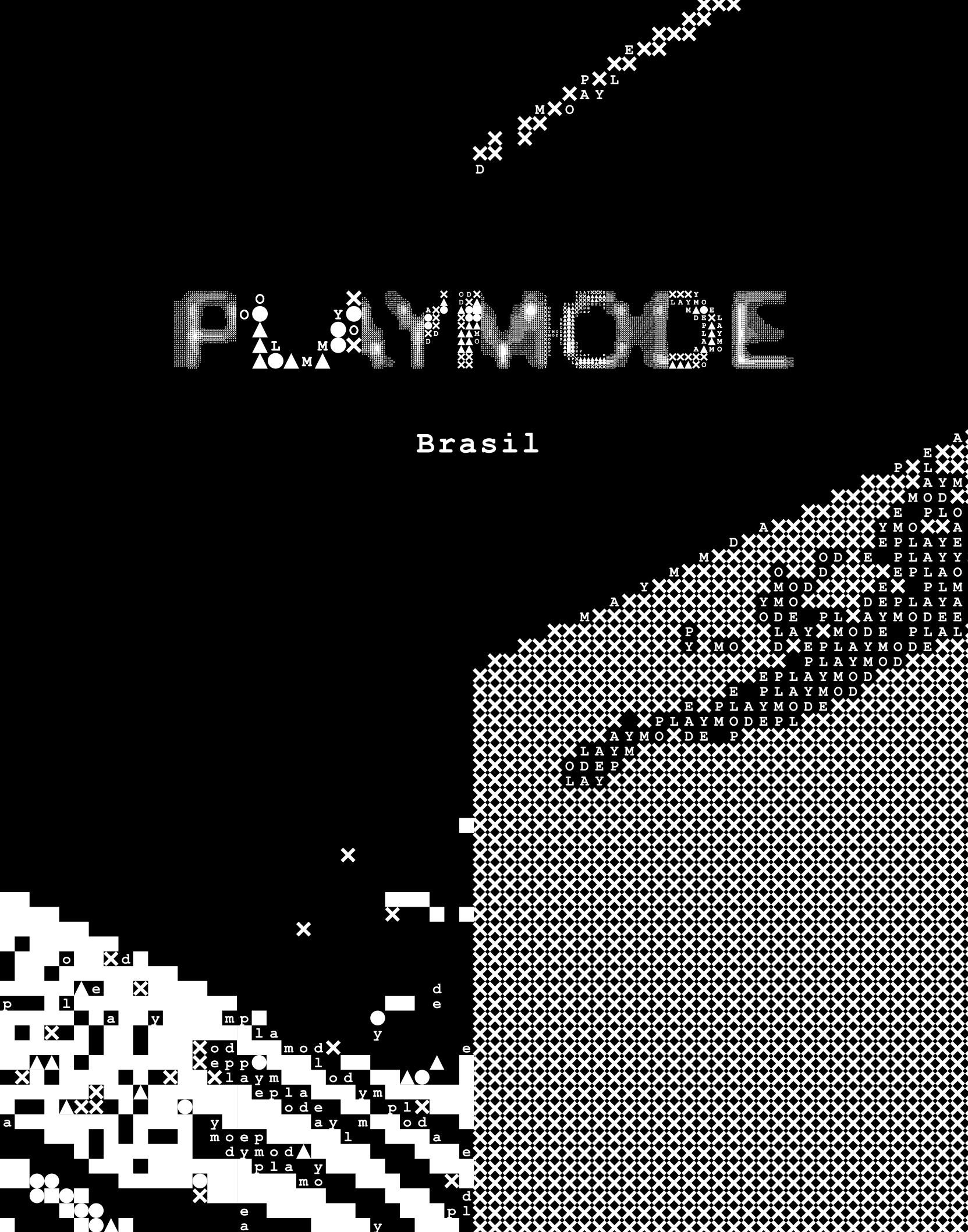
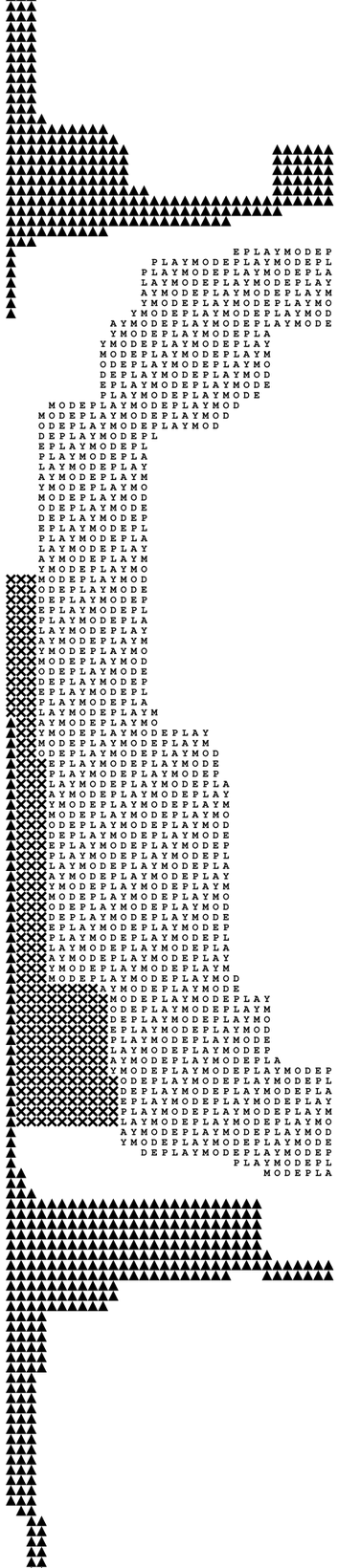

PLAYMODE
Brasil



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

P418 Playmode / coordenação Paula Perissionotto ;
curadoria Filipe Pais , Patrícia Gouveia. --
São Paulo: N Mais Um, 2022.

Bibliografia.
ISBN 978-65-997827-0-1

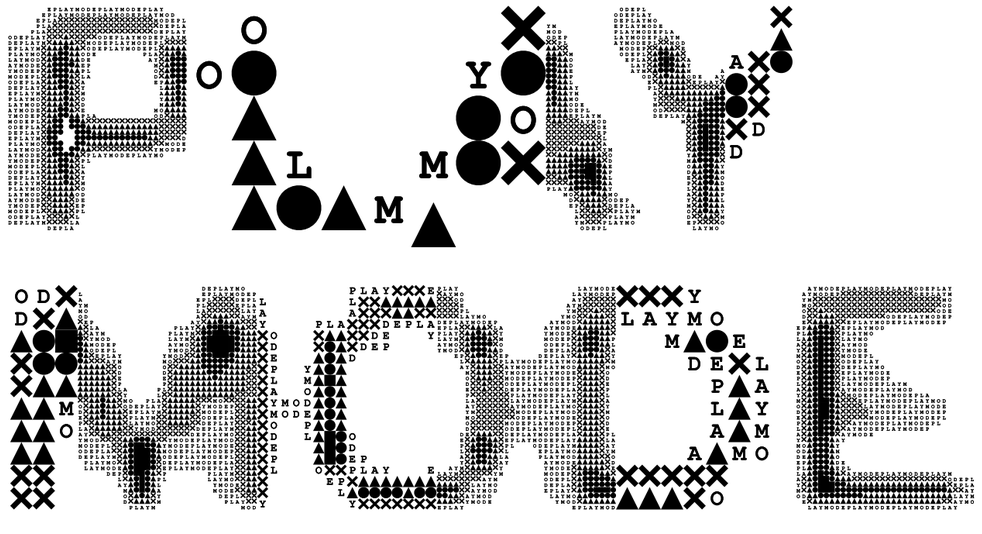
1. Artes 2. Artes - Exposições - Catálogos
3. Jogos I. Perissionotto, Paula. II. Pais, Filipe.
III. Gouveia, Patrícia.

22-110642 CDD-700.74

Índices para catálogo sistemático:
1. Artes: Catálogos de exposições 700.74

Aline Graziele Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

BB DTVM apresenta e patrocina



Realização
N+1

Curadoria
Patrícia Gouveia e Filipe Pais

Centro Cultural Banco do Brasil
Belo Horizonte
30.03.2022 – 06.06.2022

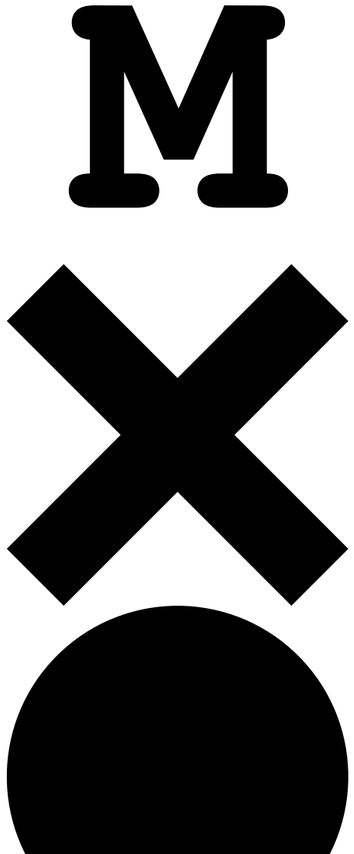
Centro Cultural Banco do Brasil
Rio de Janeiro
19.07.2022 – 12.10.2022

Centro Cultural Banco do Brasil
São Paulo
25.10.2022 – 09.01.2023

Centro Cultural Banco do Brasil
Brasília
01.02.2023 – 02.04.2023

Produção **Patrocínio** **Realização**

PRONAC 201454



Ministério do Turismo, BB DTVM e Banco do Brasil apresentam *Playmode*, uma exposição coletiva internacional que transforma jogos em objetos de reflexão. Ao promover uma participação lúdica e ativa, o percurso expositivo coloca os visitantes diante de obras que estimulam olhares sobre a atualidade.

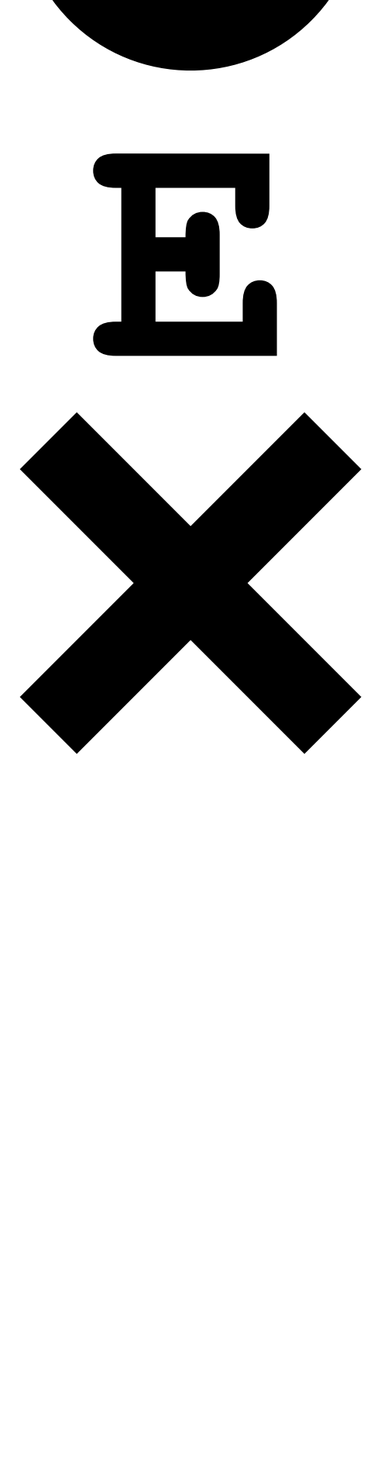
Com curadoria dos portugueses Filipe Pais e Patrícia Gouveia, a mostra aborda a faceta lúdica da sociedade contemporânea, sendo dividida em três grandes eixos: "Modos de desconstruir, de modificar e de especular"; "Modos de participar e de mudar"; e "Modos de transformar, de sonhar e de trabalhar".

Ao todo, são exibidas 44 peças elaboradas por artistas, estúdios, produtores e coletivos de países como Alemanha, Brasil, Croácia, Estados Unidos, França, Grécia, Japão, Nova Zelândia e Portugal.

O projeto tem patrocínio da BB DTVM, gestora de fundos que oferece soluções de investimentos simples e inovadoras e, tradicionalmente, apoia projetos de alto valor cultural, como essa mostra, disseminando a cultura por meio do livre acesso à arte.

Ao apresentar *Playmode* ao público brasileiro, o Banco do Brasil reafirma seu compromisso em promover o acesso à cultura em suas mais variadas vertentes, proporcionando novas visões de mundo e maneiras de construir sonhos.

Centro Cultural Banco do Brasil



Ministério do Turismo, BB DTVM and Banco do Brasil present Playmode, an international collective exhibition that transforms games into reflection objects. In promoting ludic and active participation, the exhibition path places visitors before artworks that stimulate many perspectives over currentness.

Tutored by Portuguese curators Filipe Pais and Patrícia Gouveia, the exhibition tackles the ludic side of contemporary society, and is divided in three major axes: "Mode of deconstructing, modifying and speculating", "Mode of participating and changing", and "Mode of transforming, dreaming and working".

Altogether, 44 artworks developed by artists, studios, producers, and collectives from countries like Brazil, Croatia, France, Germany, Greece, Japan, New Zealand, Portugal, and United States are showcased.

The project is funded by BB DTVM, a fund manager that offers simple and innovative investment solutions and traditionally supports high cultural value projects like this, disseminating culture through free access to art. In presenting Playmode to the Brazilian public, Banco do Brasil reassures its commitment to promoting access to culture in its most diverse dimensions, providing new world views and ways to build dreams.

Centro Cultural Banco do Brasil

sumário

O estranho mundo da *Playmode* Brasil: sonoridades lúdicas e especulações críticas complexas – Patrícia Gouveia **16**

***Playmode* – Filipe Pais** **36**

Obras em exposição **56**

Modos de desconstruir, de modificar e de especular 58

Modos de participar e de mudar 86

Modos de transformar, de sonhar e de trabalhar 108

***Playmode:* modos de jogar, criticar e sonhar** **124**

Ficha técnica **128**

summary

The strange world of Playmode Brazil: playful sounds and complex critical speculations – Patrícia Gouveia **17**

Playmode – Filipe Pais **37**

Works in Exhibition **57**

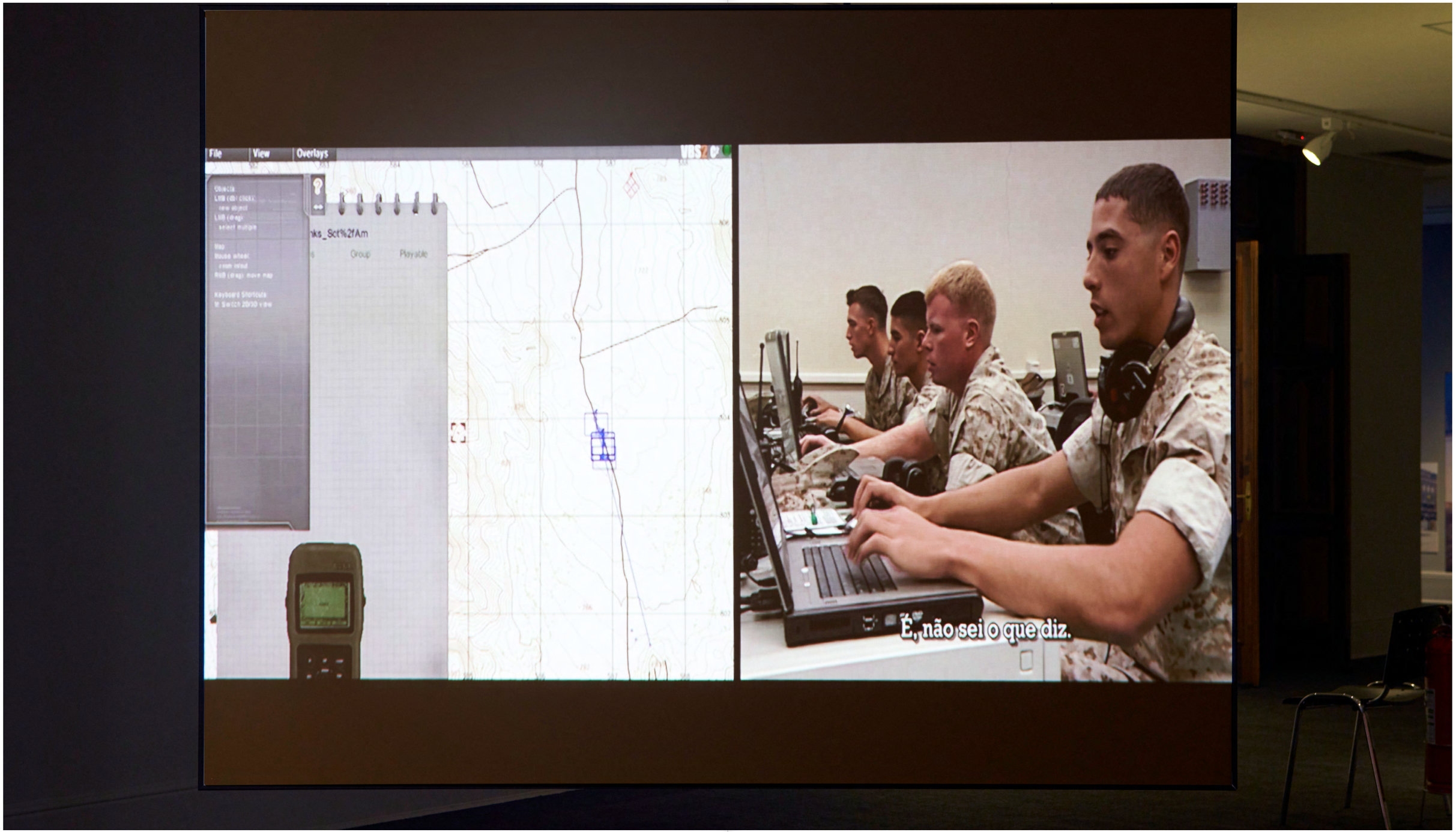
Mode of deconstructing, modifying and speculating 59

Mode of participating and changing 87

Mode of transforming, dreaming and working 109

Playmode: Mode of playing, criticizing and dreaming **124**

Credits **132**


File
View
Overlays
É, não sei o que diz.

O estranho mundo da *Playmode* Brasil: sonoridades lúdicas e especulações críticas complexas

Patrícia Gouveia[1]

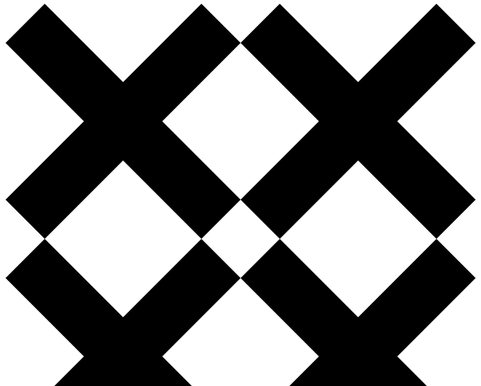
Sistemas lúdicos, pensamento crítico, complexidade e resistência

Quando falamos de modos ou dinâmicas de brincadeira e jogo, ou seja, *play mode*s, estamos perante possibilidades. Possibilidades de se construir um século lúdico no qual a brincadeira e o jogo servem essencialmente para se desconstruírem e compreenderem sistemas. Sistemas complexos que resultam da interação de múltiplas pessoas. Sistemas comunitários e planetários. Sistemas de educação e saúde para uma sociedade mais inclusiva, resiliente e aberta que promova uma cultura crítica de resistência (Gouveia, 2019).

A exposição *Playmode* tem como objetivo expandir caminhos, mostrar obras de múltiplas proveniências do globo e abrir um debate sobre a importância da cultura lúdica na sociedade do século XXI. As obras interativas convocam-nos a pensar visceralmente através da nossa percepção e ação. Neste sentido, contrastam com outros meios e, por isso, a sua contextualização e apresentação requer outro tipo de competências artísticas, de engenharia e design. Misturar estas obras com outras de escultura e vídeo como, por exemplo, o *Cubo de Dados* (1970) e o *Futebol* (2001) de Nelson Leirner ou *Morte Súbita* de Jaime Lauriano (2014) é fundamental para se criar uma experiência híbrida e rica de significantes. Estas obras levam-nos a questionar se ainda queremos fechar as narrativas aos cultos das bandeiras e dos rituais de competição, tão caros aos movimentos extremistas e nacionalistas, à cultura de vandalismo *hooligan* ou mesmo à identidade do nazismo. Assim, abre-se uma janela para se pensar como também devemos questionar e responsabilizar algumas manifestações populares e os seus efeitos pela disseminação de propaganda política.[2]

1 LARSyS, Laboratory of Robotics and Engineering Systems, Interactive Technologies Institute (ITI), Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa (FBAUL), Portugal.

2 Nos últimos anos assistimos de forma evidente a um maior entrosamento da política com a cultura *gamer*, "desde a campanha presidencial americana de 2016, culminando no ataque de 6 de janeiro de 2021 à capital dos EUA" (Bortnik, 2021: on-line). Não sendo um fenômeno novo, é o resultado da intersecção entre a cultura digital (internet/web), as redes sociais, o game design e as artes performativas que nos tem levado a uma escalada de desinformação e disseminação de inúmeras teorias da conspiração, o que, por isso, requer escrutínio.



The strange world of Playmode Brazil: playful sounds and complex critical speculations

Playful systems, critical thinking, complexity and resistance

When we talk about ways or dynamics of play and game, that is, *play modes,* we are facing possibilities. Possibilities of building a playful century where play and games essentially serve to deconstruct and understand systems. Complex systems that result from the interaction of multiple people (Gouveia, 2019). Community and planetary systems. Education and health systems for a more inclusive, resilient and open society that promotes a critical culture of resistance.

Playmode exhibition aims to expand paths, to show works from multiple places around the globe and open a debate on the importance of playful culture in 21st century society. Interactive works invite us to think viscerally through our perception and action. In this sense, they contrast with other media and, therefore, their contextualization and presentation require another type of artistic, engineering and design skills. Mixing these works with sculptures and videos, such as *Cubo de Dados* (1970) and *Futebol* (2001) by Nelson Leirner or Jaime Lauriano's *Morte Súbita* (2014), is fundamental to create a hybrid and meaningful experience. These works lead us to question whether we still want to limit the narratives within the cults of flags and competitive rituals, so dear to extremist and nationalist movements, to the culture of *hooligan* vandalism or even to the Nazi identity. Thus, an opportunity arises to think about how we must question and hold accountable some popular demonstrations and their effects for the dissemination of political propaganda[2].

The pandemic situation from the last two years has shown us that it is necessary to articulate actions

2 In recent years we have clearly seen a greater integration of politics with gamer culture, "since the 2016 American presidential campaign, culminating in the January 6th, 2021 attack on the US capital" (Bortnik, 2021: online). Not being a new phenomenon, it is the result of the intersection between digital culture (internet/web), social networks, game design and the performing arts that has led us to an escalation of misinformation and the dissemination of numerous conspiracy theories, which, therefore, requires scrutiny.

A pandemia, dos dois últimos anos, mostrou-nos como é necessário articularmos ações e pensarmos os desafios que se colocam atualmente aos seres humanos a nível planetário. A brincadeira e o jogo podem ser fundamentais para criarmos coligações entre pessoas e, em conjunto, repensarmos o futuro. A exposição *Playmode* coloca questões, levanta dúvidas e apela à participação ativa de visitantes e jogadores, é um manifesto sobre as possibilidades lúdicas e como estas podem convocar um pensamento crítico sobre o mundo.

Assim, através da cultura lúdica e da interação entre pessoas, potenciada por via da brincadeira e do jogo, convidam-se visitantes e jogadores a refletir sobre temas da atualidade, como, por exemplo, a globalização e a convergência de meios artísticos. Apresentam-se esculturas com as quais podemos brincar e jogar. Podem-se visualizar vídeos e praticar jogos que nos ajudam a pensar a sociedade contemporânea. Com humor e boa disposição, sugere-se uma reflexão sobre as ambiguidades e paradoxos de se viver em liberdade, com tempo para brincar e jogar, questionando-se regras preestabelecidas e ensaiando a desconstrução e o desvio. *Playmode* é uma exposição que nos convida a resistir ativamente para a construção de um mundo melhor a partir de quatro conceitos chave: interação, participação, brincadeira e jogo.

Como sugeriu Eric Zimmerman, em 2013, no seu *Manifesto para um Século Lúdico*, é preciso que o ser humano brinque, pois a brincadeira gera sistemas humanos e sociais repletos de contradições e possibilidades. Esses sistemas fomentam o movimento, a colaboração, a inovação e a criatividade. De acordo com o autor citado, uma literacia em sistemas lúdicos é fundamental para se resolverem os problemas que o mundo hoje enfrenta e que exigem tipos de pensamento critico que a alfabetização em jogos desperta. Questiona Zimmerman: "como pode o preço do gás na Califórnia afetar a política do Médio Oriente e daí interagir com o ecossistema amazônico? Problemas desta natureza sugerem como as partes de um sistema se encaixam para criar um todo complexo com efeitos emergentes. Exigem um pensamento lúdico, inovador e transdisciplinar no qual os sistemas podem ser analisados, redesenhados e transformados em algo novo."[3]

A cultura ocidental promoveu, segundo o filósofo coreano Byung-Chul Han, uma divisão insustentável entre prazer e conhecimento. Sistemas complexos não podem sustentar essas dicotomias simples, simplificações binárias, polarizações e ficções convenientes e, adverte o autor, "mais entretenimento e mais jogo não significam automaticamente menos qualidade estética. Uma rejeição do entretenimento ou do jogo pode acarretar uma atrofia do estético" (Han, 2019 [2016], p. 57). A disseminação do espaço lúdico na cultura do século XXI é uma consequência de um conjunto de movimentos que visam integrar, em vez de separar, a diversidade de práticas e saberes. A integração das práticas lúdicas no seio da educação, diz-nos Taylor Kubota, sugere que se fomente o estudo de jogos e meios interativos para assim se promoverem competências interdisciplinares e aptidões sociais (Kubota, 2017). Além disso, Stuart Brown, do *National Institute of Play* da Stanford University, anuncia que brincar é mais do que diversão e pode ser um gatilho para a inovação e para a criatividade (Brown, 2008). António Damásio considera que a criatividade reside na possibilidade de se criarem cenários de futuro e na capacidade de se planear (Damásio, 2021). Planear o futuro é urgente numa época em que "os problemas sociais são «bicudos» no modo como os fatores sociais, políticos, tecnológicos e comportamentais se intersectam" (Mazzucato, 2021, p. 136).

