017. Disponível em:
<<http://www.stevecutts.com/animation>>. Acesso em: 25 abr. 2018.

CUTTS, Steve. **In the fall**. 2011. Disponível em:
<<http://www.stevecutts.com/animation>>. Acesso em: 25 abr. 2018.

DALÍ, Salvador. **Telefone Lagosta**. 1936. Disponível em:
<<http://www.arteeblog.com/2015/10/a-historia-do-telefone-lagosta-de.html>>. Acesso em: 10 set. 2018.

DOMINGUES, Diana. **Criação e Interatividade na Ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002. 252 p.

DUCHAMP, Marcel. **Retrato de jogadores de xadrez**. 1911. Disponível em:
<<https://pt.wahooart.com/@/@/8XYHDY-Marcel-Duchamp-Retrato-de-jogadores-de-xadrez>>. Acesso em: 28 out. 2018.

DUGUET, Anne Marie. **Vedere con Tutto il Corpo**. In: ALBERTINI & LISCHI. *Metamorfosi della Visione*. Pisa: ETS, 1988.

DUHIGG, Charles. **O poder do hábito: Porque fazemos o que fazemos na vida e nos negócios** / Charles Duhigg; tradução Rafael Mantovani. 1ª ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012. 408 p.

ESTUDIODEVIDEOS, **Chroma Key – O que é e pra quê serve?** Disponível em:
<<https://www.estudiodevideos.com/chroma-key/>>. Acesso em: 14 out. 2018.

FATORELLI, Antonio. **Fotografia contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013. 168 p.

FERRARI, Debora; TRAINI, Luca. **Art and Videogames: Neoludica: 2011-1966:** Skira, 2011. 254 p.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação:** São Paulo: Cosac Naify, 2007, 224p.

HEARTNEY, Eleanor. **Pós-Modernismo** / Eleanor Heartney; tradução Ana Luiza Dantas Borges. São Paulo: Cosac & Naify, 2002. 80 p.

INFOESCOLA, **Software.** Disponível em: <<https://www.infoescola.com/informatica/software/>>. Acesso em: 28 out. 2018.

KARLING, Fábio Tioni. **A possibilidade da liberdade em sociedade programada Uma leitura a partir de Vilém Flusser.** Dissertação (Pós- Graduação em Filosofia) Mestre em Filosofia, Universidade de Caxias do Sul. Caxias do Sul, p. 80. 2016.

NINTENDO. **Lemmings - Instruction Booklet.** Austrália, 1993.

OFICINADANET, **O que é After Effects?** Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/post/12041-o-que-e-after-effects>>. Acesso em: 15 out. 2018.

PAIK, Nam June. **Living Egg Grows.** 1994. Disponível em: <<https://www.artbasel.com/catalog/artwork/54179/Nam-June-Paik-Living-Egg-Grows>>. Acesso em: 20 mai. 2018.

PAIK, Nam June. **TV Garden.** 1974. Disponível em: <<https://www.guggenheim.org/artwork/9537>>. Acesso em: 16 mai. 2018.

PECCININI, Daisy Valle Machado. **ARTE novos meios/multimeios-Brasil 70/80.** São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 1985. 360 p.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea** / Michael Rush; tradução Cássia Maria Nasser; revisão da tradução Marylene Pinto Michael. São Paulo: Martins Fontes, 2006. 227 p.

RUSH, Michael. **Video Art.** Thames & Hudson, 2007. 256 p.

SANTOS, Paulo Vítor Silveira. **Jogando Journey algumas relações entre games e Artes Visuais.** Monografia (Pós-Graduação em Artes) Especialista em Artes, Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, p. 38. 2014.

SIGNIFICADOS, **O que é Loop?** Disponível em: <<https://www.significados.com.br/loop/>>. Acesso em: 14 out. 2018.

SUPERINTERESSANTE. **Tempo: como controlar o seu** / Alexandre De Santi. – São Paulo: Abril, 2018. 68 p; il.; 27cm

TECHTUDO, **Lemmings completa 20 anos de vida**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/02/lemmings-completa-20-anos-de-vida.html>>. Acesso em: 14 ago. 2018.

TECHTUDO, **O que é GIF?** Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-gif.html>>. Acesso em: 05 jun. 2018.

TECHTUDO, **Super Nintendo**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/super-nintendo.html>>. Acesso em: 28 out. 2018.

WASSER, Julian. **Marcel Duchamp playing chess with Eve Babitz**. 1964. Disponível em: <https://www.hiltonasmusfoto.com/store/p830/Marcel_Duchamp_playing_chess_with_Eve_Babitz%2C_1964.html>. Acesso em: 28 out. 2018.

WEBARTIGOS, **O que é um emulador?** Disponível em: <<https://www.webartigos.com/artigos/o-que-e-um-emulador/111569/>>. Acesso em: 14 out. 2018.

ZAMBONI, Silvio. **Pesquisa em Arte: Um paralelo entre arte e ciência**. 4. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2012.