Práticas de criação e desenvolvimento artístico associadas ao *gaming* geram um conhecimento integrado de vários campos de saber estimulando perspectivas holísticas na aquisição de conhecimentos, diferentes metodologias de investigação em artes, design, humanidades, ciências, engenharia, entre outras possibilidades. Neste contexto, através de um universo lúdico podemos preparar de forma mais adequada o futuro de jovens num mundo cada vez

3 ZIMMERMAN, E., & CHAPLIN, H., (2013), "Manifesto: The 21st Century Will Be Defined by Games," *Kotaku*. Disponível em: https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204 (acesso em 22.01.2022).

and think about the challenges that human beings currently face at a planetary level. Play and games can be fundamental for us to create coalitions between people and, together, to rethink our future. The *Playmode* exhibition puts questions, raises doubts and calls for the active participation of visitors and players, it is a manifesto about playful possibilities and how they can invite us to construct critical thinking about the world.

So, through ludic culture and people interaction, enhanced through play and games, visitors and players are invited to reflect on current issues, as, for example, globalization and media arts convergence. We can interact with sculptures, see videos or play games that help us to think about contemporary society. With humor and good mood, a reflection is suggested on the ambiguities and paradoxes of living in freedom with time to play, questioning pre-established rules and rehearsing ways of deconstruction and deviation. *Playmode* is an exhibition which encourages us to actively resist in benefit of the construction of a better world based on four concepts: interaction, participation, play and gaming.

As suggested by Eric Zimmerman, in 2013, in his *Manifesto for a Ludic Century*, it is necessary for human beings to play, as play generates human and social systems full of contradictions and possibilities. These systems encourage movement, collaboration, innovation and creativity. According to the mentioned author, a literacy in play systems is fundamental to solve the problems that the world faces today, which require kinds of critical thinking awakened by a proficiency in games. Zimmerman asks: "How does the price of gas in California affect the politics of the Middle East affect the Amazon ecosystem? These problems force us to understand how the parts of a system fit together to create a complex whole with emergent effects. They require playful, innovative, trans-disciplinary thinking in which systems can be analyzed, redesigned, and transformed into something new."[3]

3 ZIMMERMAN, E., & CHAPLIN, H., (2013), "Manifesto: The 21st Century Will Be Defined by Games," *Kotaku*. Available at: https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204 (accessed on 01.22.2022),

Western culture has promoted, according to Korean philosopher Byung-Chul Han, an unsustainable split between pleasure and knowledge. Complex systems cannot sustain these simple dichotomies, binary simplifications, polarizations and convenient fictions and, the author warns, "more entertainment and more gaming does not automatically mean less aesthetic quality. A rejection of entertainment or play can lead to an aesthetic atrophy" (Han, 2019 [2016], p. 57). The ludic space dissemination in 21st century culture is a consequence of a set of movements that aim to integrate, rather than separate, the diversity of practices and knowledge. The integration of playful practices within education, says Taylor Kubota, suggests an encouragement of games and interactive media studies in order to promote interdisciplinary and social skills (Kubota, 2017). Besides, Stuart Brown, from Stanford University's *National Institute of Play*, suggests that play is more than fun and can be a trigger for innovation and creativity (Brown, 2008). António Damásio considers that creativity resides in the possibility of creating future scenarios and in the ability to plan (Damásio, 2021). Planning for the future is a urgent task in a time when "social problems are complex in the way social, political, technological and behavioral factors intersect" (Mazzucato, 2021, p. 136).

Creative and artistic development practices associated with gaming generate an integrated knowledge on various expertise fields, stimulating holistic perspectives in acquiring knowledge and different research methodologies in arts, design, humanities, sciences, engineering, among other possibilities. In this context, through a playful universe we can better prepare the youth's future in an increasingly complex world. Ludic systems can be means of emancipation that allow us to overcome the difficulties that undermine today's democratic systems. Simulation systems allow testing multiple possibilities and solutions in a safe environment (Gouveia, 2010). Thus, it takes advantage of the confrontation of ideas, but also of possible solutions and hypotheses, to fight against the apathy that limits political participation. As an alternative to consensual practices, which reinforce grand narratives and the

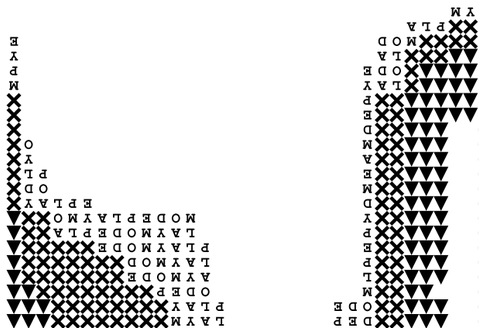
mais complexo. Os sistemas lúdicos podem ser meios de emancipação que nos permitem superar as dificuldades que minam os sistemas democráticos da atualidade. Os sistemas de simulação permitem testar múltiplas possibilidades e soluções em ambiente seguro (Gouveia, 2010). Assim, tira-se partido do confronto de ideias, mas também de soluções e hipóteses possíveis, para se lutar contra a apatia que limita a participação política. Em alternativa às práticas consensuais, que reforçam as grandes narrativas e a gestão de uma maioria "cega e surda", organiza-se a complexidade através da inserção de comunidades que convergem nas suas diferenças e distâncias. Não se oferece o conforto de unidades na diferença, mas antes se promove a vulnerabilidade, a instabilidade, a enunciação de problemas, para assim se chegar a uma coligação que não implique assimilação, mas antes proponha uma coligação na casa da diferença (Phillips, 2020). Uma estética da ambivalência que permita dar voz àquelas pessoas que, mesmo depois de múltiplos anos de legitimação dos estudos sobre artes e jogos analógicos e digitais, continuam a ser silenciadas, ignoradas e renegadas às margens por um processo cultural de doutrinação que continua a se basear em ideias e ideologias colonialistas e de patriarcado hegemônico.

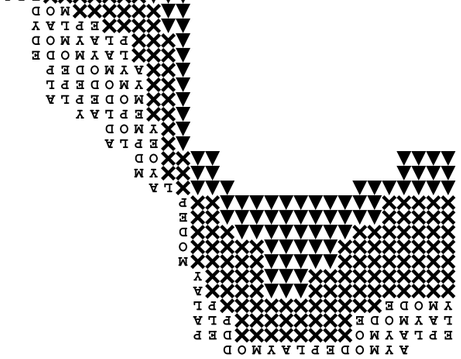
Desmontando o sistema colonial e patriarcal do universo *gamer*

Como escrevemos antes (Gouveia & Lima, 2022)[4], o sistema que atualmente se identifica com o patriarcado, de acordo com a historiadora Susan P. Mattern (2019), desenvolveu-se durante o período de disseminação da revolução agrícola, quando os agregados familiares se sedentarizaram e era comum as mulheres irem viver com as famílias dos maridos, abandonando as suas próprias famílias. Este sistema consiste também na prática de um parentesco em que as heranças são geridas pelos homens e estes controlam a propriedade, especialmente aquela que é produtiva e da qual a subsistência depende. Nessa altura, as divisões do trabalho por via do gênero eram, e ainda hoje o são, comuns, existindo claramente uma dimensão ideológica que assentava e assenta na desvalorização do trabalho feminino e, consequentemente, valorização do trabalho masculino. Esta dimensão está também associada a questões relacionadas com a classe social e o privilégio, ou seja, as escravas podiam fazer o mesmo trabalho dos homens, pois os ideais culturais sobre a divisão do trabalho eram menos rígidos quando a estas aplicadas (Mattern, 2019). Neste contexto, e já no período capitalista, a divisão sexual do trabalho converteu as mulheres em servidoras dos homens contribuindo desta forma para uma nova ordem patriarcal. Silvia Federici adverte, a "diferença de poder entre mulheres e homens, e o ocultamento do trabalho realizado pelas mulheres que não era remunerado a pretexto da sua inferioridade natural, permitiram que [mais tarde] o capitalismo aumentasse enormemente «a parte não remunerada do dia a dia de trabalho» e usasse o salário (dos homens) para acumular a mão de obra das mulheres. Dessa forma, a acumulação original tem sido acima de tudo uma acumulação de diferenças, iniquidades, hierarquias, divisões, que alienaram os trabalhadores uns dos outros e até de si mesmos" (Federici, 2020, p. 193).

No seu livro *Gamer Trouble, Feminist Confrontations in Digital Culture*, de 2020, Amanda Phillips salienta que os primeiros trabalhos de ludologistas, com origem na Escandinávia, visavam proteger os jogos e os sistemas lúdicos da colonização de outras áreas como, por exemplo, a literatura e o cinema, mas também de outros jogadores que não se encaixassem no padrão criado por omissão (homem, branco e *gamer*). Assim, a disputa entre ludologistas, ou seja, aqueles que achavam que os jogos deviam ser analisados isoladamente como sistemas lúdicos propensos a ações e não tanto a narrações, e os narratologistas, isto é, os proponentes da hibridização dos jogos com outros campos de análise provenientes da teoria da literatura e do cinema (Gouveia, 2009), foi também uma disputa que colocou em confronto um homem norueguês (Espen Aarseth) e uma mulher americana (Janet Murray). Como sugere Amanda Phillips

4 Gouveia, P., & Lima, L., (2022), "Convergent feminism, gaming, digital transition and equity". No prelo: *Technological Feminism: Contemporary Multi and Transdisciplinary Views of Women in Technology*. Ed.: Frade, R. & Vairinho, M., DigiMedia Book Collection/University of Aveiro Press.





management of a "blind and deaf" majority, complexity is organized through the insertion of communities that converge in their differences and distances. The comfort of unity in difference is not offered, but vulnerability, instability and the enunciation of problems are promoted, in order to reach a coalition that does not imply assimilation, but rather proposes a coalition in the difference's house (Phillips, 2020). An aesthetic of ambivalence that gives voice to those people who, even after multiple years of legitimizing studies on analog and digital arts and games, continue to be silenced, ignored and relegated to the margins by a cultural process of indoctrination that continues to be based on colonialist ideas and ideologies from hegemonic patriarchy.

Dismantling the colonial and patriarchal system of the gamer universe

As we wrote before (Gouveia & Lima, 2022)[4] the system that is currently identified with patriarchy, according to historian Susan P. Mattern (2019), was developed during the period of dissemination of the agricultural revolution, when households became sedentary and it was common for women to go live with their husband's families, leaving their own families behind. This system also consists of the practice of kinship in which inheritances are managed by men and they control the property, especially the ones that are productive and on which subsistence depends. At that time, the divisions of labor by gender were, and still are, common, and there was clearly an ideological dimension that was based, and is still based, on the devaluation of female work and, consequently, the valorization of male work. This dimension is also associated with issues related to social class and privilege, that is, female slaves could do the same work as men, as cultural ideals about the division of labor were less rigid when applied to them (Mattern, 2019). In this context, and already in the capitalist period, the sexual division of labor converted women into servants of men, thus contributing to a new patriarchal order. Silvia Federici warns, the "difference of power between women and men and the concealment of the work performed by women that was not paid on the pretext of their natural inferiority allowed [later] capitalism to enormously increase «the unpaid part of day-to-day work» and use (men's) wages to accumulate women's labor. In this way, the original accumulation has been above all an accumulation of differences, inequities, hierarchies, divisions, which alienated workers from each other and even from themselves" (Federici, 2020, p. 193).

In her 2020 book *Gamer Trouble, Feminist Confrontations in Digital Culture*, Amanda Phillips points out that the early work of ludologists, originally from Scandinavia, aimed to protect games and play systems from other areas colonization, such as literature and cinema, but also from other players who did not fit the standard identity created by default (male, white and gamer). Thus, the dispute between ludologists, that is, those who thought that games should be analysed in isolation as ludic systems prone to actions and not so much to narrations, and narratologists, that is, the proponents of the hybridization of games with other fields of analysis from literature and film theory (Gouveia, 2009), it was also a dispute that pitted a Norwegian European man (Espen Aarseth) and an American woman (Janet Murray) in confrontation. As Amanda Phillips (2021) suggests, the dispute ended with the victory of formalist perspectives on ludology to the detriment of others more receptive to contamination and hybridization. *Assemblage* (Braidotti, 2022) and symbiosis (Haraway, 2017) were renounced in favor of a universal humanist discourse with a patriarchal and colonial feature. Thus, during the last twenty years, other possibilities were ignored and cultural criticism, related to racial and feminist studies applied to digital games and the impact of women in this field, was sent to the periphery.

Confirmation bias, i.e. a tendency to interpret new evidence as confirmation of existing beliefs or theories (Mattern, 2019), was questioned and, at a time when digital games and interactive ludic experiences are

4 GOUVEIA, P., & LIMA, L., (2022), "Convergent feminism, gaming, digital transition and equity". In press: *Technological Feminism: Contemporary Multi and Transdisciplinary Views of Women in Technology*. Ed.: Frade, R. & Vairinho, M., DigiMedia Book Collection/University of Aveiro Press.

(2021), a disputa acabou com a vitória das perspectivas formalistas da ludologia em detrimento de outras centradas numa maior abertura à contaminação e à hibridização. Renegou-se a *assemblage* (Braidotti, 2022) e a simbiose (Haraway, 2017) em prol de um discurso universal humanista de índole patriarcal e colonial. Assim, durante os últimos vinte anos outras possibilidades foram ignoradas e a crítica cultural, relacionada com os estudos raciais e feministas aplicados aos jogos digitais e ao impacto das mulheres neste campo, foi remetida para a periferia.

O viés de confirmação (*confirmation bias*), ou seja, uma tendência para se interpretarem novas evidências como confirmação das crenças ou teorias existentes (Mattern, 2019), foi questionado e, numa época em que os jogos digitais e as experiências lúdicas interativas adquirem cada vez mais protagonismo nas práticas criativas da cultura contemporânea globalizada e em rede, a revolução casual do início do milénio (Juul, 2010) permitiu constatar, em 2014, que um número expressivo de pessoas se sentia ameaçado pela disseminação da cultura *gaming* entre as mulheres, entre outras raças e etnias.

Em 2014 dois eventos marcaram de forma indelével o futuro das interações humanas lúdicas, analógicas digitais, o aparecimento do movimento GamerGate e a reemergência do movimento #BlackLivesMatter (Gray, 2020). No primeiro caso, houve a perseguição, por parte de um grupo de *gamers* anônimos, a artistas e jornalistas mulheres que trabalhavam na indústria de *gaming* como, por exemplo, Zoe Quinn, Anita Sarkeesian, Brianna Wu, entre outras, através da disseminação de informação pessoal na internet e outras táticas tóxicas de assédio moral. A perseguição estendeu-se a investigadora/es associada/os à *Digital Games Research Association* (DIGRA) que, à época, criticavam ativamente o sexismo e desenvolviam novas possibilidades inclusivas para a área do *gaming*. No segundo caso, ocorreu o desenvolvimento de ""novos" racismos e da ideologia *color-blind* [que] pode ser [também] entendida como mais uma vaga de intensa opressão" (Gray, 2020, p. 36). Neste contexto, "na tarde do dia 9 de agosto de 2014, Michael Brown, um estudante negro desarmado, foi alvejado e morto por um polícia branco, depois de uma interação breve em Ferguson, Missouri. Nas horas e dias que se seguiram a este tiroteio, a história ganhou a atenção internacional abrindo caminho para uma maior disseminação do movimento #BlackLivesMatter, que tinha se iniciado em fevereiro de 2012 depois da morte de Trayvon Martin, o adolescente da Florida alvejado e morto pelo autoproclamado guarda de segurança de vizinhança, George Zimmerman" (Gray, 2020, p. 63).[5] Outras indústrias como, por exemplo, o cinema, os *comics* (ComicGates em 2017: Cote, 2020) ou a animação foram, nos anos subsequentes, escrutinadas no sentido de se promoverem no seu seio práticas mais inclusivas que erradicassem não só o racismo, como também o assédio moral e sexual e a misoginia.

O conceito de *interseccionalidade* foi concebido para analisar as sistêmicas exclusões legais e mostrar como a estrutura tecnológica muitas vezes esconde o seu poder através de sistemas cujo design oculta formas raciais (branca) e de gênero (masculina) que assumem uma masculinidade hegemônica por omissão (Cote, 2020). Esta hegemonia privilegia o poder e o controle sobre todo o resto. Ora, a análise interseccional visa compreender três coisas: i., a intersecção entre racismo e patriarcado; ii., a intersecção entre a organização antirracista e a organização feminista; iii. e, por último, a intersecção entre os estereótipos de raça e gênero. É de se salientar também a intersecção de outras situações associadas com as capacidades financeiras e classe social no acesso à tecnologia, ao ensino e ao desenvolvimento das pessoas (Gender Action, 2021, on-line). Ecoamos as palavras de Hooks (2020, pp. 69-70) quando esta afirma que o feminismo contemporâneo deverá considerar a diversidade de realidades sociais e políticas dando atenção sobretudo àquelas "cujas condições sociais não têm sido tema de obras, estudos ou mudança pelos movimentos políticos", para assim se "examinar o sistema de dominação e o papel que temos na sua preservação e perpetuação" sem, no entanto, transformar

5 Para uma análise do pensamento racial antes do racismo, consultar, por exemplo, Arendt (1979 [1949]), pp. 188-200.

increasingly gaining prominence in the creative practices of contemporary, globalized and networked culture, the casual revolution of the beginning of the millennium (Juul, 2010) made it possible to verify, in 2014, that a significant number of people felt threatened by the spread of gaming culture among women and other races and ethnicities.

In 2014, two events indelibly marked the future of analog and digital playful human interactions, the emergence of the GamerGate movement and the re-emergence of the #BlackLivesMatter movement (Gray, 2020). In the first case, the persecution, by a group of anonymous gamers, against female artists and journalists who worked in the gaming industry, such as, for example, Zoe Quinn, Anita Sarkeesian, Brianna Wu, among others, took place through the dissemination of target's personal information on the internet and other toxic bullying tactics. The persecution extended to researchers associated with the *Digital Games Research Association* (DIGRA) who, at the time, were actively criticizing sexism and developing new inclusive possibilities for the gaming area. In the second case, there was "the development of these "new" racisms and complementary color-blind ideology which can be understood too as one more round of intense oppression" (Gray, 2020, p. 36). In this context, "on the afternoon of August 9, 2014, Michael Brown, an unarmed black student, was shot and killed by a white police officer, after a brief interaction in Ferguson, Missouri. In the hours and days following this shooting, the story gained international attention paving the path for a wider spread of the #BlackLivesMatter movement, which had begun in February, 2012 after Trayvon Martin's death, the Florida teenager shot and killed by the self-proclaimed neighbourhood security guard George Zimmerman" (Gray, 2020, p. 63).[5] Other industries, such as cinema, comics (ComicGates in 2017: Cote, 2020) or animation, were, in subsequent years, scrutinized in order to promote more inclusive practices that eradicate not only racism, as well as moral and sexual harassment and misogyny.

The concept of *intersectionality* was conceived to analyse systemic legal exclusions and show how the technological structure often hides its power through systems whose design hides racial (white) and gender (male) forms that, in this way, assume a hegemonic masculinity by default (Cote, 2020). This hegemony privileges power and control over everything else. Intersectional analysis aims to understand three things: i. the intersection between racism and patriarchy; ii. the intersection between the anti-racist organization and the feminist organization; iii. and, finally, the intersection between race and gender stereotypes. It is also worth mentioning the intersection of other situations associated with financial capabilities and social class in accessing technology, education and people's development (Gender Action, 2021, online). We echo hooks words (2020, pp. 69-70) when she states that contemporary feminism should consider the diversity of social and political realities, paying particular attention to those "whose social conditions have not been the subject of works, studies or changes by the political movements", in order to "examine the domination system and the role we have in its preservation and perpetuation", without, however, turning men into enemies, but rather building a better world with them.

Shira Chess (2020) highlights the interaction between different oppressive cultural systems, referring to inequalities of gender, ethnicity, social class, sexuality and disability. In 2016, the author criticized the tainted debate between ludologists and narratologists by proposing other queer possibilities in ludic systems. Kishonna L. Gray (2020) uses transmedia studies to focus on intersectional technology to examine systemic exclusions legitimized by nation states.[6] As Amanda C. Cote (2020) suggests, the recurring representation of men as gamers, creators and game producers in news,

5 For an analysis of racial thinking before racism, see, for example, Arendt (1979 [1949]), pp. 188-200.

6 Virginia Woolf's famous maxim, "As a woman I have no country. As a woman I don't want any country. As a woman, my country is the whole world," disseminated on social media in 2021 by a humanist association in the United Kingdom, expressively explains how the experience of oppression taught the writer to consider herself as a citizen of the world. Empathy does not need territorial boundaries, and fences serve power systems that most often relegate women and the weak to the margins.

os homens em inimigos, mas antes com eles construir um mundo melhor.

Shira Chess (2020) destaca a interação de sistemas culturais opressores remetendo-nos para as desigualdades de gênero, etnia, classe social, sexualidade e deficiência. Em 2016, a autora criticou o debate viciado entre ludologistas e narratologistas, propondo um espaço de possibilidades *queer* nos sistemas lúdicos. Já Kishonna L. Gray (2020) usa estudos *transmedia* para se focar na tecnologia interseccional e assim examinar exclusões sistêmicas legitimadas pelos Estados-nação.[6] Como sugere Amanda C. Cote (2020), a representação recorrente dos homens como jogadores, criadores e produtores de jogos nas notícias, no marketing e em outros meios de comunicação exclui as mulheres, tornando a conexão com esta identidade mais difícil de imaginar. Para que exista inclusão é necessário mais do que acreditar que esta existe e será fundamental no futuro inquirir sobre os contextos específicos nos quais as pessoas são remetidas para as margens.

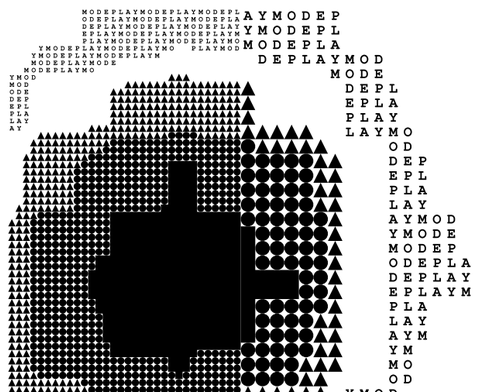
***Playmode*, uma exposição sobre estratégias lúdicas inclusivas e especulações para um mundo melhor**

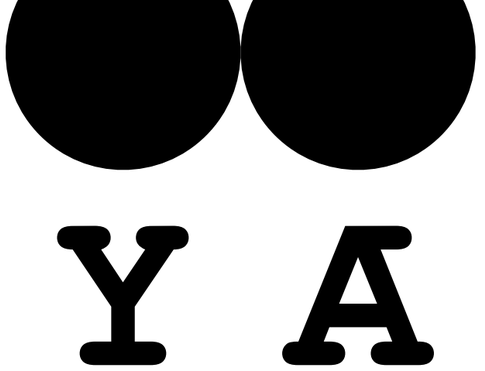
A brincadeira e o jogo podem contribuir para solucionar problemas relacionados com a sustentabilidade humana num mundo globalizado. Numa época de crises planetárias, a democracia deve ser reinventada (Mbembe, 2022). Como sugere Anne Applebaum (2020), é bem possível que estejamos já a viver o crepúsculo da democracia no qual a civilização procura a anarquia e a tirania por via de ideias autoritárias. Se aconteceu no século XX, pode voltar a acontecer no século XXI. Devemos pensar nos desafios atuais e, para isso, é urgente construírem-se solidariedades além-fronteiras usando uma metodologia interseccional, isto é, uma estrutura contextual que nos permita analisar sistemas opressivos de maneira holística, evitando separações e classificações artificiais, para desta forma se identificarem problemas sistêmicos e se resolverem situações de discriminação e iniquidade. Assim, a interseccionalidade pode ser uma ferramenta para destacar e melhorar a experiência de grupos marginalizados em ambientes tecnológicos. É importante ressaltar que o nosso propósito é utilizar o que Davis (2020) chama de interseccionalidade de lutas e não tanto de identidades. A criação de uma sociedade na qual "o fardo e o privilégio são partilhados de forma essencialmente igual; toda a gente corre os mesmos riscos e dispõe das mesmas opções. Portanto, ninguém aqui tem tanta liberdade como um homem livre em qualquer outro lugar" (Le Guin, 2018 [1969], p. 97). E as especulações feministas de Ursula K. Le Guin podem aqui ser convocadas. Neste contexto, "consideremos: Não existe divisão da humanidade em metade forte e metade fraca, em protetor/protegido, em dominante/submisso, em possuidor/possuído, em ativo/passivo" (*Ibid.*), os dualismos deixam de fazer sentido "e primitivismo e civilização são apenas as duas faces da mesma coisa. Se existe um contrário da civilização, é a guerra" (*Ibid.*, 103). Devemos por isso, como advoga Le Guin (2017 [1974]), educar para a liberdade e não permitir que a estabilidade crie espaço para o impulso autoritário, rígido e moralista.

O jogo *Dandara* (Long Hat House, 2018),[7] do estúdio brasileiro Long Hat House, é um bom exemplo de uma alternativa que, sem recorrer a estereótipos, elegeu uma personagem feminina negra, baseada na guerreira afro-brasileira do mesmo nome, que ajudou na libertação de escravos no Brasil. A figura de Dandara pode ser uma inspiração para as meninas do século XXI abandonarem o papel de vítimas e adotarem outras referências, mas o jogo faz apenas uma piscadela de olho à diversidade, sem ir muito além disso na sua agenda. Outro exemplo inovador do ponto de vista artístico pode ser encontrado

6 A célebre máxima de Virginia Woolf: "Como mulher, não tenho país. Como mulher, não quero país nenhum. Como mulher, o meu país é todo o mundo," disseminada nas redes sociais em 2021 por uma associação humanista do Reino Unido, explicita de forma expressiva como a experiência de opressão ensinou a escritora a considerar-se uma cidadã do mundo. A empatia não precisa de limites territoriais e as fronteiras servem a sistemas de poder que na maioria das vezes relegam as mulheres e os mais fracos para as margens.

7 LONG HAT HOUSE, (2018), *Dandara*. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/612390/Dandara_Trials_of_Fear_Edition/ (acesso em 27.11.2021).





marketing and other media excludes women, making the connection to this identity more difficult to imagine. In order for inclusion to exist, more than believing in it, it is necessary and fundamental in the future to inquire about the specific contexts in which people are sent to the margins.

Playmode, an exhibition on inclusive play strategies and speculations for a better world

Play and games can contribute to solving problems related to human sustainability in a globalized world. In a time of planetary crises, democracy must be reinvented (Mbembe, 2022). As Anne Applebaum (2020) suggests, it is quite possible that we are already experiencing the twilight of democracy, in which civilization seeks anarchy and tyranny through authoritarian ideas. If it happened in the 20th century, it can happen again in the 21st century. We must think about the current challenges and, for that, it is urgent to build solidarities across borders using an intersectional methodology, that is, a contextual framework that allows us to analyse oppressive systems in a holistic way, avoiding artificial separations and classifications, in order to identify systemic problems and resolve situations of discrimination and inequity. Thus, intersectionality can be a tool to highlight and improve the experience of marginalized groups in technological environments. It is important to emphasize that our purpose is to use what Davis (2020) calls the intersectionality of struggles and not so much of identities. This would be the case of creating a society where "the burden and privilege are shared essentially equally; everyone takes the same risks and has the same options. Therefore, no one here has as much freedom as a free man elsewhere" (Le Guin, 2018 [1969], p. 97). Thus, the feminist speculations of Ursula K. Le Guin can be summoned here, as she claims: "let us consider: there is no division of humanity into a strong and a weak half, into protector/protected, into dominant/submissive, into possessor/possessed, into active/passive" (*Ibid.*), dualisms cease to make sense "and primitivism and civilization are just two sides of the same thing. If there is an opposite of civilization, it is war." (*Ibid.*, 103). We must, therefore, as advocated by her (2017 [1974]), educate for freedom, not allowing stability to create space for an authoritarian, rigid and moralistic impulse.

The *Dandara* game (2018),[7] by the Brazilian studio Long Hat House, is a good example of an alternative in which, without resorting to stereotypes, a black female character was chosen based on the homonymous Afro-Brazilian warrior, who helped to free slaves in Brazil. The Dandara figure may be an inspiration for 21st century girls to abandon the role of victims and adopt other references, but the game only winks at diversity, without going much further than that in its agenda. Another innovative example from an artistic point of view can be found in the work of the studio *Sue the Real*,[8] founded and composed by Raquel Motta and Marcos Silva, which creates games that aim to promote emotional experiences and social impact within Afro-Brazilian themes. Other digital games that include participatory experiences of collaboration in workshops and other events with indigenous populations are, for example, the Brazilian game *Huni Kuin: Yube Baitana* (*Os Caminhos da Jiboia*, Menezes et al. 2017), on display at Playmode Brazil, or the North American *Never Alone* (*Kisima Inŋitchuŋa*, 2014).[9] In the specific case of *Huni Kuin: Yube Baitana,*[10] the exchange between indigenous knowledge, namely songs, graphics, stories, myths and rituals, and interaction technologies bring us the story of the *kaxinawá* who were conceived by the boa constrictor snake Yube. These games are important contributions to create a sustainable world that respects the legacy we receive from our ancestors. In the same regard, we can mention, in this context, some inspiring and playful works in the field of fine arts and literature, such as, for example, the projects of Ernesto

7 LONG HAT HOUSE, (2018), *Dandara*. Available at: https://store.steampowered.com/app/612390/Dandara_Trials_of_Fear_Edition/ (accessed on 11.27.2021).
8 SUE THE REAL (s/d). Available at: https://www.suethereal.com/ (accessed on 11.27.2021).
9 UPPER ONE GAMES & E-LINE MEDIA, (2014), *Never Alone* (*Kisima Ingitchuna*). Available at: https://store.steampowered.com/app/295790/Never_Alone_Kisima_Ingitchuna/ (accessed on 01.05.2022).
10 *HUNI KUIN: YUBE BAITANA* (s/d). Available at: http://www.gamehunikuin.com.br/ (accessed on 11.27.2021).

no trabalho do estúdio *Sue the Real,*[8] fundado e composto por Raquel Motta e Marcos Silva, que cria jogos que visam promover experiências emocionais e de impacto social com temáticas afro-brasileiras. Outros jogos digitais que incluem experiências participativas de colaboração em workshops e outros eventos com populações indígenas são, por exemplo, o jogo brasileiro *Huni Kuin: Yube Baitana* (*Os caminhos da jiboia,* Menezes *et al.* 2017), em exposição na *Playmode* Brasil, ou o norte americano *Never Alone* (*Kisima Inŋitchuŋa,* 2014).[9] No caso concreto de *Huni Kuin: Yube Baitana,*[10] o intercâmbio entre os saberes indígenas, designadamente cantos, grafismos, histórias, mitos e rituais, e as tecnologias de interação trazem-nos a história do casal de gêmeos *kaxinawá* que foram concebidos pela jiboia Yube. Estes jogos são importantes contribuições para a criação de um mundo sustentável que respeite o legado que recebemos dos nossos antepassados. Na mesma linha, podem citar-se, neste contexto, algumas obras inspiradoras e *playful* no campo das artes plásticas e literatura, como, por exemplo, os projetos de Ernesto Neto, que trabalhou também com representantes dos Huni Kuin, as ecologias frágeis (Ebert, 2022) do artista indonésio Mulyana, ou a obra do escritor Kim Stanley Robinson (Rothamn, 2022).

Donna Haraway, no seu livro *Staying with the Trouble* (2017), refere-se ao jogo *Never Alone* (*Kisima Inŋitchuŋa,* 2014) como um artefato lúdico que junta artes e ciências de forma a conscientizar as pessoas para o fato de vivermos num planeta danificado. Este jogo pertence à categoria de *world games*, um tipo de jogo cuja criação e desenvolvimento requerem parcerias com populações indígenas, numa estratégia que se baseia na capacidade de ouvir e respeitar as suas histórias e práticas. A mesma estratégia foi usada na criação de *Huni Kuin,* que pode ser jogado na *Playmode* ou, alternativamente, on-line. Estes artefatos interativos requerem colaborações inventivas que misturem artistas visuais, designers, plataformas de jogos, contadores de histórias indígenas, entre outros. *Never Alone* conta a viagem épica de Nuna e Fox, uma menina e uma raposa-do-ártico, enquanto ambas procuram evitar a catástrofe que ameaça a sobrevivência de tudo o que já conheceram. Dentro do mesmo gênero podemos citar *Ice Flows* (2016), um jogo gratuito e interativo, que promove a compreensão do impacto da mudança climática na Antártica e que foi concebido em parceria com a cientista Anne Le Brocq, da Universidade de Exeter, no Reino Unido. Para a cientista, foram criados "fluxos de gelo para permitir que as pessoas entendam como a camada de gelo da Antártica responde às mudanças no clima de uma forma divertida e interativa. Os vídeos explicam com um pouco mais de profundidade como as camadas de gelo funcionam para que assim as pessoas possam desenvolver o seu entendimento enquanto jogam. Os personagens dos pinguins foram dublados por um grupo de cientistas internacionais, o que tornou os vídeos também divertidos de produzir!" (British Antarctic Survey (BAS), 2018, on-line).

Sea of Roses (Crescent Tea Studios, 2021),[11] um jogo sobre o problema da violência em namoros entre jovens, criado, produzido e desenvolvido por estudantes da Faculdade de Belas-Artes e do Instituto Superior Técnico da Universidade de Lisboa, é outro exemplo que pode ser convocado para demonstrar como os artefatos lúdicos podem ajudar a desmontar sistemas de opressão promovendo a consciencialização de problemas concretos. Este jogo ganhou o 2º lugar no concurso *2020 Life. Love. Game Design Challenge* (Jennifer Ann's Group, EUA). O protótipo premiado foi posteriormente produzido e lançado na plataforma STEAM, em junho de 2021, pela Jennifer Ann's Group, Estados Unidos da América. O jogo foi ainda finalista do *2021 James Paul Gee Learning Games Award* ("Informal Learning" category).

8 SUE THE REAL (s/d) Disponível em: https://www.suethereal.com/ (acesso em 27.11.2021).
9 UPPER ONE GAMES & E-LINE MEDIA, (2014), *Never Alone* (*Kisima Ingitchuna*). Disponível em: https://store.steampowered.com/app/295790/Never_Alone_Kisima_Ingitchuna/ (acesso em 05.01.2022).
10 *HUNI KUIN: YUBE BAITANA* (s/d). http://www.gamehunikuin.com.br/ (acesso em 27.11.2021).
11 CRESCENT TEA STUDIOS (2021), *Sea of Roses*. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1581940/Sea_of_Roses/ (acesso em 10.03.2022).

Neto, who also worked with representatives of the Huni Kuin, the fragile ecologies (Ebert, 2022) by the Indonesian artist Mulyana, or the work of the writer Kim Stanley Robinson (Rothamn, 2022).

Donna Haraway, in her book *Staying with the Trouble* (2017), refers to the game *Never Alone* (*Kisima Inŋitchuŋa*, 2014) as a playful artifact that brings together arts and sciences in order to make people aware of the fact that we live on a damaged planet. This game belongs to the world games category, a type of games whose creation and development require partnerships with indigenous populations, in a strategy that is based on the ability to listen to and respect their stories and practices. The same strategy was used in the creation of *Huni Kuin*, a game that can be played in *Playmode* or, alternatively, online. These interactive artefacts require inventive collaborations that put together visual artists, designers, game platforms, indigenous storytellers and others. *Never Alone* tells the epic journey of Nuna and Fox, a girl and an arctic fox, as they both seek to avert the catastrophe that threatens the survival of everything they've ever known. Within the same genre, we can mention *Ice Flows* (2016), a free and interactive game that promotes understanding of the climate change impact and which was conceived in partnership with the scientist Anne Le Brocq, from the University of Exeter in the United Kingdom. According to the scientist, "we created Ice Flows to enable people to understand how the Antarctic Ice Sheet responds to changes in climate in a fun and interactive way. The videos explain how ice sheets work in a bit more depth, but link to the game so users can build on their understanding whilst playing. The penguin characters are voiced by a group of international scientists, which made the videos also fun to produce!" (British Antarctic Survey (BAS), 2018, online).

Sea of Roses (Crescent Tea Studios, 2021),[11] a game about the problem of dating violence among young people, created, produced, and developed by Lisbon University (UL) Faculdade de Belas-Artes (FBA) and Instituto Superior Técnico (IST) students, is another example that can be summoned to demonstrate how ludic artefacts can help to dismantle oppression systems, promoting awareness of concrete problems. This game won 2nd place in the contest *2020 Life. Love. Game Design Challenge* (Jennifer Ann's Group, United States of America). The award-winning prototype was later produced and released on the STEAM platform in June 2021 by Jennifer Ann's Group. The game was also a finalist for the 2021 *James Paul Gee Learning Games Award* ("Informal Learning" category).

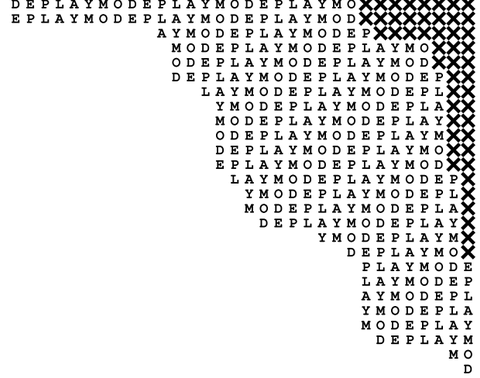
Two interactive games present in the *Playmode* exhibition (both in Portugal and Brazil) take us to a very harsh reality in Europe today, *Bury me, my Love* (The Pixel Hunt, 2017) and *Papers, Please!* (Lucas Pope, 2013).[12] In the first game, we are confronted with the story of Nour, the main character of this interactive novel, who decides to leave Homs in Syria during the civil war and escape to Europe after the death of her younger sister, the last member of her biological family. As for *Papers, Please!* (Lucas Pope, 2013), we are faced with the dystopia of war and the recently ended conflict between Arstotzka and Kolechia that lasted six years. Here, in a cold war scenario, we play the role of a border services bureaucrat. With the recent war in Europe whose impact on the lives of innocent civilians is daily witnessed, it is pertinent to mention the Polish game *This War of Mine* (11 bit Studios, 2014),[13] a game that focuses on those who must survive the spoils of war. The refugee crisis in Europe reveals, according to Byung-Chul Han, that the European Union (EU) is nothing more than an economic and commercial agreement that seeks its own advantage, as opposed to a rational construction, a grounded "alliance of peoples", which would defend universal values such as human dignity. Quoting Kant, Han suggests that the

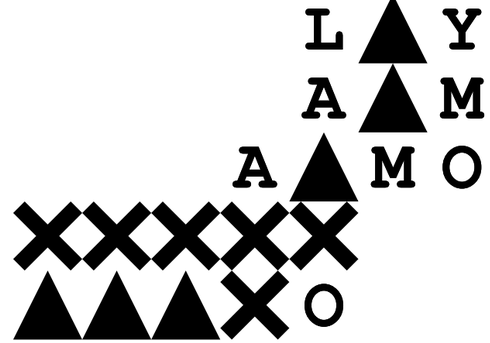
11 CRESCENT TEA STUDIOS, (2021), *Sea of Roses*. Available at: https://store.steampowered.com/app/1581940/Sea_of_Roses/ (accessed on 03.10.2022).
12 POPE, L., (2013), *Papers, Please*. Available at: https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/ (accessed on 11.27.2021).
13 11 BITS STUDIO, (2014), *This War of Mine*. Available at: https://11bitstudios.com/games/this-war-of-mine/ (accessed on 04.15.2022).

Dois jogos interativos presentes na exposição *Playmode* (tanto em Portugal como no Brasil) remetem-nos para uma realidade bastante dura na Europa da atualidade, *Bury me, my Love* (The Pixel Hunt, 2017) e ***Papers, Please!*** (Lucas Pope, 2013).[12] No primeiro jogo, somos confrontados com a história de Nour, a personagem principal desta novela interativa, que decide deixar Homs na Síria durante a guerra civil e escapar para a Europa depois da morte da sua irmã mais nova, o último elemento da sua família biológica. Em ***Papers, Please!*** (Lucas Pope, 2013), deparamos com a distopia da guerra e com o conflito recentemente terminado entre Arstotzka e Kolechia, que havia durado seis anos. Aqui, num cenário de guerra fria, encarnamos o papel de um burocrata dos serviços fronteiriços. Com a recente guerra na Europa, em que se assiste diariamente ao impacto desta na vida de civis inocentes, é pertinente citar o jogo polaco *This War of Mine* (11 bit Studios, 2014),[13] um jogo que coloca a tônica naqueles que têm de sobreviver aos despojos da guerra. A crise dos refugiados na Europa revela, segundo Byung-Chul Han, que a União Europeia (UE) não é mais do que uma união econômica e comercial que procura a sua própria vantagem, em oposição a uma construção racional, uma "aliança de povos" fundamentada, que defenda valores universais como a dignidade humana. Citando Kant, Han sugere que a UE se tornou uma zona neoliberal de comércio, incapaz de uma "hospitalidade" sem condições (Han, 2018). A voz, afirma Han (*Ibid*., 2018, pp. 68-69), "é algo que retorna do outro mundo. (...) O que foi excluído e reprimido retorna como voz. (...) Numa sociedade em que a negatividade da repressão e da negação cede cada vez mais lugar à permissividade e à afirmação, ouvir-se-ão cada vez menos vozes. Em contrapartida, cresce o ruído do idêntico." As vozes, como fantasmas, vêm para nos assombrar e para nos lembrar que "a tarefa da arte e da poesia consiste em fazer com que a percepção *deixe de espelhar*, em abrir a percepção ao próximo que temos à nossa frente, ao outro, ao diferente" (*Ibid*., 2018, p. 78).

Na exposição *Playmode* Brasil, encontramos a mesa de jogos com o título *desenho sujo e errado*, de Laura Lima e Marcius Galan (2020), que questiona a importância das regras nos sistemas lúdicos e, por vezes, rígidos da contemporaneidade. Neste contexto, propõe-se uma desconstrução destas regras através da brincadeira. Assim, a partir de jogos existentes como, por exemplo, um tabuleiro de xadrez, baralhos de cartas e outros adereços, cria-se uma mesa liberta dos constrangimentos tradicionais da cultura colonial patriarcal. Na *Playmode* é possível ver a obra *Xadrez Auto-Criativo (XAC)*, de Ricardo Barreto e Raquel Fukuda (2019), que consiste numa peça em forma de cubo, cujas faces nos remetem para seis tabuleiros de jogo. Do livro de regras da obra fazem parte misteriosas combinações, ou permutações de coordenadas horizontais e verticais com notação algébrica. Nos dois vídeos da portuguesa Priscila Fernandes, com o título *For a Better World* e *Naar de Speeltuin* (*To the Playground*, 2012), as crianças são coagidas a brincar com os adultos e os adultos, por sua vez, divertem-se como crianças. Em *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008) conduzimos uma idosa que visita um cemitério e sentimos os passos difíceis de dar pelas pernas cansadas da senhora e assim somos levados a refletir sobre a velhice e as suas limitações. Em *Elegy: GTA USA Gun Homicides* (Joseph Delappe, 2018-2019), corpos mortos por armas de fogo jazem no chão e, em *San Andreas Streaming Deer Cam* (Brent Watanabe, 2016), o ponto de vista antropomórfico é substituído pelo ponto de vista de um animal. O Antropoceno dá lugar ao Chthuluceno (Haraway, 2017). Em *Everything* (David OReilly, 2017) podemos encarnar e explorar várias criaturas e objetos e, por essa via, adquirir diversas formas tais como paisagens e planetas, entre outras. Através de um processo exploratório podemos transformar-nos ou multiplicar-nos, colecionar e aprender com o que nos rodeia, cantar, dançar e criar réplicas. Assim, encetamos um processo especulativo sobre aquilo que podemos ser numa exuberância que talvez seja a qualidade essencial da vida. Com responsabilidade e liberdade. Termino citando o artista e escritor James Bridle (2022),

12 POPE, L., (2013), Papers, Please. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/ (acesso em 27.11.2021).
13 11 BITS STUDIO (2014), *This War of Mine*. Disponível em: https://11bitstudios.com/games/this-war-of-mine/ (acesso em 15.04.2022).



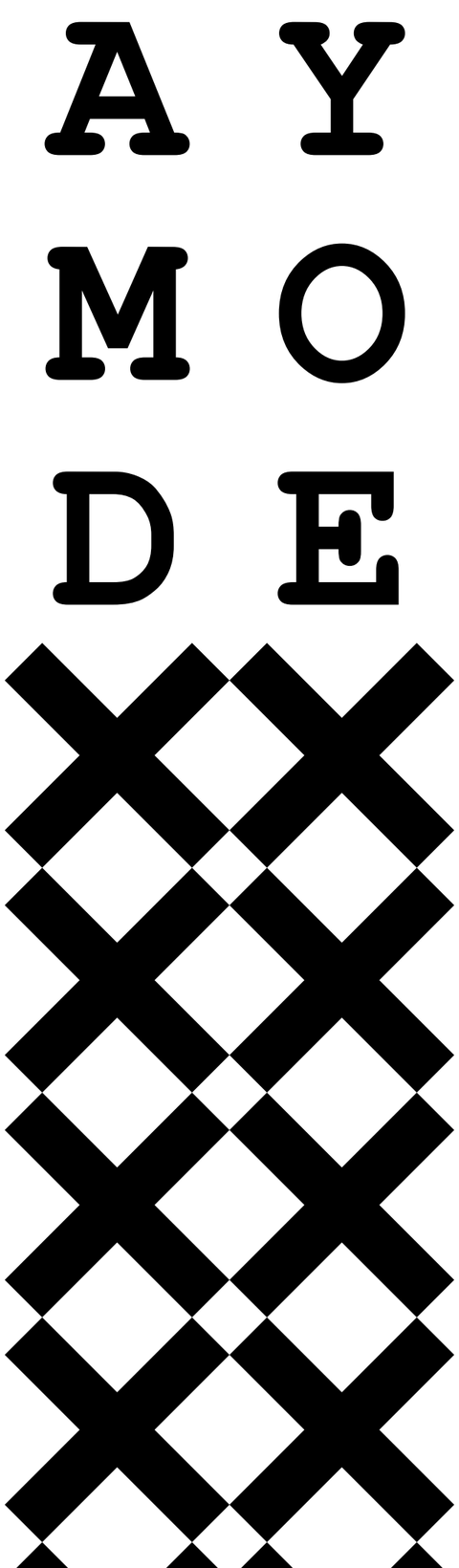


EU has become a neoliberal zone of commerce, incapable of unconditional "hospitality" (Han, 2018). The voice, says Han (*Ibid.*, 2018, pp. 68-69), "is something that returns from the other world. (...) What was excluded and repressed returns as a voice. (...) In a society in which the negativity of repression and denial gives way more and more to permissiveness and affirmation, fewer and fewer voices will be heard. On the other hand, the noise of the identical grows." The voices, like ghosts, come to haunt us and to remind us that "the task of art and poetry is to make perception stop mirroring, to open perception to the one that we have in front of us, to the other, to the different" (*Ibid*., 2018, p. 78).

At the *Playmode* Brazil exhibition, we find the game table with the title *desenho sujo e errado*, by Laura Lima and Marcius Galan (2020), which questions the importance of rules in playful and sometimes rigid systems of contemporaneity. In this context, the artists propose a deconstruction of these rules through play. Thus, from existing games such as, for example, a chess board, decks of cards and other apparatus, a table freed from the traditional constraints of patriarchal colonial culture was created. At *Playmode*, it is possible to see the work *Xadrez Auto-Criativo (XAC)*, by Ricardo Barreto and Raquel Fukuda (2019), which consists of a cube-shaped piece whose faces remind us of six game boards. The work's rulebook includes mysterious combinations, or permutations of horizontal and vertical coordinates with algebraic notation. In the two videos by Portuguese artist Priscila Fernandes, entitled *For a Better World and Naar de Speeltuin* (*To the Playground*, 2012), children are coerced into playing with adults and adults, in turn, have fun like children. In *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008), we lead an elderly woman who visits a cemetery and we feel the difficult steps taken by the lady's tired legs, so, in this way, we are led to reflect on old age and its limitations. In *Elegy: GTA USA Gun Homicides* (Joseph DeLappe, 2018-2019), bodies killed by firearms lie on the ground, and in *San Andreas Streaming Deer Cam* (Brent Watanabe, 2016), the anthropomorphic point of view is replaced by an animal's point of view. The Anthropocene gives way to the Chthulucene (Haraway, 2017). In *Everything* (David OReilly, 2017) we can embody and explore various creatures and objects and, in this way, acquire different forms such as landscapes or planets, among others. Through an exploratory process, we can transform or multiply ourselves, collect and learn from our surroundings, sing, dance and create replicas. Thus, we begin a speculative process about what we can be in an exuberance that is perhaps the essential quality of life. With responsibility and freedom. I finish by quoting the artist and writer James Bridle (2022, online),

> "In the struggle to mitigate and adapt to climate breakdown – and all the other entangled crises we face – we are starting to recognise that other ways of knowing and acting on the world, from indigenous knowledge systems to changes in our own consumption and patterns of life, are vital to surviving and thriving on a hotter, wetter and more conflicted planet. We know too that this survival is dependent not only on our own abilities and inventions, but on the survival of the other species we share the planet with. The collapse of biodiversity which is already occurring makes it harder for us to hold back the collapse of whole ecosystems on which we too depend: for the pollination of crops, for disease resistance, for safe and sufficient food, for protection from fires and other natural disasters. We will flourish together, or not at all."

"na luta para nos adaptarmos e para mitigar o colapso climático – e todas as outras crises entrelaçadas que enfrentamos – começamos a reconhecer que outras formas de conhecer e agir sobre o mundo, desde sistemas de conhecimento indígenas até mudanças no nosso próprio consumo e padrões de vida, são vitais para sobreviver e prosperar num planeta mais quente, húmido e conflituoso. Sabemos também que essa sobrevivência depende não apenas das nossas próprias habilidades e invenções, mas da sobrevivência de outras espécies com as quais compartilhamos o planeta. O colapso em curso da biodiversidade torna mais difícil para nós conter o colapso de ecossistemas inteiros dos quais também dependemos: para a polinização de culturas, para a resistência a doenças, para termos alimentos seguros e suficientes, para a proteção contra incêndios e outros desastres. Nós floresceremos juntos, ou não floresceremos."



BIBLIOGRAFIA

ALVES, L., (2021), *Projeto Jogos de Todos os Santos.* Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WICOUD8hMc8 (acesso em 23.11.2021).

APPLEBAUM, A., (2020), *Twilight Democracy, The Failure of Politics and the Parting of Friends*, Allen Lane, Penguin Books, UK.

ARENDT, H., (1979 [1949]), *Origens do Totalitarismo, Anti-Semitismo, Imperialismo, Totalitarismo*, Companhia das Letras, São Paulo.

BORTNIK, J., (2021), "Dangerous Games: ARGs, Social Media Platforms and Participatory Propaganda." Disponível em: https://elmcip.net/critical-writing/dangerous-games-args-social-media-platforms-and-participatory-propaganda (acesso em 06.01.2022).

BRAIDOTTI, R., (2022), *Posthuman Feminism*, Polity Press, Cambridge.

BRIDLE, J., (2022), "If we can farm metal from plants, what else can we learn from life on Earth?", *The Guardian*, 15 de abril de 2022. Disponível em: https://www.theguardian.com/commentisfree/2022/apr/15/farm-metal-from-plants-life-on-earth-climate-breakdown (acesso em 16.04.2022).

BRITISH ANTARCTIC SURVEY (BAS, 2018), "Antarctic game features new videos", Disponível em: https://www.bas.ac.uk/media-post/antarctic-game-features-new-videos/?fbclid=IwAR21OBCE6HmQmkr87N0UxbRCTRP-9fGLZ0R3Y5RcF2qrOIr8F2cE8ZGLIac (acesso em 06.01.2022).

CHESS, S., (2020), *Play Like a Feminist*, Cambridge, MIT Press.

_____, (2016), "The queer case of video games: orgasms, heteronormativity, and video game narrative. *Critical Studies in Media Communication*, 33(1), pp. 84-94.

COSTA, P. (2018), *Democracia em Vertigem*, Distribuição Netflix.

COTE, A. C., (2020), *Gaming Sexism, Gender and Identity in the Era of Casual Video Games.* New York University Press.

DAMÁSIO, A., (2021). *Deus Cérebro. Maquinaria das emoções.* Disponível em: https:// www.rtp.pt/play/p8309/deus-cerebro (acesso em 15.04.2022).

DAVIS, A. (2020), *A Liberdade é uma Luta Constante*, Antígona, Lisboa.

EBERT, G., (2022), "Knit Coral Suits and Vibrant Marine Creatures Spring From Mulyana's Whimsical Yarn-Based Ecosystems". Disponível em: https://www.thisiscolossal.com/2022/01/mulyana-fragile-ecologies/ (acesso em 23.11.2021).

FEDERICI, S., (2020), *Calibã e a Bruxa, as mulheres, o corpo e a acumulação original*, Orpheu Negro, Lisboa.

GENDER ACTION, (2021), "Discussion Paper on Gender & Digitalization". Disponível em: https://genderaction.eu/exploratory-mutual-learning-workshop-on-gender-and-digitalization/ (acesso em 26.10.21).

GOUVEIA, P., (2019), "Brincadeiras e jogos para uma cultura da resistência." In *Playmode*, Ed. Fundação EDP, MAAT, pp. 8-27.

_____, (2010), *Artes e Jogos Digitais, Estética e Design da Experiência Lúdica*, Edições Universitárias Lusófonas, *Colecção Imagens, Sons, Máquinas e Pensamento*, ed. 11, ISBN: 978-972-8881-84-9, Lisboa.

GOUVEIA, P., & LIMA, L., (2022), "Convergent feminism, gaming, digital transition and equity". No prelo: *Technological Feminism: Contemporary Multi and Transdisciplinary Views of Women in Technology.* Ed.: Frade, R. & Vairinho, M., DigiMedia Book Collection/University of Aveiro Press.

GRAY, K. L., (2020). *Intersectional Tech, Black Users in Digital Gaming,* Louisiana State University Press, Baton Rouge.

HAN, B.-C., (2019 [2016]), *Entretenimento e Paixão na História do Ocidente*, Edições Relógio D'Água.

_____, (2018), *A Expulsão do Outro*, Edições Relógio D'Água, Lisboa.

HARAWAY, D., (2017), *Staying with the Trouble*, Duke University Press, Durham & London.

hooks, b., (2020), *Teoria Feminista, da margem ao centro*, Orpheu Negro, Lisboa.

JUUL, J., (2010), *A Casual Revolution, Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

KUBOTA, T., (2017). Faculty and students at Stanford argue for increased study of games and interactive media.*Stanford News*, 14 de Janeiro de 2020. Disponível em: https://news.stanford.edu/2017/05/03/interest-grows-studygames-interactive-media/ (acesso em 14.01.2020).

LE GUIN, U. K., (2018 [1969]), *A Mão Esquerda das Trevas*, Relógio D'Água, Lisboa.
_____, (2017 [1974]), *Os Despojados*, Saída de Emergência, Porto Salvo.

MATTERN. S. P., (2019), *The Slow Moon Climbs, The Science, History, and Meaning of Menopause*, Princeton University Press.

MAZZUCATO, M., (2021), *Economia de Missão, um guia ousado e inovador para mudar o capitalismo*, Edições Círculo dos Leitores, Temas e Debates, Lisboa.

MBEMBE, A. (2022), "How to Develop a Planetary Consciousness." Disponível em: https://www.noemamag.com/how-to-develop-a-planetary-consciousness/(acesso em 15.04.2022).

MENEZES, G. P., (2017), "Saberes em Jogo, a criação do videogame *Huni Kuin*: Yube Baitana", Disponível em: https://www.revistas.usp.br/gis/article/view/129176/129067 (acesso em 26.01.22)

NETO, E., (2003), "A Gente se encontra aqui hoje, amanhã em outro lugar. Enquanto isso Deus é Deusa. Santa gravidade", Ernesto Neto e os Huni Kuin, TBA21, *Thyssen-Bornemisza Art Contemporary Press Center,* Disponível em: https://press.tba21.org/news-ernesto-neto-and-the-huni-kuin--aru-kuxipa-sacred-secret?id=45023&menueid=9361&tab=1&imageid=109555&tl=english (acesso em 30.01.2022).

PHILLIPS, Amanda, (2021), *Gamer Trouble, Feminist Confrontations in Digital Culture.* New York University Press.

ROTHAMN, J., (2022), "Can Science Fiction Wake Us Up to Our Climate Reality? Kim Stanley Robinson's novels envision the dire problems of the future – but also their solutions". Disponível em: https://www.newyorker.com/magazine/2022/01/31/can-science-fiction-wake-us-up-to-our-climate-reality-kim-stanley-robinson? (acesso em 26.01.2022).

SBGAMES, (2022). Disponível em: https://www.sbgames.org/ (acesso em 30.03.2022).

WOOLF. V., (1938), *Three Guineas*, Hogarth Press, United Kingdom, p. 109, citado por British Humanist Association, @Humanists_UK 2021.

ZIMMERMAN, E., & CHAPLIN, H., (2013), "Manifesto: The 21st Century Will Be Defined by Games," *Kotaku.* Disponível em: https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204 (acesso em 22.01.2022).

BIBLIOGRAPHY

ALVES, L., (2021), *Projeto Jogos de Todos os Santos*. Available at: https://www.youtube.com/watch?v=WICOUD8hMc8 (accessed on 11.23.2021).

APPLEBAUM, A., (2020), *Twilight Democracy, The Failure of Politics and the Parting of Friends*, Allen Lane, Penguin Books, UK.

ARENDT, H., (1979 [1949]), *Origens do Totalitarismo, Anti-Semitismo, Imperialismo, Totalitarismo*, Companhia das Letras, São Paulo.

BORTNIK, J., (2021), "Dangerous Games: ARGs, Social Media Platforms and Participatory Propaganda." Available at: https://elmcip.net/critical-writing/dangerous-games-args-social-media-platforms-and-participatory-propaganda (accessed on 01.06.2022).

BRAIDOTTI, R., (2022), *Posthuman Feminism*, Polity Press, Cambridge.

BRIDLE, J., (2022), "If we can farm metal from plants, what else can we learn from life on Earth?", *The Guardian*, April 15th, 2022. Available at: https://www.theguardian.com/commentisfree/2022/apr/15/farm-metal-from-plants-life-on-earth-climate-breakdown (accessed on 04.16.2022).

BRITISH ANTARCTIC SURVEY (BAS, 2018), "Antarctic game features new videos", Available at: https://www.bas.ac.uk/media-post/antarctic-game-features-new-videos/?fbclid=IwAR21OBCE6HmQmkr87N0UxbRCTRP-9fGLZ0R3Y5RcF2qrOlr8F2cE8ZGLlac (accessed on 01.06.2022).

CHESS, S., (2020), *Play Like a Feminist*, Cambridge, MIT Press.

_____, (2016), "The queer case of video games: orgasms, heteronormativity, and video game narrative. *Critical Studies in Media Communication*, 33(1), pp. 84-94.

COSTA, P. (2018), *Democracia em Vertigem*, Distribuição Netflix.

COTE, A. C., (2020), *Gaming Sexism, Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*. New York University Press.

DAMÁSIO, A., (2021). *Deus Cérebro. Maquinaria das emoções*. Available at: https:// www.rtp.pt/play/p8309/deus-cerebro (accessed on 04.15.2022).

DAVIS, A. (2020), *A Liberdade é uma Luta Constante*, Antígona, Lisboa.

EBERT, G., (2022), "Knit Coral Suits and Vibrant Marine Creatures Spring From Mulyana's Whimsical Yarn-Based Ecosystems". Available at: https://www.thisiscolossal.com/2022/01/mulyana-fragile-ecologies/ (accessed on 11.23.2021).

FEDERICI, S., (2020), *Calibã e a Bruxa, as mulheres, o corpo e a acumulação original*, Orpheu Negro, Lisboa.

GENDER ACTION, (2021), "Discussion Paper on Gender & Digitalization". Avaliable at: https://genderaction.eu/exploratory-mutual-learning-workshop-on-gender-and-digitalization/ (accessed on 10.26.21).

GOUVEIA, P., (2019), "Brincadeiras e jogos para uma cultura da resistência." In *Playmode*, Ed. Fundação EDP, MAAT, pp. 8-27.

_____, (2010), *Artes e Jogos Digitais, Estética e Design da Experiência Lúdica*, Edições Universitárias Lusófonas, *Colecção Imagens, Sons, Máquinas e Pensamento*, ed. 11, ISBN: 978-972-8881-84-9, Lisboa.

GOUVEIA, P., & LIMA, L., (2022), "Convergent feminism, gaming, digital transition and equity". On press: *Technological Feminism: Contemporary Multi and Transdisciplinary Views of Women in Technology*. Ed.: Frade, R. & Vairinho, M., DigiMedia Book Collection/University of Aveiro Press.

GRAY, K. L., (2020). *Intersectional Tech, Black Users in Digital Gaming,* Louisiana State University Press, Baton Rouge.

HAN, B.-C., (2019 [2016]), *Entretenimento e Paixão na História do Ocidente*, Edições Relógio D'Água.

_____, (2018), *A Expulsão do Outro*, Edições Relógio D'Água, Lisboa.

HARAWAY, D., (2017), *Staying with the Trouble*, Duke University Press, Durham & London.

hooks, b., (2020), *Teoria Feminista, da margem ao centro*, Orpheu Negro, Lisboa.

JUUL, J., (2010), *A Casual Revolution, Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

KUBOTA, T., (2017). Faculty and students at Stanford argue for increased study of games and interactive media. *Stanford news*, January 14th, 2020. Available at: https://news.stanford.edu/2017/05/03/interest-grows-studygames-interactive-media/ (accessed on 04.15.2022).

LE GUIN, U. K., (2018 [1969]), *A Mão Esquerda das Trevas*, Relógio D'Água, Lisboa.
_____, (2017 [1974]), *Os Despojados*, Saída de Emergência, Porto Salvo.

MATTERN. S. P., (2019), *The Slow Moon Climbs, The Science, History, and Meaning of Menopause*, Princeton University Press.

MAZZUCATO, M., (2021), *Economia de Missão, um guia ousado e inovador para mudar o capitalismo*, Edições Círculo dos Leitores, Temas e Debates, Lisboa.

MBEMBE, A. (2022), "How to Develop a Planetary Consciousness." Available at: https://www.noemamag.com/how-to-develop-a-planetary-consciousness/ (accessed on 04.15.2022).

MENEZES, G. P., (2017), "Saberes em Jogo, a criação do videogame *Huni Kuin*: Yube Baitana." Available at: https://www.revistas.usp.br/gis/article/view/129176/129067 (accessed on 26.01.22)

NETO, E., (2003), "A Gente se encontra aqui hoje, amanhã em outro lugar. Enquanto isso Deus é Deusa. Santa gravidade", Ernesto Neto e os Huni Kuin, TBA21, *Thyssen-Bornemisza Art Contemporary Press Center*. Available at: https://press.tba21.org/news-ernesto-neto-and-the-huni-kuin--aru-kuxipa-sacred-secret?id=45023&menueid=9361&tab=1&imageid=109555&tl=english (accessed on 01.30.2022).

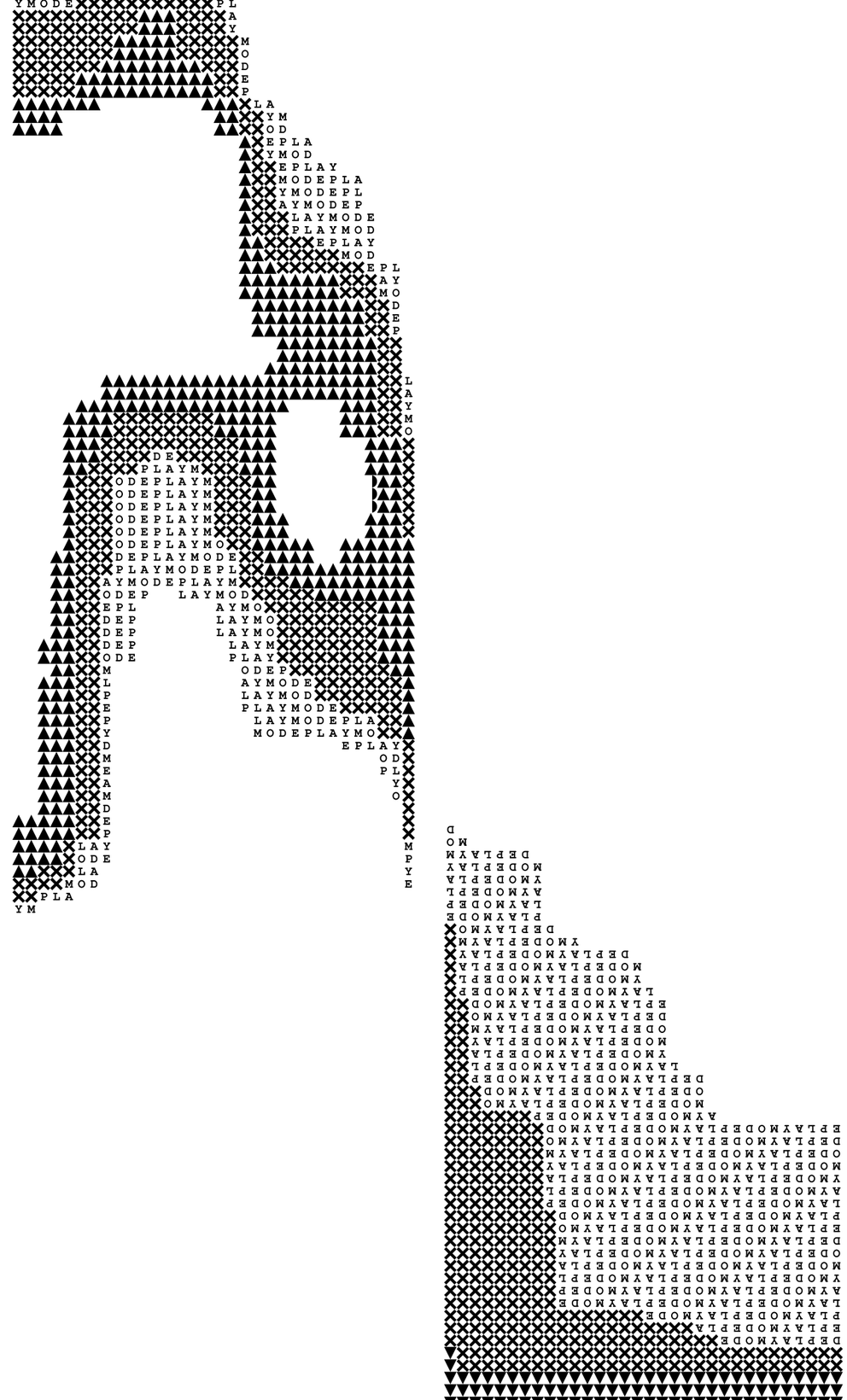
PHILLIPS, Amanda, (2021), *Gamer Trouble, Feminist Confrontations in Digital Culture*. New York University Press.

ROTHAMN, J., (2022), "Can Science Fiction Wake Us Up to Our Climate Reality? Kim Stanley Robinson's novels envision the dire problems of the future – but also their solutions". Available at: https://www.newyorker.com/magazine/2022/01/31/can-science-fiction-wake-us-up-to-our-climate-reality-kim-stanley-robinson? (accessed on 01.26.2022).

SBGAMES, (2022). Available at: https://www.sbgames.org/ (accessed on 03.30.2022).

WOOLF. V., (1938), *Three Guineas*, Hogarth Press, United Kingdom, p. 109, mentioned by British Humanist Association, @Humanists_UK 2021.

ZIMMERMAN, E., & CHAPLIN, H., (2013), "Manifesto: The 21st Century Will Be Defined by Games," *Kotaku*. Available at: https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204 (accessed on 01.22.2022).



Playmode

Filipe Pais[1]

INTRODUÇÃO

Playmode
ou
modo jogo
modo de jogar
modo de pensar
modo de desconstruir
modo de especular
modo de resistir
modo de transformar
modo de expor
modo de fazer
modo de emancipar
modo de agir
modo de subsistir
modo de brincar
modo de explorar
modo de aprender
modo de crescer
modo de imaginar
modo de libertar
modo de existir
modo de mudar
modo de escapar
modo de construir
modo de sublimar

Diz-se que o jogo chegou a salvar povos inteiros que, para não sucumbirem à fome, jogavam horas e horas a fio.[2] Se os Lídios, esse povo longínquo da Anatólia, inventaram os jogos como *modo de subsistir*, o jogo terá sido, desde muito cedo, uma invenção ligada a uma necessidade vital — permanecer em vida, resistir à escuridão, à imobilidade, à morte, à extinção.

1 Filipe Pais é curador, professor associado na Noroff University College na Noruega, e investigador associado na École nationale supérieur des Arts Décoratifs de Paris.

2 Heródoto refere-se a este episódio da história dos Lídios na introdução da sua obra *Histórias* (440–430 a.C.; ed. port. [vários volumes], 1994–2015, Edições 70). Vd.: Jane McGonigal, *Reality is Broken — Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The Penguin Press, 2011, pp. 5–6.

Playmode

INTRODUCTION

Playmode
or
mode of playing
mode of thinking
mode of deconstructing
mode of speculating
mode of resisting
mode of transforming
mode of exposing
mode of doing
mode of emancipating
mode of acting
mode of surviving
mode of being playful
mode of exploring
mode of learning
mode of growing
mode of imagining
mode of freeing
mode of existing
mode of changing
mode of escaping
mode of constructing
mode of sublimating

It is said that play has saved entire peoples, who, in order not to succumb to hunger, resorted to playing games for hours on end.[2] While the Lydians, that distant people from Anatolia, invented games as a *mode of surviving*, from the beginning, play has been been an invention linked to a vital need — to stay alive and withstand the darkness, immobility, death and extinction.

2 Herodotus refers to this episode in the history of the Lydians in the introduction to his work *The Histories*. See: Jane McGonigal, *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, pp. 5–6.

Jogar e brincar é tão natural e intuitivo que se torna difícil compreender de onde vem esta energia, esta necessidade. Brincamos porque queremos, quando nos apetece, de forma espontânea e sem pensar muito nisso. Quando crianças, não há nem tempo nem espaço exatos para a brincadeira — brincamos sempre que possível, com tudo o que nos aparece pela frente. Começamos por brincar com o nosso corpo e com o corpo dos nossos pais: testamos os limites do movimento, os ruídos que somos capazes de emitir. Depois, vêm as palavras, e, com duas ou três ervilhas, transformamos o prato em terreno de jogo e a mesa em campo de batalha.

Brincar não é uma ação encerrada nela própria; é um *modo de explorar*, um *modo de aprender* e um *modo de crescer*. Seria extremamente aborrecido e limitador pensar que a brincadeira surge exclusivamente de uma necessidade puramente biológica e física, para libertar energia, relaxar e equilibrar o corpo ou enganar a fome. Se a história dos Lídios se confirmar, o jogo terá de representar muito mais — só assim se explica que uma população inteira se esqueça das suas necessidades básicas e permaneça absorta, durante horas e horas, a jogar.

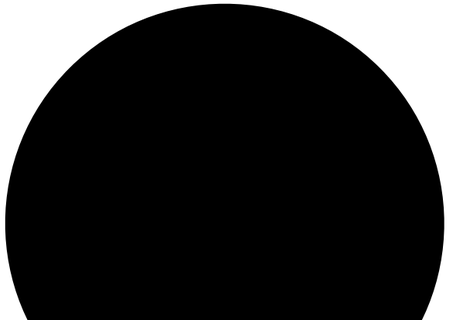
Mas sejamos precisos: brincadeira e jogo são coisas diferentes, mesmo que andem frequentemente de mãos dadas. A palavra inglesa *play* contém vários sentidos. Com uma só palavra, podemos referir-nos à ação de brincar ou de jogar.[3] A língua portuguesa é mais meticulosa — *brincadeira* refere-se a uma ação ou atividade muito mais espontânea, menos estruturada, flexível e quase anárquica.[4] Se uma brincadeira não requer grandes esforços e é desprovida de uma estrutura ou ordem formal, já no jogo o jogador subscreve e respeita um conjunto de regras. Ao aceitar estas regras, o jogador abandona temporariamente a ordem normal das coisas, entregando-se a um espaço-tempo que Huizinga designaria como «círculo mágico»[5].

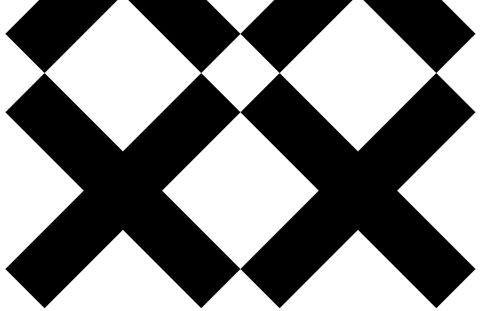
No entanto, o poder e a magia do jogo não provêm apenas da suspensão da vida cotidiana. No interior do círculo mágico, o jogador atravessa momentos de incerteza, surpresa, relaxamento e tensão, negociação (entre jogadores e para definição de regras), repetição de gestos e de ações, movimentos constantes entre frivolidade e êxtase.

Como em muitos rituais arcaicos, «[o] jogador pode entregar-se ao jogo de corpo e alma e a consciência de que se trata "apenas" de um jogo pode ser relegada para segundo plano.»[6] O efeito do círculo mágico é tão forte que afeta profundamente as nossas funções fisiológicas. Todos nos lembramos das reprimendas sucessivas que recebemos dos nossos pais para pararmos de jogar e irmos para a mesa ou para a cama. Independentemente da idade, do meio social ou da educação, podemos passar horas a fio em «modo jogo», esquecendo as necessidades mais básicas do nosso corpo, o tempo que passou e outras preocupações do cotidiano.[7] À luz desta análise, a história dos Lídios torna-se bastante plausível. Com o seu poder imersivo, o círculo mágico poderá efetivamente ter evitado o desaparecimento de uma população que, desprovida de alimentos - e de jogos -, entraria rapidamente em conflito.

Porém, apesar da admirável história dos Lídios, o jogo nem sempre foi visto com bons olhos. O círculo mágico ativa modos de atenção particularmente fortes que, para alguns, são negativamente associados a formas de distração frívolas, superficiais e improdutivas. Ao

3 Por exemplo, quando alguém diz: «she was just playing with you» («ela estava só a brincar contigo») ou «she was playing *Tetris*» («ela estava a jogar *Tetris*»).
4 Neste sentido, a brincadeira aproxima-se da noção de «*paidia*» conforme foi definida por Roger Caillois na sua obra *Les Jeux et les hommes*, de 1958 (vd.: edição da Gallimard [2009], pp 74–77).
5 Johan Huizinga, *Homo Ludens: Um Estudo sobre o Elemento Lúdico da Cultura* [1938; 1944]. Trad. Victor Dias Antunes. Lisboa: Edições 70, [DL] 2003, pp. 36–37.
6 Id., ibid., p. 37.
7 Mihaly Csikszentmihalyi diz-nos que se, em determinada atividade, o participante tem a sensação de estar profundamente concentrado e absorto na experiência, perdendo a consciência dele mesmo e a noção do tempo, é possível que se encontre num estado de «*flow*». Vd.: Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience* [1990]. New York: Harper Perennial, 2008, pp. 49–57.





Playing is so natural and intuitive that it is hard to comprehend where this energy, this need, derives from. We play because we want to, when we feel like it, spontaneously and without thinking too much about it. As children, there is no exact time or space for play — we play whenever possible, with whatever comes to hand. We start by playing with our bodies and the bodies of our parents: we test the limits of movement, the noises we are able to emit. Then come words, and, with two or three peas, we turn the plate into a field of play and the table into a battlefield.

Playing is not a self-contained action; it is a *mode of exploring*, a *mode of learning* and a *mode of growing*. It would be extremely tedious and limiting to think that playing arises exclusively from a biological and physical need to release energy, relax and balance the body or cheat hunger. If the story of the Lydians is true, games must represent much more — that is the only way to explain how an entire population could forget its basic needs and absorb itself in games for hours on end.

But let's be more precise: "play" has various meanings. It can refer to the action of being playful or playing.[3] Playfulness refers to a far more spontaneous, less structured, flexible and almost anarchic action or activity.[4] While playfulness requires no great effort and is devoid of structure or formal order, playing a game involves the player subscribing to and respecting a set of rules. In accepting these laws, the player temporarily abandons life and the normal order of things, yielding to a space-time Huizinga would call a "magic circle".[5]

However, the power and magic of play do not stem just from the suspension of daily life. Inside the magic circle, the player experiences moments of uncertainty, surprise, relaxation and stress, negotiation (between players and to define the rules), repetition of gestures and actions, a constant to-ing and fro-ing between frivolity and ecstasy.

As with many archaic rituals, "[The] player can abandon himself body and soul to the game, and the consciousness of its being 'merely' a game can be thrust into the background."[6] The effect of the magic circle is so strong that it profoundly affects our physiological functions. We all recall the successive reprimands we were given by our parents to stop playing and come inside for dinner or to go to bed.

Regardless of age, social milieu or education, we can spend hours on end in "playmode", forgetting our bodies' most basic needs, the passing of time and other daily concerns.[7] In light of this, the story of the Lydians becomes evidently plausible. With its immersive power, the magic circle may have effectively prevented the disappearance of a population, which, short of food, and games, would soon enter into conflict.

Nonetheless, despite this admirable story, play has not always been seen in a positive light. The magic circle activates particularly strong modes of attention which, for some, are negatively associated with forms of frivolous, superficial and non-productive distraction. Throughout the history of humanity, play has usually been considered the opposite of discipline, work and seriousness.

In this sense, Huizinga was very clear and even today we owe him a debt of gratitude for his wise words: "The play-concept as such is of a higher order than seriousness. For seriousness seeks to exclude play, whereas play can very well include seriousness."[8] This idea is fundamental not only to understand the power of play but also, even more pertinently, to understand

3 For example, the distinction between "She was just playing with you" or "She was playing *Tetris*."
4 Here it resembles the notion of *paidia* as defined by Roger Caillois in *Man, Play and Games*, pp. 27–35.
5 Johan Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, mainly pp. 10–11.
6 Id., ibid., p. 20–21.
7 Mihaly Csikszentmihalyi notes that when, in certain activities, participants have the sensation of being deeply focused and absorbed in the experience, losing awareness of themselves and the notion of time, they may be in a state of "flow" (*Flow: The Psychology of Optimal Experience*, pp. 49–57).
8 Huizinga, op. cit., p. 45.

longo da história da Humanidade, brincar e jogar foram frequentemente considerados opostos à disciplina, ao trabalho e à seriedade.

A esse respeito, Huizinga deixou as coisas bem claras, e ainda hoje lhe devíamos agradecer as suas sábias palavras: «O conceito de jogo pertence a uma ordem mais elevada do que a seriedade dado que esta procura excluir a ideia de jogo, enquanto que o jogo pode perfeitamente integrar a ideia de seriedade.»[8] Esta ideia é fundamental não só para perceber o poder do jogo, como, ainda mais importante, para perceber as transformações culturais e sociais que se operaram à volta desta atividade tão universal.

A exposição *Playmode* revela sensibilidade ao período contemporâneo em que nos encontramos. Não me parece exagerado dizer que vivemos cada vez mais em «modo jogo». Não por termos necessariamente mais tempo livre do que antes para nos entregarmos aos prazeres ligeiros do jogo, mas por este se encontrar hoje um pouco por todo lado. Em setores nos quais antes era anatematizado, o jogo é hoje venerado. O trabalho, a escola, a política, os negócios e outras áreas de natureza capitalista encontram-se hoje *ludificadas*[9], de tal forma que se torna difícil compreender o que está realmente «em jogo». O fenômeno não é novo — já na década de 1930 Huizinga tinha percebido que o jogo se manifestava em quase todas as atividades humanas. Mas, hoje, a questão é outra. Assistimos atualmente a uma instrumentalização do conceito de jogo, do qual se usa e abusa com fins e interesses produtivos e lucrativos. A *seriedade* do jogo evocada por Huizinga nada tinha a ver com uma questão de produtividade, eficiência e capitalismo. Huizinga evocava a forma de envolvimento do jogador em formas de ação sublime e sagrada com a mais alta seriedade, arrebatamento e absorção.[10]

Parece-me essencial fixar esta ideia: **a** *seriedade* **do jogo e da brincadeira encontra-se no seu** *modo de sublimar* **e na forma como estes permitem ativar** *modos de pensar, de imaginar, de libertar, de mudar, de escapar* **e** *de construir***. Na ausência destas dimensões, não pode, infelizmente, haver jogo.**

Esta discussão leva-nos irremediavelmente à palavra *significado*, e a uma declaração que me parece tão importante como a precedente: o jogo é sempre portador de significado. Como na arte e na experiência estética, «no jogo há qualquer coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e que confere sentido à ação.»[11]

Muitos artistas compreenderam o poder das atividades lúdicas enquanto sistemas significantes desde muito cedo. Se algum dia estes nos ensinaram alguma coisa, terá sido, antes de tudo, a arte de jogar, de brincar, de zombar, de testar os limites. Na verdade, o que é uma pintura se não um misterioso enigma visual, um *puzzle* que resolvemos palpando meticulosamente com os olhos? Para alguns, o jogo surge como elemento central na criação artística, mas também como elemento importante na recepção da obra por parte do espectador. Para outros, ainda mais radicais, a arte é considerada uma atividade emancipada do jogo.[12]

Playmode, *«modo jogo»*

Vivemos um momento singular, em que o planeta, desunido por ideologias extremas, enfrenta por um lado uma luta contra o tempo para evitar uma tragédia ecológica global e, por outro, uma luta para evitar a terceira Guerra Mundial.

---

8 Huizinga, op. cit., p. 63.
9 Em Inglês, *gamification* refere-se à utilização de princípios de jogo e jogos em contextos que não são habitualmente lúdicos. Por outras palavras, nas atividades «gamificadas» o jogo é utilizado com fins comerciais, lucrativos ou produtivos.
10 Vd.: Huizinga, op. cit., p. 34.
11 Huizinga, op. cit., p. 17.
12 Hans-Georg Gadamer e outros estudiosos como Ellen Dissanayake analisaram o jogo enquanto base antropológica da arte. Nesta perspectiva, em que a arte surge como atividade emancipada do jogo, o espectador tem como objetivo a descoberta do significado latente na obra. Vd.: Hans-Georg Gadamer, *Truth and Method.* London/New York: Continuum, 2006, pp. 105-106; Ellen Dissanayake, «An Hypothesis of the Evolution of Art from Play», in *Leonardo*, vol. 7, N.º 3, Oxford/New York: Pergamon Press, Press, 1974, p. 215.)

the cultural and social transformations that take place around this universal activity.

The exhibition *Playmode* reveals a sensibility for the contemporary period in which we find ourselves. It does not seem exaggerated to me to say that we are living increasingly in "playmode". Not because we have necessarily more free time than before to devote to the simple pleasures of play, but because play is almost everywhere today. In sectors where it was once anathematised, play is today venerated. Work, school, politics, business and other capitalist areas are today *gamified*[9] to the extent that it is more and more difficult to understand what is really "at play". This is not a new phenomenon – in the 1930s, Huizinga had already realised that play was manifest in almost all human activities. But today the question is different. We are currently witnessing an instrumentalisation of the concept of play, which is used and abused for productive and lucrative purposes and interests.

For Huizinga, the *seriousness* of play had nothing to do with productivity, efficiency and capitalism. Huizinga evoked how the player became involved in forms of sublime and sacred action with the greatest seriousness, rapture and absorption.[10]

It is essential, I believe, to set this point in stone: **the seriousness of play and game lies in its** *mode of sublimating* **and in the way they allow the** *mode of thinking, imagining, freeing, changing, escaping,* **and** *constructing* **to be activated. Without them, sadly, play cannot exist.**

This discussion leads us irremediably to the word *meaning* and a statement that seems to me to be as important as the preceding one: play always has meaning. Like art and aesthetic experience, "In play there is something 'at play' which transcends the immediate needs of life and imparts meaning to the action."[11]

Many artists have understood the power of ludic activities as significant systems very early. If artists have ever taught us anything, it is, above all, the art of play, of playfulness, of mocking and of testing the limits. In truth, what is a painting if not a mysterious visual enigma, a puzzle we solve through meticulous palpation with our eyes?

For some, play is a central element of artistic creation, but also an important element in the artwork's reception by the spectator. For the even more radical, art is considered an activity emancipated from play.[12]

Playmode

We live in a singular time, in which the planet, disunited by extreme ideologies, faces, on the one hand, a fight against time to avoid a global environment tragedy, and, on the other, a fight to avoid the third world war. With this alarming image, it would seem extremely counter-intuitive to dedicate an exhibition to play and game.

Some might ask: "Why spend hours on end playing when we could be trying to save the planet from disaster?" While others might ask: "Wouldn't it be better to spend more time helping those who really need it?"

There are no easy answers to these questions, above all in an introductory short text to an exhibition. Even if the example of the Lydians shows us that play can save whole populations, it is very unlikely that it can solve all the problems on a planetary scale.

---

9 *Gamification* refers to the use of game principles in contexts that are not usually ludic. In other words, in *gamified* activities, play is used for commercial, lucrative or productive purposes.
10 See: Huizinga, op. cit., p. 8.
11 Huizinga, op. cit., p. 1.
12 Hans-Georg Gadamer and other academics such as Ellen Dissanayake analysed play as the anthropological basis of art. From this perspective, in which art emerges as an emancipated play activity, the spectator's aim is to discover the latent meaning in the artwork. See Hans-Georg Gadamer, *Truth and Method,* pp. 105-106, and Ellen Dissanayake, "A Hypothesis of the Evolution of Art from Play", in *Leonardo*, p. 215.

Com esta imagem alarmante, parece extremamente contraintuitivo dedicar uma exposição ao jogo e à brincadeira. «Por que passar horas a fio a jogar quando poderíamos estar a tentar salvar o planeta de um cataclismo?», perguntarão alguns... «Não seria melhor passar mais tempo a ajudar aqueles que estão a passar mais dificuldades?», atirarão outros.

A resposta a estas questões não é simples, sobretudo num curto texto de apresentação de uma exposição. Mesmo se o exemplo dos Lídios nos mostra que o jogo pode salvar populações inteiras, é muito improvável que este possa resolver todos os problemas em uma escala planetária.

Mas imaginemos, por um momento, o cenário contrário... imaginemos a calamidade que se seguiria ao desaparecimento súbito de alguns dos nossos jogos e brincadeiras preferidos. O que seria, por exemplo, se a «bola»[13] desaparecesse das nossas vidas? Como viver sem o todo-poderoso retângulo verde[14], este mantra audiovisual onipresente que nos embala desde a mais tenra idade, nos exalta e nos arrebata?

Num mundo caótico, desnorteado, cheio de ruído e em plena crise ecológica atencional[15] e ambiental, o jogo aparece-nos como um refúgio privilegiado. Em jogo, dentro do círculo mágico, o jogador aceita as regras e os elementos disponíveis para se render a uma ordem quase sagrada. Tudo parece ser mais claro, mais leve, mais fácil. Num instante, sentimos que dominamos a situação; no momento a seguir, perdemos o controle, mas sem nunca temermos pela vida. É este limbo incerto que nos faz ficar, repetir depois de perder, voltar à carga no dia seguinte.

Depois de lermos estas linhas, até seria fácil cair na tentação do enunciado: «O jogo é o novo ópio do povo.»[16] Até pode ser, mas o jogo é muito mais do que um catalisador de euforia e de sono onírico. Os jogos são sistemas extremamente complexos, poderosos agentes sociais, federadores de multidões, sistemas significantes com valores ideológicos e morais. Estas dimensões revelam que o círculo mágico é permeável. Por um lado, este está muito isolado da vida normal e, por outro, muito enraizado nela. É esta porosidade bidirecional, este fluxo contínuo entre dentro e fora, que permite que o mundo afete o círculo mágico e vice-versa — o jogo pode mudar o mundo e, inversamente, o mundo pode mudar o jogo.

A exposição *Playmode* reúne o trabalho de mais de trinta artistas que adotam o jogo como motor para olharmos e repensarmos o mundo e a nossa complexa relação com ele. Os artistas convidam-nos a contemplar, imaginar, explorar, tocar e jogar.

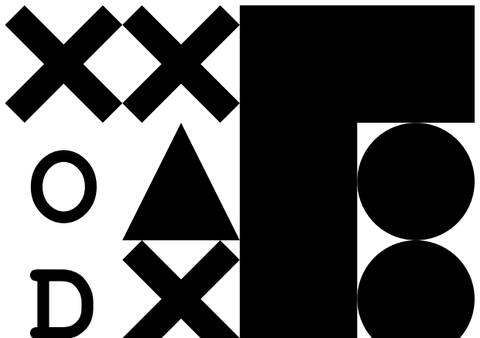
Mas não nos enganemos, esta não é uma exposição de jogos, videogames, interação, tecnologia ou *embodiment*, mesmo se estes são convidados de honra. Também não se trata aqui de uma mostra cronológica de jogos de artistas.

As quarenta e quatro obras presentes na *Playmode* exploram e utilizam o jogo como modo de ver, de imaginar, de sonhar, de especular, de participar, de trabalhar, de mudar, de desconstruir, de resistir e de transformar. A *Playmode* aborda uma panóplia densa de condições e situações sociopolíticas, existenciais, ambientais, humanas e não humanas através de obras que são jogáveis e outras não jogáveis.

Na edição Brasileira da *Playmode*, algumas das obras presentes na primeira exposição no MAAT (Museu e Arte, Arquitetura e Tecnologia), em Lisboa, foram substituídas por obras dos artistas brasileiros Nelson Leirner, Laura Lima e Marcius Galan, Ricardo Barreto e Raquel Fukuda,

13 Referência ao futebol, esporte rei no Brasil.
14 O retângulo verde refere-se aqui à televisão que transmite frequentemente jogos de futebol. Em cada casa, café, restaurante ou sala de espera, há sempre um pequeno retângulo verde.
15 Num mundo cada vez mais interligado, saturado de informação e notificações de todo o tipo, é necessário pensar numa nova forma de ecologia atencional que proteja o nosso bem-estar.

16 Referência à citação «a religião é o ópio do povo» («*Die Religion* [...] *Sie ist das* Opium *des Volkes*», Karl Marx, in *Zur Kritik der Hegel'schen Rechts-Philosophie* [ed. port.: *Crítica da Filosofia do Direito de Hegel*], 1844).



Now imagine, for a moment, the opposite scenario... Imagine the calamity that would follow the sudden vanishing of some of our favorite games and forms of play. What, for instance, would be if the *bola*[13] disappeared from our lives? How could we live without the all-mighty "green rectangle",[14] that omnipresent audio-visual mantra that cradles, extols and thrills us from a tender age?

In a chaotic and bewildered world full of noise, and in a full-blown attentional[15] and environmental ecological crisis, play appears as a kind of privileged refuge. In the game, inside the magic circle, the player accepts the rules and elements available to yield to an almost sacred order. Everything seems clearer, lighter, easier. In an instant, we feel as if we dominate the situation; the next moment, we lose control, but without ever fearing for our lives. It is this uncertain limbo that makes us stay, play one more time after a defeat and try again the following day.

After reading these lines, it would be easy to fall into the temptation of stating that "Play is the new opium of the people."[16] And perhaps it is, but play is much more than a catalyst of euphoria and oneiric sleep. Play is an extremely complex system, a potent social agent, a federator of crowds, a significant system with ideological and moral values. These aspects reveal that the magic circle is permeable. On the one hand, it is very isolated from normal life; on the other, it is highly rooted in it. It is this two-directional porosity, this continual flow between inside and out, that allows the world to affect the magic circle and vice-versa — play can change the world and, inversely, the world can change play.

The exhibition *Playmode* brings together works by more than thirty artists who have adopted play as a motor to our looking and rethinking the world and our complex relationship with it. The artists invite us to contemplate, imagine, explore, touch and play.

But we must not be fooled: this exhibition is not about games or video games, interaction, technology or embodiment, even if these are the guests of honour. It is also not a chronological exhibition of artists' games.

The forty-four artworks included in *Playmode* explore and use play as a mode of seeing, imagining, dreaming, speculating, participating, working, changing, deconstructing, resisting and transforming. Playmode addresses a dense panoply of socio-political, existential, environmental, human and non-human conditions and situations through works that are both playable and non-playable.

In the Brazilian edition of Playmode, some of the works present in the first exhibition at MAAT (Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia) in Lisbon were replaced by works by Brazilian artists Nelson Leirner, Laura Lima and Marcius Galan, Ricardo Barreto and Raquel Fukuda, Jaime Lauriano, Guilherme Meneses, Bobware, and the Beya Xinã Bena Collective. This decision was essentially guided and motivated by the need to introduce a perspective that reflects some local artistic and socio-political realities. Furthermore, for ecological reasons, the intercontinental transport of large works was avoided.

The introduction of new works has subtly altered the ecosystem of meanings and some spatial relationships among existing works. But as in the first edition of Playmode, the visitor discovers an exhibition spacedivided into three thematic areas. On the area "mode of deconstructing, modifying and speculating", we find a set of works by artists who use traditional and digital games, deconstructing them and modifying their rules,

13 A reference to football, Brazil's national sport.
14 The "green rectangle" refers here to a TV set frequently tuned to the football channels, i.e. one on which there is an image of a pitch. In every house, café, restaurant or waiting room, there is always a small green rectangle.
15 In an ever more interlinked world saturated with information and notifications of every kind, it is necessary to think of a new ecology of attention to protect our well-being.
16 Reference to the quotation "religion is the opium of the people" (orig. German: *Die Religion* [...] *ist das* Opium *des Volkes*, from Karl Marx's «Introduction» to his *Zur Kritik der Hegel'schen Rechts-Philosophie* [*A Contribution to the Critique of Hegel's 'Philosophy of Right'*], 1844.

Jaime Lauriano, Guilherme Meneses, Bobware, e o Coletivo Beya Xinã Bena. Esta decisão foi essencialmente guiada e motivada pela necessidade de introduzirmos uma perspectiva que reflita algumas realidades artísticas e sócio-políticas locais. Por outro lado, por razões ecológicas, evitou-se o transporte intercontinental de obras de grandes dimensões.

A introdução de novas obras alterou sutilmente o ecossistema de significados e algumas relações espaciais entre as obras já existentes. Mas tal como na primeira edição da Playmode, o visitante descobre um espaço expositivo dividido em três eixos espaciais. No eixo «modos de desconstruir, de modificar e de especular», encontramos um conjunto de obras de artistas que utilizam jogos tradicionais e jogos digitais, desconstruindo-os e modificando as suas regras, mecânicas[17], objetos, e os próprios espaços de jogo. No segundo eixo da *Playmode*, denominado «modos de participar e de mudar», encontramos um espaço em que todas as obras, sem exceção, requerem uma participação ativa da parte do visitante. Nesta espécie de mini-*arcade*, o visitante é convidado a jogar, confrontando-se com várias questões sociais, políticas, ecológicas e existenciais, mas inerentemente humanas. No eixo «modos de transformar, de sonhar e de trabalhar», encontramos uma seleção de obras que exploram uma dimensão mais crítica em relação à instrumentalização dos jogos e do jogador, e uma seleção de obras que exploram o jogo e o seu poder de transformar estruturas e de sonhar.

Modos de desconstruir, de modificar e de especular

Sabe-se que os jogos têm o poder de construir novos mundos, novas formas de ver, de convocar e orientar a ação. Há jogos que todos conhecemos e que jogamos desde crianças. Desde cedo que as suas regras, as formas e mecânicas se inscrevem na nossa memória, à semelhança das palavras que aprendemos e que usamos diariamente para nos exprimirmos. O espaço e as regras de jogo são em princípio intocáveis, inquestionáveis. São as regras e os limites de diferentes tipos que potenciam o prazer de jogar, dirão alguns: as regras do jogo não limitam o prazer — maximizam-no.[18] Aquele que viola as regras quebrando a ilusão do círculo mágico é visto como um estraga-prazeres, dizia Huizinga.[19]

O conjunto de obras presentes nesta seção explora, justamente, os modos de jogar, de desconstruir, de modificar e de especular sobre o jogo e sobre uma série de questões sociais, políticas e existenciais que vão para além do jogo. Num ato *quase dessacralizador*, os artistas transformam as regras, os terrenos e mecanismos de jogos como o xadrez, o jogo da amarelinha, o futebol, o *GTA* (Grand Theft Auto) ou o *Super Mario* em propostas que sugerem novas possibilidades e realidades, além de resistir às convenções.

[mapscotch] — [bombscotch] (2012, p.60), de Mary Flanagan, e Xadrez Auto-Criativo (2019, p.64), de Ricardo Barreto e Raquel Fukuda, são duas obras que exploram o espaço de dois jogos bem populares — o jogo da amarelinha e o xadrez. Com um gesto criativo relativamente simples, o jogo da amarelinha adaptado por Flanagan convida a uma experiência crítica, reflexiva e subversiva. Em vez dos algarismos que compõem o jogo tradicional, o jogador encontra uma amarelinha composta por círculos com vários nomes de localizações bombardeadas pelos EUA. Flanagan propõe assim uma espécie de arquivo histórico jogável, que invoca e relembra as atrocidades de guerra cometidas no passado pelos EUA.

Xadrez Auto-Criativo, de Ricardo Barreto e Raquel Fukuda, propõe uma desconstrução do jogo de xadrez. O tabuleiro e as peças de jogo transformam-se em objeto escultórico, e em seis tabuleiros jogáveis, encontramos várias configurações de jogo atípicas. Por exemplo, no

17 As mecânicas de jogo referem-se ao conjunto de ações possíveis num jogo tradicional ou num vídeo game. Por exemplo: a ação de lançar uma pedra para uma das casas no jogo de amarelinha ou a ação de «saltar» no vídeo game *Mario Bros.*, da Nintendo, são mecânicas de jogo essenciais.

18 Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004, pp. 330-331.
19 Vd.: Huizinga, op. cit., p. 27.

mechanics[17], objects and the game space itself. In the second *Playmodes'* area, called "mode of participating and changing", we discover a space where all the artworks, without exception, require the active participation of the visitor. In this sort of mini-arcade, the visitor is invited to play, coming face to face with various social, political, ecological and existential, but inherently human, issues. On the area "mode of transforming, dreaming and working", we find a selection of works which explores a more critical dimension in relation to game and gamer instrumentalization, and also a set of works that explores play and its power to transform structures and dreams.

Mode of deconstructing, modifying and speculating

We know that games have the power to construct new worlds, new ways of seeing, of summoning and orienting action. There are games we all know and have played since we were children. From an early age, their rules, forms and mechanics are inscribed on our memory, like the words we learn and use every day to express ourselves. The play space and rules are, at first, an almost sacred place, untouchable, unquestionable. Rules and boundaries of different sorts, some say, enhance the pleasure of playing: the rules of play do not limit pleasure — they maximize it.[18] Anyone who breaks the rules — destroying the illusion of the magic circle — is seen as a spoilsport, according to Huizinga.[19]

The set of artworks in this section explores exactly these modes of playing, deconstructing, modifying and speculating on the play and a series of social, political and existential issues that go beyond the game. In an act of *near desecration*, the artists transform the rules, terrains and mechanisms of games like chess, hopscotch, soccer, *Grand Theft Auto* (GTA) and *Super Mario* into proposals that suggest new possibilities and realities, in addition to resisting conventions.

[mapscotch] — [bombscotch] (2013–ongoing, p.60), by Mary Flanagan, and Xadrez Auto-Criativo (2019, 64), by Ricardo Barreto and Raquel Fukuda, explore the space of two well-known games: hopscotch and chess. With a creative and relatively simple gesture, Flanagan's adapted hopscotch invites to a more reflective, critical and subversive experience. In *[mapscotch] — [bombscotch]*, instead of the usual numbers found in hopscotch (normally inside squares), the player meets a hopscotch made of circles with various names of locations bombed by the US. Flanagan thus proposes a kind of playable historical archive, which invokes and recalls the atrocities of war committed in the past by the US.

Xadrez Auto-Criativo, by Ricardo Barreto and Raquel Fukuda, proposes a deconstruction of the chess game. The board and game pieces are transformed into a sculptural object, and in six playable boards, we find several atypical game configurations. For example, on the "Symmetrical Proto-Chess" board we only find 16 white pawns and 16 black pawns. In other configurations, the modifications are more subtle, however they substantially alter the dynamics of a match and the players' experience.

Football has been the inspiration for many works by artists around the world, and in this area we find a small sample with four works that are inspired by this very important sport. If the apotheotic sculpture *Futebol* (2000-1, p.72) by Nelson Leirner, built from found objects and knickknacks, evokes the power that the game has to bring together people from totally different religions, cultures and social environments, Jaime Lauriano's work presents a much more critical view on football. *A taça do mundo é nossa* (2018, p.74) presents a Jules Rimet cup built from cartridges used by the military police, and *Morte Súbita* (2014, p.76) is a video that appropriates the televised football match codes to remember the names of victims of the 1970s dictatorial and repressive regime in Brazil. These two works refer to the period of military dictatorships in South America, in the sixties and

17 The mechanics of play refer to the set of actions possible in a traditional game or videogame. For example, the action of throwing a stone into one of the squares in hopscotch or the action of "jumping" in the Nintendo video game *Mario Bros.* are essential game mechanics.
18 See Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, pp. 330–331.
19 See: Huizinga, op. cit., p. 27.

tabuleiro "Proto-Xadrez Simétrico" apenas encontramos 16 peões brancos e 16 peões pretos. Em outras configurações, as modificações são mais sutis, no entanto alteram substancialmente a dinâmica de uma partida e a experiência dos jogadores.

O futebol tem servido de inspiração para muitas obras de artistas em todo o mundo, e neste eixo encontramos uma pequena amostra com quatro obras que se inspiram neste esporte tão importante. Se a escultura apoteótica *Futebol* (2000-1, p.72) de Nelson Leirner, construída a partir de objetos encontrados e bibelôs, evoca o poder que o jogo tem de juntar pessoas de religiões, culturas e meios sociais totalmente diferentes, a obra de Jaime Lauriano apresenta uma visão mais crítica sobre o futebol. *A Taça do Mundo é Nossa* (2018, p.74) apresenta uma réplica da taça Jules Rimet construída a partir de cartuchos utilizados pela polícia militar, e *Morte Súbita* (2014, p.76) é um vídeo que se apropria dos códigos televisivos de uma partida de futebol para relembrar os nomes das vítimas do regime ditatorial e repressivos de 1970 no Brasil. Estas duas obras referem-se ao período das ditaduras militares na América do Sul, nas décadas de sessenta e setenta e à forma como estas utilizaram o futebol como instrumento de propaganda política.

The 23rd Player — A Behavioural Ball (2012, p.82), de Samuel Bianchini, propõe uma reconfiguração poética e humorística do jogo de futebol. A bola, objeto central do jogo, deixa o seu papel passivo para se transformar num ator capaz de tomar decisões semiautônomas e, assim, afetar o curso da partida e da performance dos jogadores.

Neste eixo manifestamente dedicado à desconstrução dos jogos mais tradicionais, encontramos ainda três obras que utilizam jogos digitais como inspiração e como mídia de suporte: *SuperMario Sleeping* (1997, p.78), de Miltos Manetas; *San Andreas Streaming Deer Cam* (2015—2016, p.84), de Brent Watanabe; e *Elegy: GTA USA Gun Homicides* (2018–2019, p.80), de Joseph DeLappe.

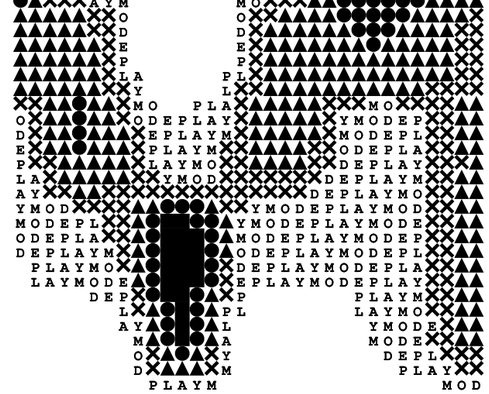
As desconstruções e modificações operadas por Miltos Manetas, Brent Watanabe e Joseph DeLappe concentram a nossa atenção na simulação e no terreno de jogo de Super Mario 64 e de Grand Theft Auto V. No entanto, em vez de solicitarem a participação ativa do espectador, estes *mods*[20] do *GTA V* proporcionam uma experiência contemplativa que não é muito habitual frente ao ecrã de jogo.

Em *San Andreas Streaming Deer Cam* (2015–2016, p.84), de Watanabe, o avatar, normalmente representado por uma figura antropomórfica, é substituído por um veado que, de forma autônoma e sem pré-*script* [21], vagueia pelas ruas de San Andreas, um estado ficcional localizado na Califórnia. O estranhamento proporcionado por esta espécie de *dérive* [22] zoomórfica não advém apenas da composição ligeiramente surrealista. Este tipo de imagem já tinha aparecido no videojogo *Goat Simulator.*[23] A experiência que Watanabe nos propõe é a de contemplar o terreno de jogo, as suas mecânicas e o motor de inteligência artificial em ação. Com esta modificação, Watanabe transforma o jogo em drama quase cinematográfico. Em tempo real, ninguém pode saber o que vai acontecer a seguir, nem mesmo o próprio artista, e aqui parecem residir a verdadeira força e a verdadeira razão no estranhamento e na fascinação provocados por esta espécie de cinema generativo.

Modos de transformar, de sonhar e de trabalhar

O jogo é um conceito bastante paradoxal. Por um lado, tem um poder extraordinário para nos subtrair às complicações cotidianas, fazendo-nos sonhar e partir para lugares imaginários. Por outro, como já foi referido, o jogo é hoje uma terra de promessas para todo o tipo de atividades lucrativas; um instrumento para promover a

20 *Mods* ou *game mods* são modificações de vídeo games feitas por amadores ou pelos próprios jogadores. Estas modificações podem ser visuais, sonoras ou ligadas às mecânicas do jogo e de como este se comporta
21 Sem pré-programação.
22 A *dérive* [deriva] urbana é uma prática criada por Guy Debord. Esta técnica situacionista consistia em mudar a forma de interagir com as cidades e de olhar para estas, para o urbanismo, desautomatizando a rotina e a relação com as cidades. Em vez de escolhermos sempre o mesmo caminho, Debord sugeria que devíamos utilizar a *dérive* para nos deixarmos levar pelas emoções e descobrir as «situações» urbanas com novos olhos.
23 Jogo desenvolvido pela Coffee Stain Studios em 2014.



seventies, and the way in which they used football as an instrument of political propaganda.

The 23rd Player — A Behavioural Ball (2012, p.82), by Samuel Bianchini, proposes a poetic and humorous reconfiguration of the soccer game. The ball, a central object in the game, is converted from a passive role into a protagonist capable of making semi-autonomous decisions and, thus, influencing the course of the game and the players performances.

In this area clearly dedicated to the deconstruction of more traditional games, we also find three works that use digital games as inspiration and as support media: *SuperMario Sleeping* (1997, p.78), by Miltos Manetas; *San Andreas Streaming Deer* Cam (2015 —2016, p.84), by Brent Watanabe; and *Elegy: GTA USA Gun Homicides* (2018–2019, p.80), by Joseph DeLappe

Miltos Manetas, Brent Watanabe and Joseph DeLappe's deconstructions and modifications concentrate our attention on the simulation and field of play of Super Mario 64 and Grand Theft Auto V. However, rather than requesting the viewer's active participation, these mods[20] to *GTA V* provide a contemplative experience that is unusual in gaming. In *San Andreas Streaming Deer Cam* (2015–2016, p.84), by Watanabe, the avatar, normally represented by an anthropomorphic figure, is replaced by a deer which roams freely and unscripted[21] through the streets of San Andreas, a fictional state located in California. The strangeness of this kind of zoomorphic *dérive*[22] does not stem purely from the slightly surreal composition. This type of image had already appeared in the video game *Goat Simulator.*[23] The experience Watanabe proposes is to contemplate the field of play, its mechanics and the engine of artificial intelligence in action. With this mod, Watanabe turns play into an almost cinematographic drama. In real time, nobody knows what will happen next, not even the artist, and this is where the true force and reason seem to lie — in the strangeness and fascination caused by this kind of generative film.

Mode of transforming, dreaming and working

Play is a highly paradoxical concept. On the one hand, it has an extraordinary power to remove us from daily complications, making us dream and depart for imaginary places. On the other, as mentioned, play is today a promised land for every type of lucrative activity; an instrument to promote efficiency, improve sales results or the brand image.

In a mixture composed of dreams, imagination and subversion, the works and performance acts of Brad Downey explore the urban infrastructure as the field of play. In his ephemeral street art, the paving stones become dominoes or cards that form into a castle. In *Castles Beneath Cities* (2008, p.118), a sandcastle built on a city pavement seems to give literal material form to the slogan seen on the streets of Paris during the May 1968 demonstrations: "*Sous les pavés, la plage*" ["Under the paving stones, there's a beach"].

"But dreaming is not enough!" some will say; "play can also make us stronger," "and teach us to work better and quicker!" or "even teach us to consume better," according to others.

Conscious of contemporary instrumentalisation of play and through play, some artists have explored gamification processes in contemporary societies. In the videos *For a better world* (2012) and *Naar de speeltuin! (To the playground!)* (2012, p.110), Priscila Fernandes portrays two types of ludic or playful activities. In the former, the artist filmed at KidZania in Lisbon. In this recreational multinational, children play adult professions, including

20 "Mods" or "game mods" are modifications to video games by amateurs or the players themselves. These can be visual, audible or linked to the mechanics of the game and how it behaves.
21 Un-pre-programmed.
22 Urban *dérive* ["drift"] is a concept created by Guy Debord. This Situationist technique consists in changing how we interact with and look at cities and urbanism, de-automatising routine and our relationship with the urban environment. Rather than always choosing the same path, Debord suggests we use the *dérive* and let our emotions lead us, seeing urban "situations" through new eyes.
23 A game developed by Coffee Stain Studios in 2014.

eficiência, melhorar os resultados de venda ou a imagem de uma marca.

Numa mistura de sonho, imaginação e subversão, as obras e performances de Brad Downey exploram a infraestrutura urbana como terreno de jogo. Nas suas intervenções efêmeras de *street art*, as lajetas da rua tornam-se peças de dominó ou cartas que dão forma a um castelo. Em *Castles Beneath Cities* (2008, p.118), um castelo de areia construído num passeio da cidade parece materializar literalmente o *slogan* avistado nas ruas de Paris, durante as manifestações do Maio de 68: «*Sous les pavés, la plage*.»

«Mas sonhar não é suficiente!...», dirão alguns; «o jogo também nos pode tornar mais fortes», «ensinar a trabalhar melhor, mais rapidamente!» ou «ensinar, até, a consumir melhor», dirão outros.

Conscientes da instrumentalização contemporânea do jogo e pelo jogo, alguns artistas têm explorado os processos de ludificação nas sociedades contemporâneas. Nos vídeos *For a better world* (2012) e *Naar de speeltuin! — To the playground!* (2012, p.110), Priscila Fernandes retrata dois tipos de atividades lúdicas ou brincadeiras. No primeiro vídeo, a artista filma na KidZania de Lisboa. Nesta multinacional de recreação, as crianças brincam de médicos, empregadas de caixa, entre outras formas de trabalho da vida adulta. Nesta sociedade de crianças, que até tem moeda própria — o KidZo —, compram-se e vendem-se produtos de marcas que patrocinam a KidZania. Neste jogo de normalização e de fidelização, a criança aprende desde cedo as mecânicas do mundo adulto. Em contraponto com essa visão capitalista do jogo e da brincadeira, *Naar de speeltuin! — To the playground!* filma um grupo de adultos que brinca num parque infantil, marcando a importância do regresso à brincadeira autotélica[24] e desinteressada.

Mas esta visão instrumentalizadora do jogo não se verifica apenas nos «jogos» e «brincadeiras» de crianças. Na série *Ernste Spiele — Serious Games* (2009–2010, p.112), Harun Farocki documenta a forma como os jogos têm sido utilizados para formar e treinar militares nos EUA (vd.: *Serious Games I: Watson is Down*). Mas a aplicação destas técnicas vai mais longe. Com *Serious Games III: Immersion*, Farocki mostra-nos de que modo os militares têm utilizado tecnologias de realidade virtual imersivas para tratar a Perturbação de *Stress* Pós-Traumático de guerra.

Entre sonho e trabalho, utopia e distopia, o jogo tem um importante poder de transformação das estruturas cognitivas, físicas e sociais. O projeto *Dust* (2011, p.120), de Aram Bartholl, materializa bem esta ideia. *Dust* consiste numa pequena maquete que representa um mapa de um dos vídeo games mais jogados de sempre — *de_dust*, da série *Counter-Strike*.[25] Para o artista, o verdadeiro projeto ainda está para chegar. Esta maquete é apenas um modelo que servirá de referência para a construção de um monumento de concreto e à escala real. Bartholl diz-nos que, apesar da ausência de texturas e cores, numa visita a este espaço, qualquer jogador de *Counter-Strike* saberá certamente onde se encontra, ainda que seja a primeira vez que ali esteja.

Modos de participar e de mudar

Um dos poderes mais fortes do jogo está na capacidade de nos fazer participar em algo, convocando a nossa atenção mais profunda. Mas o jogador não participa apenas de «corpo presente». Em jogo, tomamos constantemente decisões conscientes que definem o curso da ação e o destino da partida. Claro, haverá algumas exceções, como o caso dos jogos de sorte ou azar ou o dos jogos de *vertigem*[26], em que o jogador raramente tem controle sobre o seu destino. Mas, quando jogamos,

24 Uma atividade autotélica é uma atividade em que o único objetivo é a própria atividade. Por outras palavras, não há outros interesses ou benefícios (secundários), como dinheiro, fama ou reconhecimento. Se jogo *Tetris*, é pelo prazer que esta atividade me traz. A recompensa é a experiência proporcionada pela atividade.

25 *Counter-Strike*, Valve Corporation, 2000.
26 Em *Les Jeux et les hommes* (op. cit.), Roger Caillois definiu uma categoria de jogos de «vertigem», chamada «*ilinx*», que inclui atividades lúdicas que envolvem uma experiência física forte, como, por exemplo: andar numa montanha-russa, fazer *bungee jumping* etc.

doctors and cashiers. In this children's society, which even has its own currency (Kidzo), products by KidZania's sponsors can be bought and sold. In this game of normalisation and building loyalty, children learn about the mechanics of the adult world from an early age. In contrast to this capitalist vision of play, *Naar de speeltuin! — To the playground!* films a group of adults playing in a children's playground, marking the importance of a return to autotelic[24] and disinterested play.

But this instrumentalizing vision of play is not evident only in children's "play" and "games". In the series *Ernste Spiele — Serious Games* (2009–2010, p.112), Harun Farocki documents the way games have been used to train soldiers in the USA (see *Serious Games I: Watson is Down*). But the application of these techniques goes even further. In *Serious Games III: Immersion*, Farocki shows how the military has used immersive virtual reality technologies to deal with war-related post-traumatic stress disorder.

Between dream and work, utopia and dystopia, play has an important capacity to transform cognitive, physical and social structures. The project *Dust* (2011, p.120), by Aram Bartholl, successfully materializes this idea. *Dust* consists of a small model representing a map — *de_dust* — from one of the most popular video games of all time, the *Counter-Strike* series.[25] The artist has yet to complete the real project. This is just a model that will act as a reference for the construction of a life-size concrete monument. According to Bartholl, despite the absence of textures and colours, in a visit to this place, any player of *Counter-Strike* will certainly know where he is at, even if it is their first time there.

Mode of participating and changing

One of the strongest powers of play lies in its ability to make us take part in something, focusing all of our attention. But the player does not participate just "bodily". When playing, we make constant conscious decisions that define the course of action and the destiny of the game. Of course, there are exceptions, such as games of chance or vertigo,[26] in which the player rarely has control over their destiny. But, when we play, it is not just our actions which affect the complex play ecosystem. Our actions and the structure of play sometimes manage to change the player's awareness and how they see the world.

This area of the exhibition could easily be called "serious games", given that the projects displayed are frequently used as case studies to analyse this sub-category of play. However, does this not contradict what Huizinga has taught us about play and seriousness? Isn't play always serious? Moreover, this concept is vast, covering games that seem ideologically opposed. War simulation games designed to train the military very often appear in connection with those covering the hardships of migrants.

By placing ourselves in the position of others, the ten digital games in this area activate different modes of changing perspective, perception and awareness about certain social, cultural and existential conditions.

In *Bury me, my Love* (2017, p.92), by Florent Maurin (The Pixel Hunt), the player follows the long and difficult journey of Nour, a Syrian refugee who leaves behind her own country at war and her husband (Majd) in search of a better life in France. In the role of Majd, the player interacts with Nour via a text messaging app and learns of the difficulties, dangers and emotions she faces along the way. In *Papers, Please* (2013, p.94), Lucas Pope explores the complexity of immigration from another

24 An autotelic activity is one in which the only aim is the activity itself. In other words, there are no other (secondary) interests or benefits, such as money, fame or recognition. If I play *Tetris*, it is for the pleasure it gives me. The reward is the experience provided by the activity.
25 *Counter-Strike*, Valve Corporation, 2000.
26 In *Man, Play and Games* (op. cit.), Roger Caillois defined a category of "vertigo" games, called "*ilinx*", that includes ludic activities involving a heavy physical experience, such as riding a roller coaster or bungee jumping.

não são apenas as nossas ações que afetam o complexo ecossistema do jogo. As nossas ações e a estrutura do jogo conseguem, por vezes, mudar a consciência do jogador e o modo como este vê o mundo.

Este eixo poderia muito bem designar-se «*serious games*», ou «jogos sérios», uma vez que os projetos expostos são frequentemente estudos de caso para se analisar este subtipo de jogo. No entanto, não estaríamos aqui em contradição com aquilo que Huizinga nos ensinou sobre jogo e seriedade? O jogo não é sempre sério? Por outro lado, este conceito é vasto, abarcando jogos que parecem ideologicamente opostos. Jogos que simulam condições de guerra, destinados a treinar militares, aparecem muitas vezes no mesmo saco dos jogos que abordam as dificuldades e o sofrimento dos migrantes.

Pondo-nos na pele de outrem, os dez jogos digitais presentes neste eixo ativam diferentes modos de mudar de perspectiva, de percepção e de consciência sobre certas condições sociais, culturais e existenciais.

Em *Bury me, my Love* (2017, p.92), do coletivo Playdius, o jogador segue a longa e penosa viagem de Nour, uma refugiada síria que deixa para trás o seu país em guerra e o seu marido (Madj), em busca de uma vida melhor na França. No papel de Madj, o jogador interage com Nour através de um aplicativo de mensagens, descobrindo, assim, as dificuldades, os perigos e as emoções que esta enfrenta pelo caminho. Em *Papers, Please* (2013, p. 94), Lucas Pope aborda a complexidade da imigração de outra perspectiva. Num posto fronteiriço entre Arstotzka e Kolechia, dois países fictícios, o jogador desempenha as funções de inspetor do serviço de fronteiras. Este tem de examinar minuciosamente os documentos dos imigrantes que tentam chegar a Arstotzka para evitar a entrada de criminosos, terroristas ou imigrantes com documentos falsos ou roubados. Com esta tarefa aparentemente simples e monótona, o jogador é por vezes confrontado com dilemas éticos e morais que aproximam muito da realidade esta experiência complexa.

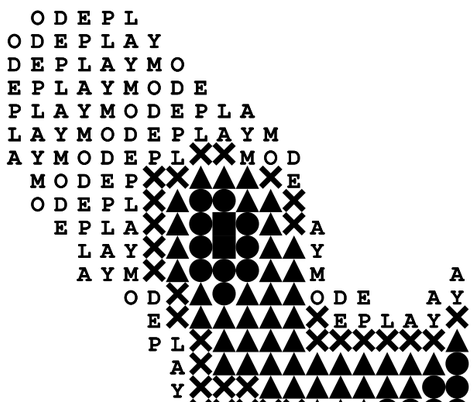
The Graveyard (2008, p.98), de Auriea Harvey e Michaël Samyn/Tale of Tales, e *Every Day the Same Dream* (2009, p.100), de Paolo Pedercini/Molleindustria, são dois vídeo games formalmente simples, mas com um fundo complexo. No primeiro, o jogador vê o mundo através de uma senhora idosa que caminha lentamente num cemitério. Neste jogo de *gameplay* contemplativo e minimalista, o jogador é confrontado com o tempo, a velhice e a morte — condições existenciais e universais independentes de sexo, raça, idade e meio social. Num estilo e num *gameplay* igualmente minimalistas, *Every Day the Same Dream* põe em jogo a rotatividade, a repetição, a monotonia e a alienação da vida cotidiana.

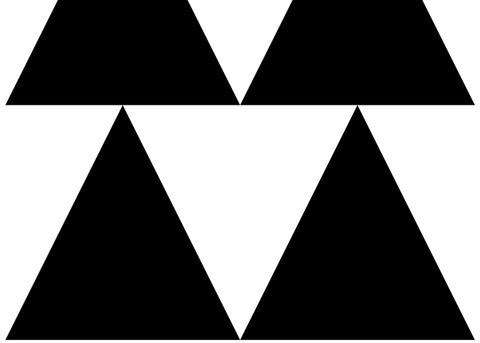
Everything (2017, p.96), um excêntrico videogame de David OReilly, convida-nos a olhar para o universo de várias perspectivas, a fazer *zoom in* e *zoom out* para percebermos que todas as partes que o constituem, da mais pequena molécula ao maior organismo, são importantes e estão sempre interligadas. *The Night Journey* (2018, p.106) , de Bill Viola, é um vídeo game experimental e introspectivo. Sem objetivos claros, e num ambiente escuro e misterioso, que se vai adaptando às ações e aos movimentos do jogador, *Night Journey* é, segundo Viola, uma viagem em busca da iluminação pessoal.

Huni Kuin: Yube Baitana (*Os Caminhos da Jiboia*, 2016, p.102) é um vídeo game de aventura e sobrevivência na floresta brasileira, que resulta de uma colaboração entre antropólogos, programadores e artistas de São Paulo (SP) e indígenas do povo Huni Kuĩ (Kaxinawá) do Rio Jordão (AC), no Brasil. Através desta experiência lúdica, o jogador vai descobrindo um pouco da cultura ancestral e das mitologias do povo Huni Kuĩ e das suas relações fortes com a natureza, com os espíritos, com o visível e invisível.

Modo de rematar

Como muitas exposições organizadas nas últimas décadas à volta do jogo, este tema tentador, *Playmode* é apenas uma pequena gota de compreensão do poder dos modos de brincar, de ver e de jogar, num oceano lúdico extraordinariamente vasto e complexo. Por mais exposições organizadas e livros escritos, é impossível descrever, documentar ou expor todas as formas de





perspective. At a frontier post between Arstotzka and Kolechia, two fictitious countries, the player performs the duties of a border control officer. They have to examine in detail the documents of immigrants trying to reach Arstotzka to avoid the entry of criminals, terrorists or immigrants with fake or stolen documents. Doing this seemingly simple and monotonous task, the player is sometimes faced with ethical and moral dilemmas that are very close to the reality of this complex experience.

The Graveyard (2008, p.98), by Auriea Harveyande and Michaël Samyn/Tale of Tales, and *Every Day the Same Dream* (2009, p.100), by Paolo Pedercini/Molleindustria, are two video games that are straightforward in form but raise complex issues. In the former, the player sees the world through the eyes of an elderly lady slowly walking through a cemetery. In this contemplative and minimalist gameplay, the player is faced with time, old age and death — existential and universal conditions independent from sex, race, age and social milieu. Equally minimalist in style and gameplay, *Every Day the Same Dream* plays with the rotation, repetition, monotony and alienation of daily life.

Everything (2017, p.96), an eccentric video game by David OReilly, invites us to look at the universe from different perspectives, to zoom in and out to realize that all the parts that make it up, from the smallest molecule to the larger organism, are important and are always interconnected. *The Night Journey* (2018, p.106), by Bill Viola, is an experimental and introspective video game. Without clear objectives, and in a dark and mysterious environment, which adapts to the player's actions and movements, *Night Journey* is, according to Viola, a journey in search of personal enlightenment.

Huni Kuin: Yube Baitana (*Os Caminhos da Jiboia*, 2016, p.102) is a video game of adventure and survival in the Brazilian forest, which results from a collaboration between anthropologists, programmers and artists from São Paulo (SP) and indigenous people from Huni Kuĩ (Kaxinawá) people of the Jordan River (AC) in Brazil. Through this playful experience, the player discovers some information about the ancestral culture and mythologies of the Huni Kuĩ people, and their strong relationships with nature, with spirits, with the visible and invisible.

Mode of finalising

Like many exhibitions of the last decade on this enticing theme of play, *Playmode* is just a small drop in understanding the power of the modes of seeing and playing in an extraordinarily vast and complex ludic ocean. However many exhibitions are held and books written, it is impossible to describe, document or exhibit all the forms of play, simply because the modes of play revitalise, reproduce and reinvent themselves permanently. Like a weed that grows in a crack in a wall, play sprouts up everywhere, even in the most unpleasant situations, such is its strength.

"Many a true word is spoken in jest," according to a popular saying. Artists have always been good at both these things — playing and telling truths.

In *Playmode*, each artwork holds a truth, a mode of seeing, a mode of playing. In conclusion, one could say that, "Many a true word is discovered in jest." But things are not that simple. Play seems to be everywhere, but the same cannot be said of truth. There are all kinds of games, some good, some bad; others are not games at all, even if in appearance they have all the same characteristics.

One thing is certain: in "playmode" — undomesticated[27] and purely autotelic — we find a vital, gentle yet also profound, almost sacred, energy that does not deceive and thrusts us back into the game.

---

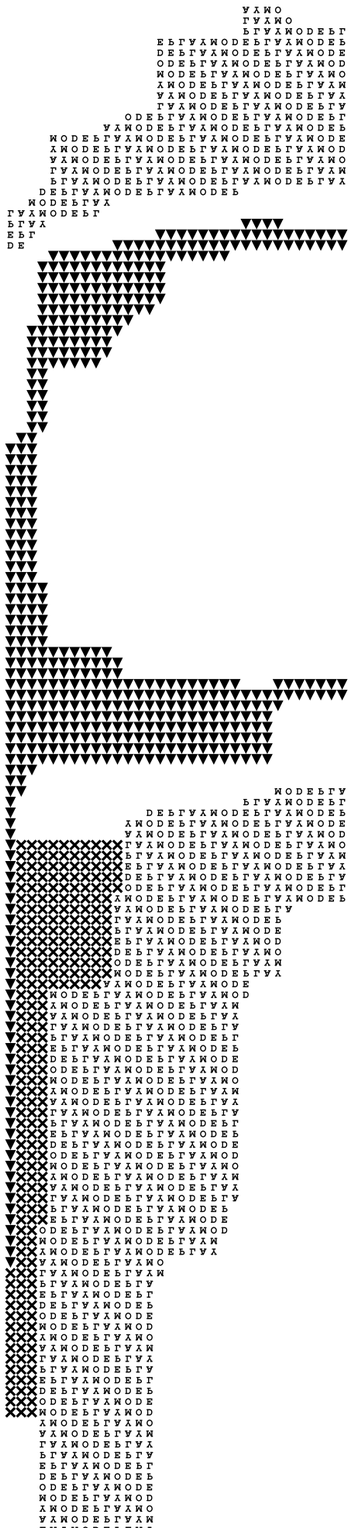
27 I.e. non-gamified.

jogar e de brincar. Simplesmente porque a brincadeira e os modos de jogo se revitalizam, se reproduzem e se reinventam em permanência. Como uma erva que cresce na brecha de uma parede, a brincadeira e o jogo nascem por todo o lado, até nas situações mais dolorosas, tal é a sua a força.

«A brincar se dizem as verdades», diz um provérbio português bem popular. Os artistas sempre foram bons nestas duas coisas — a brincar e a dizer verdades.

Em *Playmode*, cada obra encerra uma verdade, um modo de ver, um modo de brincar ou jogar. «A brincar se descobrem as verdades», poder-se-ia dizer em modo de conclusão. Mas as coisas não são assim tão simples. O jogo parece estar por todo o lado, mas o mesmo não se pode dizer da verdade. Há jogos e jogos, uns bons, outros maus; outros não são de todo jogos, mesmo quando apresentam, na aparência, todas as características de um.

Uma coisa é certa: em «modo jogo», não domesticado[27] e puramente autotélico, encontramos uma energia vital, branda e ao mesmo tempo profunda, quase sagrada, que não nos engana e que nos faz voltar a jogar.



27 Não «gamificado».

Bibliografia

Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes. Le Masque et le vertige* [1958]. Paris: Gallimard, 2009. [Ed. port.: *Os Jogos e os Homens. A Máscara e a Vertigem.* Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Livros Cotovia, 1999].

Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience* [1990]. New York: Harper Perennial, 2008.

Ellen Dissanayake, «An Hypothesis of the Evolution of Art from Play», in *Leonardo*, vol. 7, N.º 3, Oxford/New York: Pergamon Press, Press, 1974, pp. 211–217. [Disponível na Internet: https://www.jstor.org/stable/1572893].

Hans-Georg Gadamer, *Truth and Method* [*Wahrheit und Methode*, 1960]. Trans. Joel Weinsheimer, Donald G. Marshall. London/New York: Continuum, [1975] 2006.

Johan Huizinga, *Homo Ludens: Um Estudo sobre o Elemento Lúdico da Cultura* [*Homo Ludens — Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, 1938; *Homo Ludens — Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 1944]. Trad. Victor Dias Antunes. Lisboa: Edições 70, [DL] 2003.

Jane McGonigal, *Reality is Broken — Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.* New York: The Penguin Press, 2011.

Bibliography

Caillois, Roger, *Man, Play and Games* [*Les jeux et les hommes*, 1958]. Trans. Meyer Barash. University of Illinois Press, 2001.

Csikszentmihalyi, Mihaly, *Flow: The Psychology of Optimal Experience* [1990]. New York: Harper Perennial, 2008.

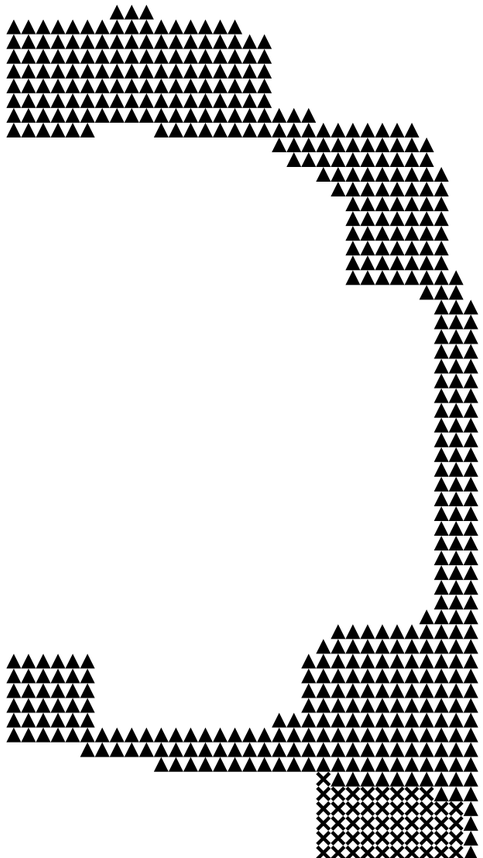
Dissanayake, Ellen, "An Hypothesis of the Evolution of Art from Play", in *Leonardo*, vol. 7, no. 3., Oxford/New York: Pergamon Press, 1974. [Available (online) at: https://www.jstor.org/stable/1572893].

Gadamer, Hans-Georg, *Truth and Method* [*Wahrheit und Methode*, 1960]. Trans. Joel Weinsheimer, Donald G. Marshall. London/New York: Continuum, [1975] 2006.

Huizinga, Johan, *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture* [*Homo Ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, 1938; *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 1944]. London: Routledge, [1949] 2003.

McGonigal, Jane, *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.* New York: The Penguin Press, 2011.

Salen, Katie, Zimmerman, Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals.* Cambridge, MA: The MIT Press, 2004.



Obras em exposição==

Modos de desconstruir, de modificar e de especular >=

Modos de participar e de mudar <

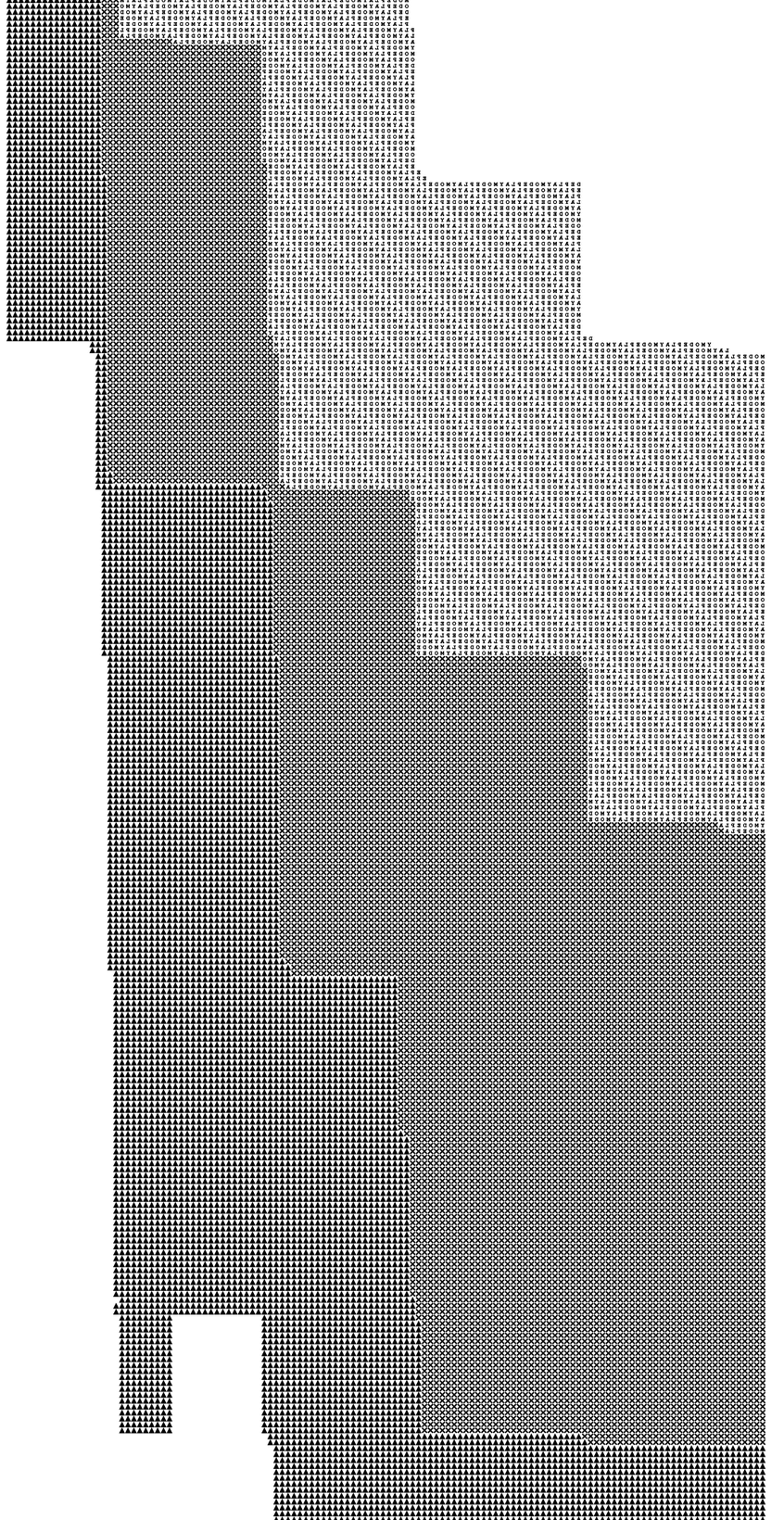
Modos de transformar, de sonhar e de trabalhar >

Works in exhibition==

Mode of deconstructing, modifying and speculating >=

Mode of participating and changing <

Mode of transforming, dreaming and working >



Obras em exposição==Modos de desconstruir, de modificar e de especular>=

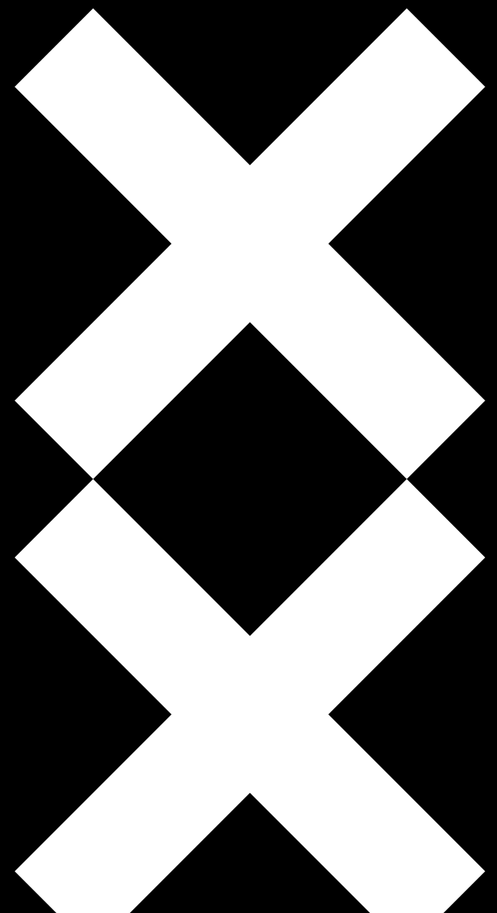
Obras em exposição==

Modos de desconstruir, de modificar e de especular>=

Modos de participar e de mudar<

Modos de transformar, de sonhar e de trabalhar>

Um dos poderes inegáveis da brincadeira e do jogo está na capacidade de fazer com que participemos de algo, convocando a nossa atenção mais profunda. Mas o jogador não participa apenas de «corpo presente». Em jogo, tomamos constantemente decisões conscientes que definem o curso da ação e o destino da partida. Mas, quando jogamos, não são apenas as nossas ações que afetam o complexo ecossistema lúdico. As nossas ações e a estrutura do jogo conseguem, por vezes, mudar a consciência do jogador e o modo como este vê o mundo. Colocando-nos na pele de outrem, os jogos digitais presentes nesta área propõem-nos diferentes modos de mudar de perspectiva, de percepção e de consciência sobre certas condições sociais, culturais e existenciais.



Works in Exhibition==

Mode of deconstructing, modifying and speculating>=

Mode of participating and changing<

Mode of transforming, dreaming and working>

One of the undeniable powers of play and games lies in their ability to make us take part in something, focusing all our attention. But the player does not participate just "bodily". When playing, we make constant conscious decisions that define the course of action and the game destiny. But, when we play, it is not just our actions which affect the complex ludic ecosystem. Our actions and the structure of play sometimes manage to change the player's awareness and how they see the world. By placing ourselves in the position of others, the digital games in this area propose different modes of changing perspective, perception and awareness about certain social, cultural and existential conditions.

>=Mary Flanagan*

[mapscotch] – [bombscotch], 2013

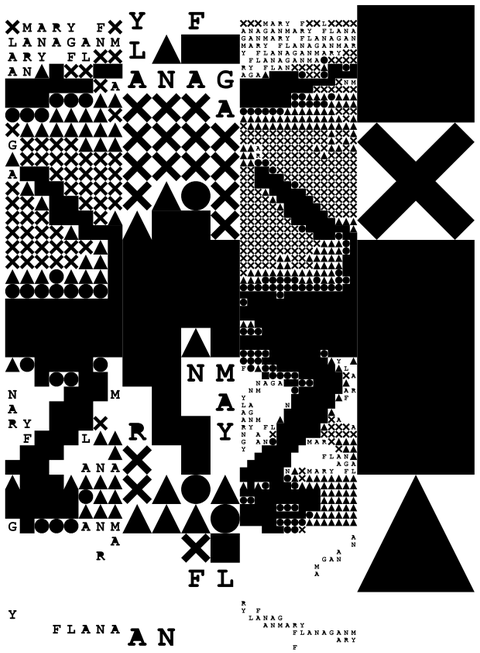
Vinil e sacos de feijões; dimensões variáveis
Cortesia da artista

O jogo da amarelinha é, provavelmente, um dos jogos mais populares e universais, jogado por milhões de crianças em todo o mundo. Na base da sua popularidade estarão com certeza a simplicidade e a facilidade de jogar. Bastam um pedaço de giz ou de tijolo, uma pequena pedra, um ou mais jogadores e vontade de jogar.

Em [mapscotch], Mary Flanagan pede aos jogadores que desenhem o seu próprio terreno de jogo, explorando questões críticas relacionadas com o contexto social e cultural em que se encontram. Na versão [bombscotch], Flanagan modifica ligeiramente o terreno de jogo da amarelinha, substituindo os algarismos dentro das casas (representadas por círculos) por palavras relacionadas com as atrocidades de guerra cometidas pelos EUA ou com outras questões sociopolíticas.

* Estados Unidos da América, 1969.

A higienização das mãos antes da interação é obrigatória.



[mapscotch] – [bombscotch], 2013

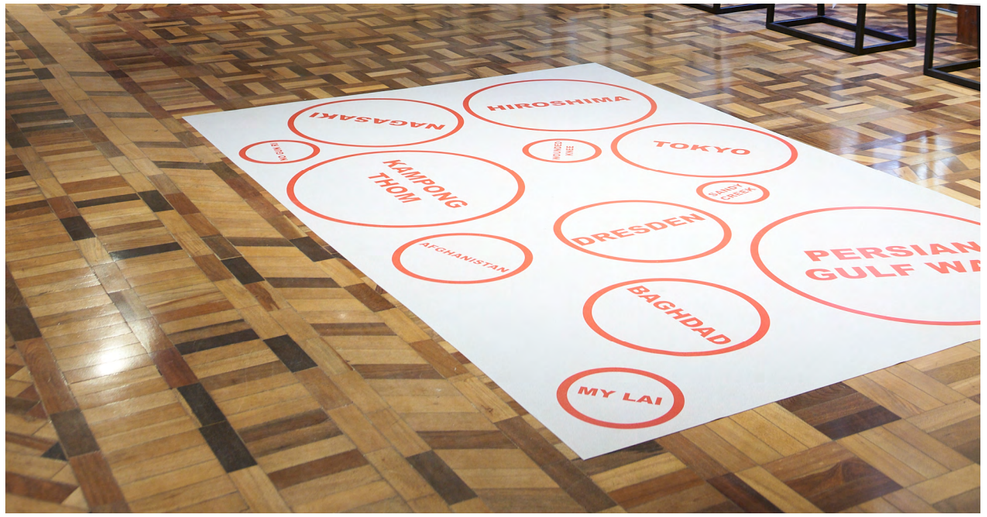
Vinyl and beanbags; variable dimensions
Courtesy of the artist

Hopscotch is probably one of the most popular and universal games ever, enjoyed by millions of children around the world. The basis of its popularity is certainly its simplicity and ease of play. All you need is a piece of chalk or tile, a small stone, one or more people and the desire to play.

In [mapscotch], Mary Flanagan asks players to draw their own field of play, exploring critical issues related to their social and cultural context. In the [bombscotch] version, Flanagan slightly modifies the hopscotch's terrain, replacing the numbers in the circular spaces with words related to the war atrocities committed by the USA or to other socio-political issues.

* United States of America, 1969.

Hand hygiene before interaction is mandatory.



>=Laura Lima, Marcius Galan*

Mesa de Jogos, 2020

Mesa de madeira com materiais diversos (baralhos, peças de madeira, elásticos, caçapa de sinuca, bolas de sinuca...)
220 x 110 cm

A obra Mesa de Jogos, de Laura Lima e Marcius Galan (2020), questiona a importância das regras nos sistemas lúdicos e, por vezes, rígidos da contemporaneidade. Nesse contexto, propõe-se uma desconstrução destas regras por meio da brincadeira. Assim, a partir de objetos de jogos existentes como, por exemplo, um tabuleiro de xadrez, baralhos de cartas e outros adereços, cria-se uma mesa liberta dos constrangimentos tradicionais para se inquirir sobre a relação existente entre brincadeira (*paidia*), cujas regras podem ser livremente modificadas, e jogo (*ludus*), o que implica uma estrutura mais fechada cujas regras não são negociáveis sem que isso ponha em causa a experiência lúdica. Nesse sentido, a interação surge como um híbrido entre regras, que se desconstroem a partir de outros jogos, e as múltiplas possibilidades de desvio e subversão por via da brincadeira.

*Brasil,1971; Estados Unidos da América, 1972

A higienização das mãos antes da interação é obrigatória.

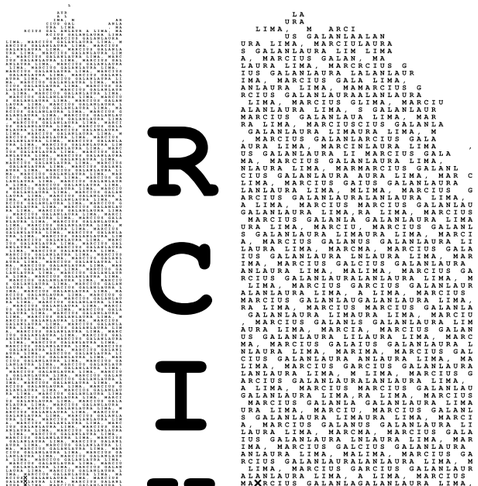
Mesa de Jogos, 2020

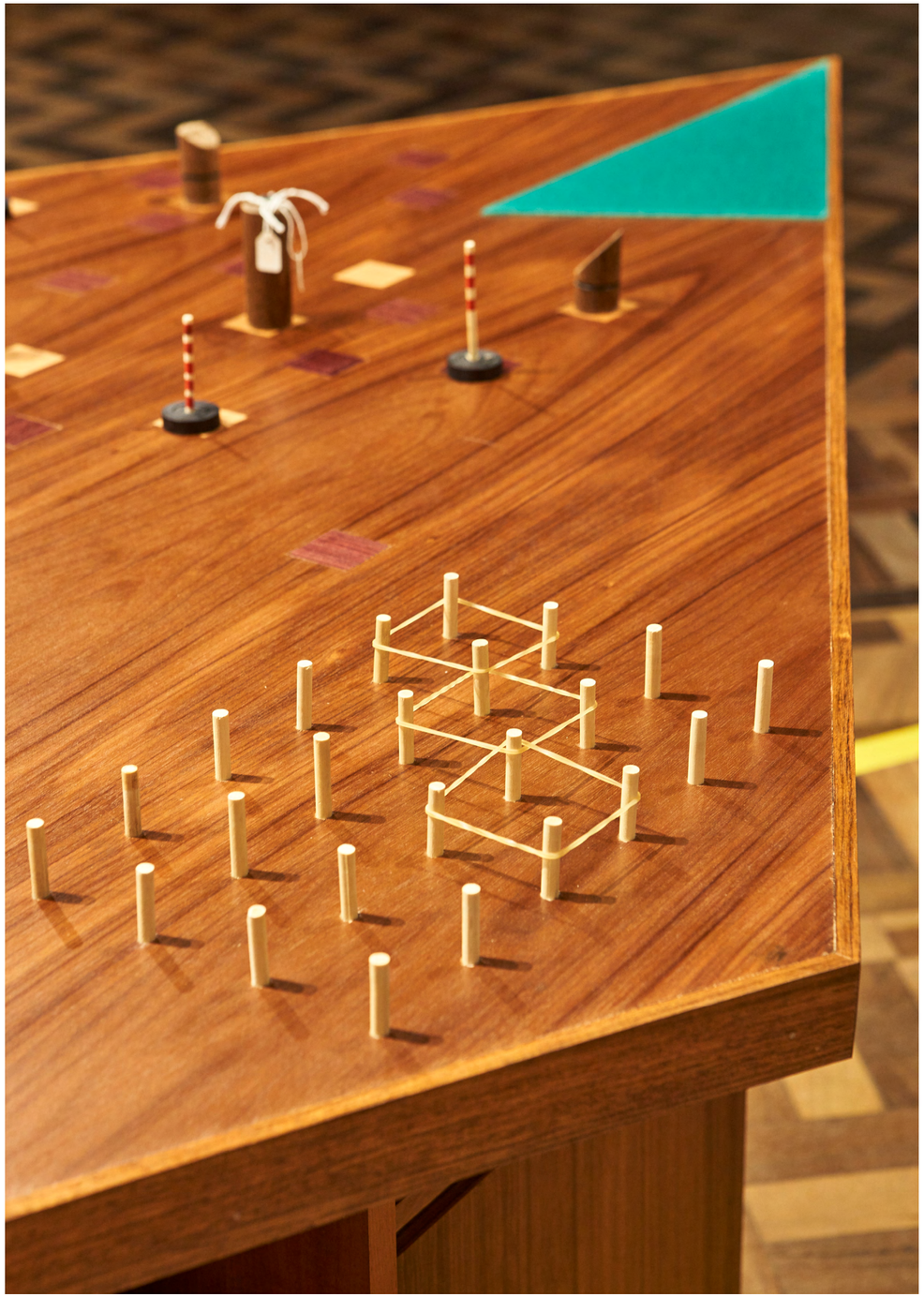
Wooden table with different materials (decks, wooden pieces, rubber bands, snooker pocket, snooker balls...)
220 x 110 cm

Laura Lima and Marcius Galan's work Mesa de Jogos (2020) questions the importance of rules in ludic and sometimes rigid systems of contemporaneity. In this context, it is proposed a deconstruction of these rules through play. In this sense, from existing game tools, such as chess board, decks of cards and other props, a table freed from traditional constraints is created to inquire about the relationship between play (paidia), whose rules can be freely modified, and game (ludus), which implies a more closed structure whose rules are non-negotiable without jeopardizing the playful experience. In that regard, the interaction arises as a hybrid between rules, which are deconstructed from other games, and the multiple possibilities of deviation and subversion through play.

*Brazil,1971; United States, 1972.

Hand hygiene before interaction is mandatory.





>=Ricardo Barreto e Raquel Fukuda*

Xadrez Auto-Criativo (XAC), 2019

Peças de xadrez, adesivagem, madeira
Cortesia dos artistas

A obra Xadrez Auto-Criativo (XAC), de Ricardo Barreto e Raquel Fukuda (2019), consiste numa peça em forma de cubo, cujas faces nos remetem a seis tabuleiros de jogo que podem ser dispostos, na sua versão linear, em seis mesas de jogo distintas. Cada tabuleiro tem 16 peças brancas e 16 peças pretas (reis, rainhas, bispos, cavalos, torres e peões) dispostas por via da repetição dos mesmos elementos em combinações que nos convidam a refletir sobre possíveis simetrias e assimetrias e diferentes graus de complexidade. Os jogos de xadrez gerados pelo XAC podem ser simples ou complexos. Os mais simples, apesar de jogáveis, não têm objetivos. Já os complexos envolvem estratégias mais elaboradas. Do livro de regras da obra fazem parte misteriosas combinações, ou permutações de coordenadas horizontais e verticais com notação algébrica, sugerindo que cada posição algébrica de um tabuleiro tem sua correspondência nos outros 5. Esses tabuleiros são compostos por um total de 192 peças, sendo 96 brancas e 96 pretas

*Brasil, data de nascimento desconhecida; *Brasil, 1981.

A higienização das mãos antes da interação é obrigatória.

Chess Auto-Creative (CHEAC), 2019

Chess pieces, adhesive, wood
Courtesy of the artists

The work Chess Auto-Creative (CHEAC), by Ricardo Barreto and Raquel Fukuda (2019), consists of a cube-shaped piece, whose faces remind us of six game boards that can be arranged, in their linear version, on six different game tables. Each game board has sixteen white pieces and sixteen black pieces (kings, queens, bishops, knights, rooks and pawns) arranged through repetition of the same elements in combinations that invite us to reflect on possible symmetries and asymmetries and also on different degrees of complexity. The chess games generated by CHEAC can be simple or complex. The simplest games, while playable, have no goals. Complex games involve more elaborate strategies. The work's rulebook includes mysterious combinations, or permutations of horizontal and vertical coordinates with algebraic notation, suggesting that each algebraic position on a board has its correspondence on the other 5. These boards are made up by a total of 192 pieces, 96 of which are white and 96 black.

*Brazil, unknown date of birth; *Brazil, 1981.

Hand hygiene before interaction is mandatory.

>=Shimabuku*

Flying Me, 2006

Vídeo projeção, monocanal, MiniDV transferido para digital, cor, som; 3 min 20 s
Cortesia do artista e da Nogueras Blanchard Gallery, Barcelona/Madrid; Air de Paris, Paris

Shimabuku é um artista viajante, e parte da sua obra é fruto dos encontros ocasionais que vai fazendo nos seus deslocamentos. Nas suas obras, encontramos o espírito leve da infância, a brincadeira despreocupada, o sonho, a curiosidade, a descoberta e o estranhamente familiar. A pipa, ícone dos tempos de criança, surge frequentemente nas suas obras como elemento de performance — When Sky Was Sea (2002–2015), Let's Make Cows Fly (2017) e Flying Me (2006). Nas duas primeiras peças de natureza coletiva e relacional, assistimos a uma inversão da perspectiva e da ordem natural das coisas: o céu transforma-se em mar habitado por várias pipas em forma de peixe. Na segunda, pipas em forma de vaca ocupam o céu, olhando de cima para as pessoas em terra. Em Flying Me, observamos Shimabuku na praia, lançando uma pipa que representa o próprio artista, como se esta fosse a sua forma de se libertar e conseguir voar livremente pelos céus.

* Japão, 1969.

Não interativo.

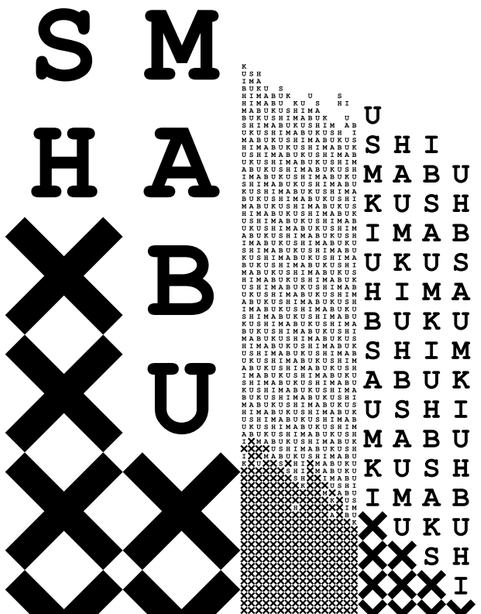
Flying Me, 2006

Single-channel video projection, MiniDV transferred to digital, color, sound; 3 min 20 s
Courtesy of the artist, Nogueras Blanchard Gallery, Barcelona/Madrid; Air de Paris, Paris

Shimabuku is a travelling artist and part of his work is a product of his occasional encounters during his travels. His art exhibits the light-hearted spirit of childhood, the carefree play, the dreaming, the curiosity, the discovery and the strangely familiar. Kites, icons of childhood, frequently appear as performance elements in his works — When Sky was Sea (2002–2015), Let's Make Cows Fly (2017) and Flying Me (2006). In his first two collective and relational pieces, we see a reversal of the perspective and natural order of things: the sky becomes a sea inhabited by various kites in the form of fish. In the second, cow-shaped kites occupy the sky, looking down on the people on land from above. In Flying Me, we see Shimabuku on the beach launching a kite which represents the artist himself, as if this were his way of freeing himself to fly at will through the sky.

* Japan, 1969.

Non-interactive.



>=Nelson Leirner*

Cubo de Dados, 1970

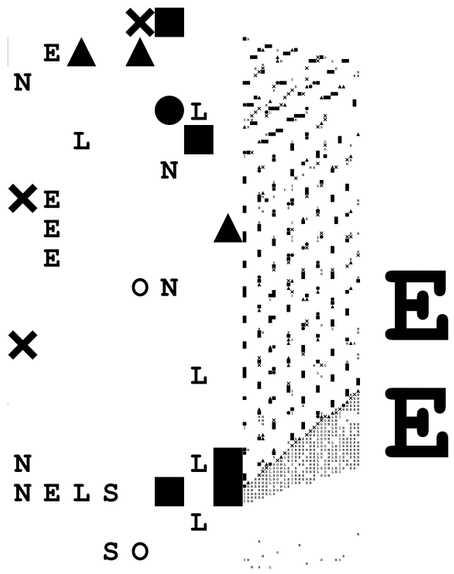
Plástico, 10x10x10cm

O universo de Nelson Leirner é habitado por um elemento profundamente lúdico e humorístico, com muitas referências ao seu passado e interesse pelos jogos, pelo esporte e pela cultura popular brasileira. Nas suas esculturas e instalações, Leirner junta, compõe, constrói e desconstrói com os artefatos que vai apanhando e colecionando. Num movimento impulsionado por forças de apropriação, contextualização e descontextualização de elementos da cultura popular, as *assemblagens* de Leirner suscitam uma complexa trama de leituras e significados sociopolíticos, humorísticos, culturais, lúdicos e poéticos.

Cubo de Dados é uma escultura minimalista, enigmática e poética construída a partir de 216 dados de jogo tradicionais. Este objeto nos remete a um imaginário dos jogos infantis de construção e ilustra bem uma das dimensões principais da obra de Leirner: brincar com o brinquedo e fazer trabalhos a partir deste processo.

*Brasil, 1932-2020.

Não interativo.



Cubo de Dados, 1970

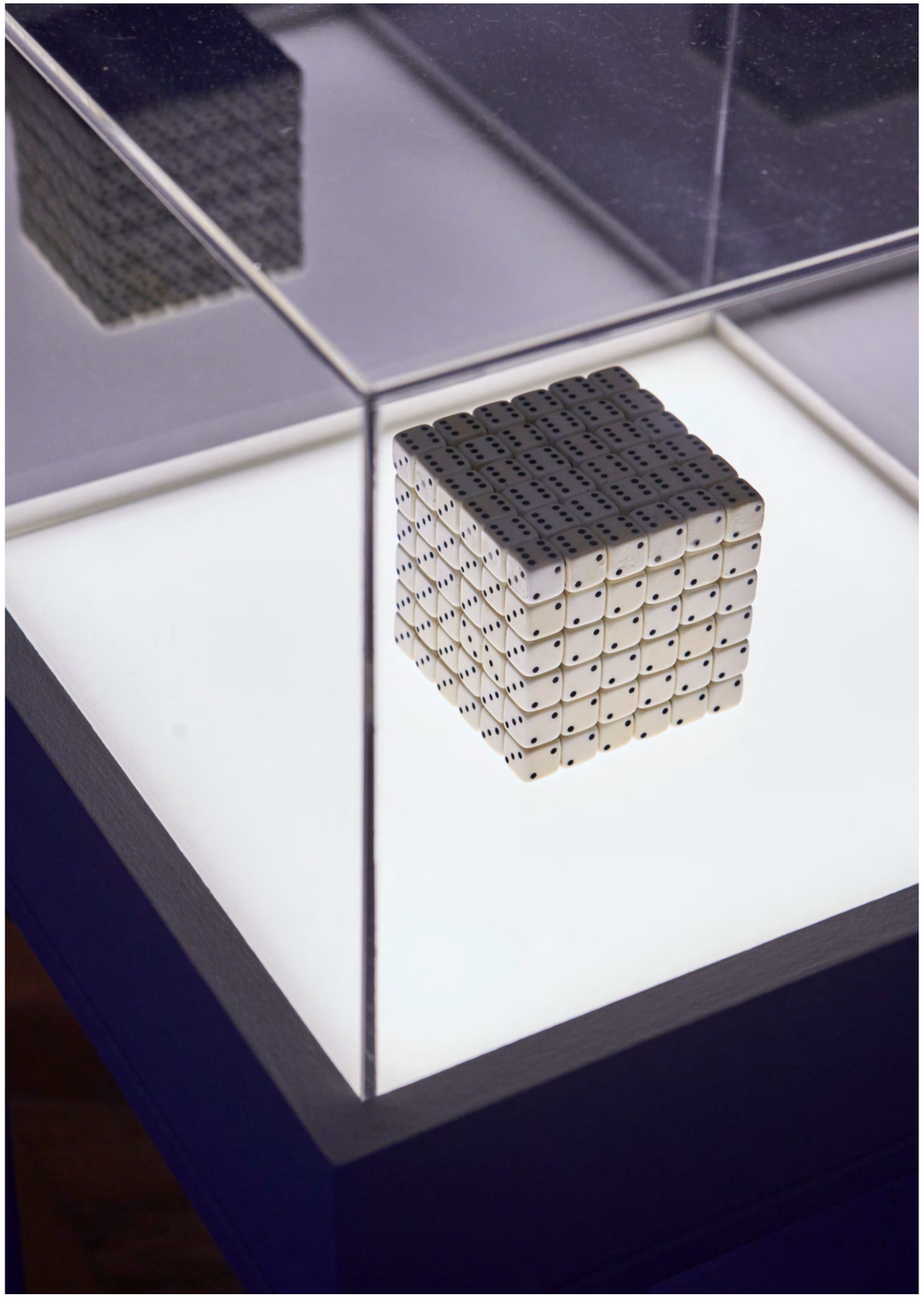
Plastic, 10x10x10cm

Nelson Leirner's universe is inhabited by a deeply playful and humorous element, with many references to his past and interest in games, sport and Brazilian popular culture. In his sculptures and installations, Leirner joins, composes, builds and deconstructs with the artifacts he picks up and collects. In a movement driven by forces of appropriation, contextualization and decontextualization of elements from popular culture, Leirner's assemblages raise a complex web of socio-political, humorous, cultural, playful and poetic readings and meanings.

Cubo de Dados is a minimalist, enigmatic and poetic sculpture constructed from 216 traditional game dices. This object reminds us of an imaginary from children's construction games and illustrates well one of the main dimensions of Leirner's work: play with the play and make works from this process.

*Brazil, 1932-2020.

Non-interactive.



>=!Mediengruppe Bitnik*

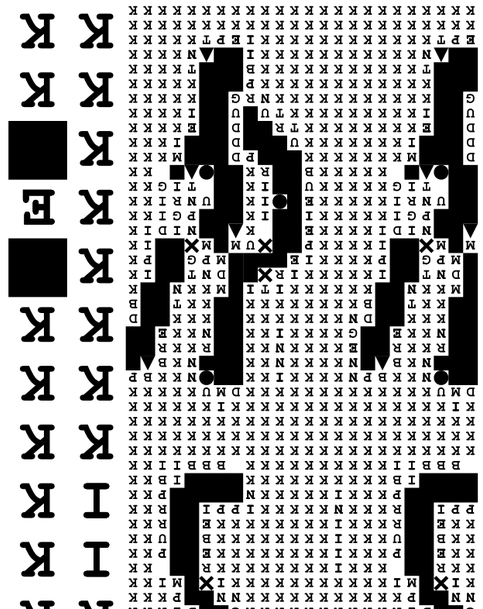
Surveillance Chess, 2012

Vídeo, HD, monocanal, som; 7 min, loop
Monitor de vídeo, mala, computador de xadrez, transmissor sem fios de 2,4 GHz, antena, baterias, celular pré-pago; dimensões variáveis
Cortesia dos artistas

Na véspera da 30.ª edição dos Jogos Olímpicos de Londres, em 2012, o duo de artistas !Mediengruppe Bitnik infiltrou-se no sistema de vigilância por vídeo de uma das estações de metrô mais controladas da capital inglesa. Nesta performance-jogo de estilo hacker, os artistas interceptam a frequência do sinal de transmissão da câmera de vigilância, substituindo a imagem transmitida pela imagem de um tabuleiro de xadrez. À frente dos monitores, o vigilante torna-se um potencial jogador, recebendo as instruções de jogo de uma voz pré-gravada. O espaço de vigilância e de controle transforma-se, por breves instantes, em espaço de jogo bidirecional, em que o poder se encontra distribuído e equilibrado.

* Carmen Weisskopf, Suiça, 1976; Domagoj Smoljo, Croácia, 1979.

Não interativo.



Surveillance Chess, 2012

Surveillance Chess, 2012
Single-channel video, HD, sound; 7 min, loop
Video monitor, suitcase, chess computer, 2.4 GHz wireless transmitter, antenna, batteries, prepaid mobile phone; variable dimensions
Courtesy of the artists

On the eve of the 30th Olympic Games in London in 2012, the artist duo !Mediengruppe Bitnik infiltrated the video surveillance system of one of the most monitored underground stations in the city. In this performance-cum-hacker-style game, the artists intercept the frequency of the surveillance camera signal, replacing the footage with the image of a chessboard. In front of the monitors, the controller becomes a potential player, receiving the game instructions from a pre-recorded voice. The surveillance and control space briefly turns into a two-directional field of play in which power is distributed and balanced.

* Carmen Weisskopf, Switzerland, 1976; Domagoj Smoljo, Croatia, 1979.

Non-interactive.

>=Nelson Leirner*

Futebol, 2000–1

Gesso, plástico, tecido e madeira

Futebol (2000-1) é uma das múltiplas *assemblagens* que Leirner criou à volta do esporte rei no Brasil, o futebol. Dentro e fora do campo, em vez de jogadores e espectadores humanos, encontramos figuras religiosas, personagens da Disney, figuras de animais e bibelôs populares em várias culturas. Com esta composição apoteótica, Leirner junta no mesmo estádio culturas, crenças, seres fictícios e símbolos da cultura popular. O jogo é uma comunhão de religiões, culturas, meios sociais. Em jogo, dentro do retângulo verde, existe uma relação complexa e dinâmica entre sonho, crença, realidade, surrealidade, tensão, distensão, utopia e distopia.

*Brasil, 1932-2020.

Não interativo.

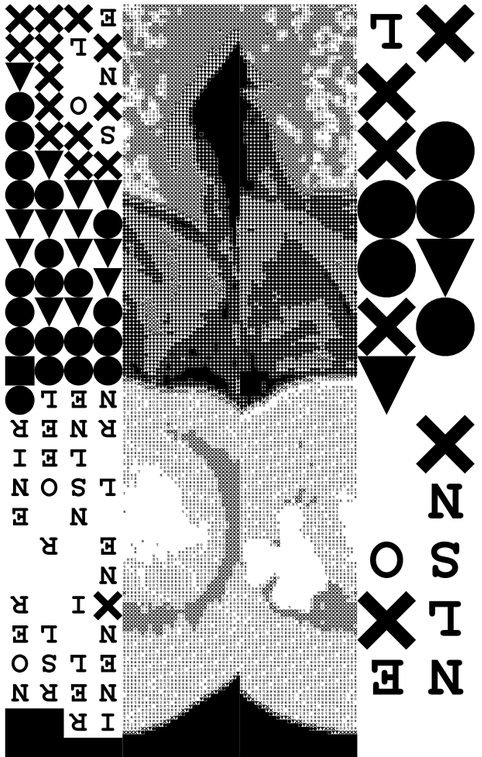
Futebol, 2000–1

Plaster, plastic, fabric and wood

Futebol (2000-1) is one of the multiple assemblages that Leirner created around the main sport in Brazil, soccer. On and off the field, instead of human players and spectators, we find religious figures, Disney characters, animal figures and knick-knacks popular in various cultures. With this apotheotic composition, Leirner brings together, in the same stage, cultures, beliefs, fictional beings and symbols of popular culture. The game is a communion of religions, cultures, social environments. At stake, within the green rectangle, is a complex and dynamic relationship between dream, belief, reality, surreality, tension, distension, utopia and dystopia.

*Brazil, 1932-2020.

Non-interactive.



>=Jaime Lauriano*

A Taça do Mundo é Nossa, 2018

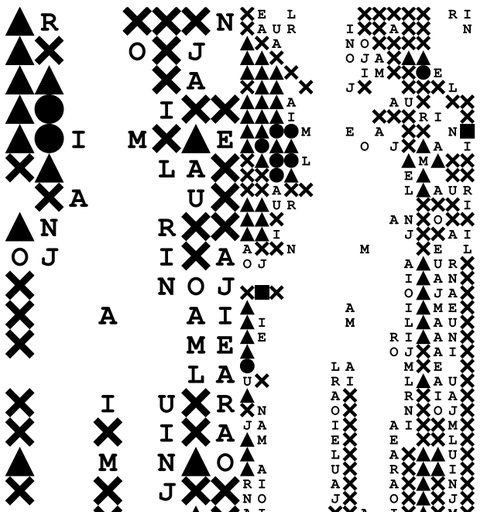
Réplica da taça Jules Rimet fundida em latão e cartuchos de munições utilizadas pela Forças Armadas Brasileiras sobre base de compensado naval; 130 x 30 x 30 cm

A violência militar no Brasil e as narrativas do colonialismo sul-americano são dimensões centrais que atravessam o imaginário e a obra artística de Jaime Lauriano. Através de uma série de objetos e instalações manifestamente políticos, Lauriano invoca e desconstrói períodos e episódios da ditadura militar brasileira, da colonização e do tráfico de escravos que marcam profundamente a história contemporânea do Brasil.

A Taça do Mundo é Nossa é um objeto escultórico, uma réplica do famoso troféu Jules Rimet, que galardoou a vitória do Brasil no tricampeonato da Copa do mundo em 1970. Lauriano replicou esse objeto icônico derretendo restos de cartuchos de munição que foram usados pelas forças militares do Brasil em várias zonas de conflito. Para o artista, esta apropriação representa simbolicamente a instrumentalização do futebol como elemento de propaganda em regimes repressivos na Argentina, Brasil, Chile e Uruguai, entre os anos sessenta e setenta. Na base da taça, podemos ler o nome desses países assim como as datas das respectivas ditaduras.

*Brasil, 1985.

Não interativo.



A Taça do Mundo é Nossa, 2018

Replica of the Jules Rimet cup cast in brass and ammunition cartridges used by the Brazilian Armed Forces on a naval plywood base; 130 x 30 x 30 cm

Military violence in Brazil and the narratives of South American colonialism are central dimensions that cross the imagination and artistic work of Jaime Lauriano. Through a series of overtly political objects and installations, Lauriano invokes and deconstructs periods and episodes of the Brazilian military dictatorship, colonization and the slave trade that profoundly mark the contemporary history of Brazil.

A Taça do Mundo é Nossa is a sculptural object, a replica of the famous Jules Rimet trophy, which awarded Brazil's victory in World Cup three-time championship in 1970. Lauriano replicated this iconic object by melting down remains of ammunition cartridges that were used by Brazilian military forces in various conflict zones. According to the artist, this appropriation symbolically represents the instrumentalization of soccer as an element of propaganda in repressive regimes in Argentina, Brazil, Chile and Uruguay in the sixties and the seventies. At the base of the trophy, we can read the names of the countries as well as the dates of their respective dictatorships.

*Brazil, 1985.

Non-interactive.

>=Jaime Lauriano*

Morte Súbita, 2014

Vídeo projeção em loop

Morte Súbita nos apresenta uma cena estranhamente familiar que remete ao momento televisivo no início de uma partida de futebol, em que os jogadores de ambas as equipes são apresentados. No entanto, nesta sequência realizada por Jaime Lauriano, os presumíveis jogadores da equipe brasileira surgem de cara tapada pela camiseta da seleção, com as mãos atrás da cabeça. Durante quase vinte e cinco minutos, os nomes que se fazem ouvir não se referem a jogadores, mas aos mortos e desaparecidos, vítimas do regime repressivo brasileiro no ano de 1970. Como som de fundo, ouvem-se os sons de aclamação vibrante nas bancadas de um estádio, confundidos e intercalados com os sons de guerrilha.

Tal como no trabalho posterior, A Taça do Mundo é Nossa (2018), Morte Súbita (2014) explora a relação entre o poder do futebol e a sua utilização como instrumento de propaganda política no regime militar brasileiro dos anos setenta. Esse vídeo faz referência a um momento histórico particular, o da celebração da grande vitória do tricampeonato da Copa do Mundo e aos atos letais da ditadura militar de 1970.

*Brasil, 1985.

Não interativo.

Morte Súbita, 2014

Loop projection video

Morte Súbita presents us with a strangely familiar scene that refers to the televised moment at the beginning of a soccer match, in which players from both teams are introduced. However, in this sequence performed by Jaime Lauriano, the presumptive players of the Brazilian team appear with their faces covered by the national team's shirt, with their hands behind their heads. For almost twenty-five minutes, the names that are heard do not refer to players, but to dead and disappeared persons, victims of the repressive Brazilian regime in the year 1970. In the background, the sounds of vibrant acclamation can be heard from the stands of a stadium, confused and interspersed with sounds of guerrilla warfare.

As in a later work, A Taça do Mundo é Nossa (2018), Morte Súbita (2014) explores the relationship between power involved in soccer and its use as an instrument of political propaganda in the Brazilian military regime of the seventies. This video makes reference to a particular historical moment, the celebration of the great victory of the World Cup three-time championship by the Brazilian team and the lethal acts of the 1970s military dictatorship.

*Brazil, 1985.

Non-interactive.

>=Miltos Manetas*

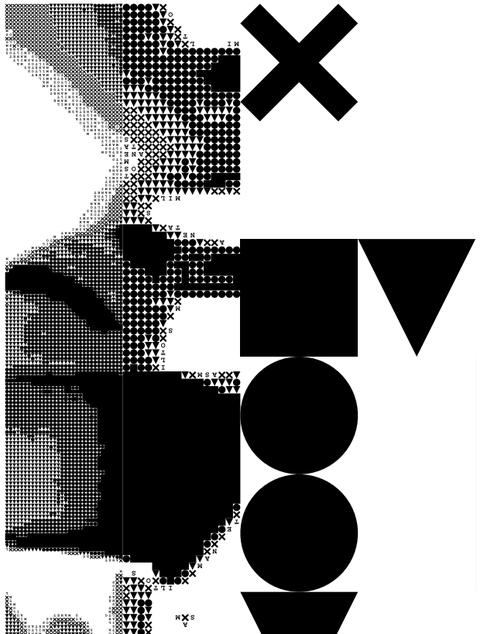
SuperMario Sleeping, 1997

Vídeo, cor, som; 60 min, loop
Cortesia do artista

SuperMario Sleeping faz parte da série Videos after Videogames (1996–2006), que Miltos Manetas, pioneiro no reconhecimento e na celebração da influência dos videogames na arte contemporânea e na cultura visual da atualidade, criou e produziu. Trabalhando em pintura, vídeo e instalação desde a década de 1990, o artista grego foi dos primeiros a compreender a importância da Game Art e a trabalhar em "machinima", um termo que surge da junção de «máquina» e «animação» (do inglês, «machine» e «animation»), propondo a utilização de motores de jogos virtuais para a criação e produção de vídeos. SuperMario Sleeping tira partido do videogame Super Mario 64 (1996), desenvolvido para o Nintendo 64, e propõe um ready-made da personagem da Nintendo, podendo recordar-nos ainda o filme Sleep (1963), de Andy Warhol e com John Giorno.

* Grécia, 1964.

Não interativo.



SuperMario Sleeping, 1997

Video, color, sound; 60 min, loop
Courtesy of the artist

SuperMario Sleeping is part of the series Videos after Videogames (1996–2006) created and produced by Miltos Manetas, a pioneer in the recognition and celebration of the influence of video games on contemporary visual culture. Working in painting, video and installation since the 1990s, the Greek artist was one of the first to realize the importance of Game Art and to work in "machinima", a term that combines the words "machine" and "animation", proposing the use of game engines to create and produce videos. SuperMario Sleeping draws on the video game Super Mario 64 (1996), developed for the Nintendo 64, to create a ready-made of the Nintendo character, potentially recalling Andy Warhol's film Sleep (1963) featuring John Giorno.

* Greece, 1964.

Non-interactive.

>=Joseph DeLappe*

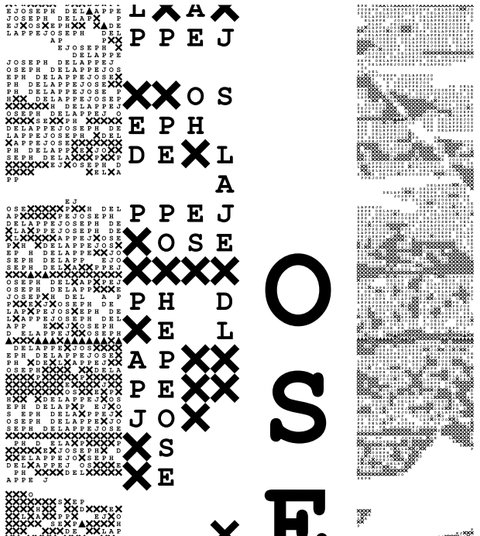
Elegy: GTA USA Gun Homicides,
2018–2019

Videogame; duração variável
Cortesia do artista

Nos Estados Unidos, milhares de pessoas são anualmente vítimas de crimes violentos envolvendo armas. Joseph DeLappe expõe esta situação através de uma modificação do popular videogame Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013). Em vez de convidar os visitantes da exposição a jogar, o artista põe em cena uma série de crimes com armas nas ruas de uma cidade norte-americana. Este vídeo é um excerto de uma longa transmissão em que o game *engine* joga sozinho, sem intervenção humana, durante um ano inteiro.** Dia a dia, o sistema vai apresentando o número total de homicídios nos EUA desde o início do ano. À meia-noite, o contador volta a 0 e a chacina recomeça. O ecossistema é atualizado em tempo real de acordo com os registros disponíveis no site da Gun Violence Archive. No dia 4 de julho de 2018, havia 7293 crimes com arma registrados; no fim desse ano, o resultado tinha duplicado.

* Estados Unidos da América, 1963.
** Transmitida em twitch.tv/josephdelappe, entre 4 de julho de 2018 e 4 de julho de 2019.

Não interativo.



Elegy: GTA USA Gun Homicides,
2018–2019

Video game; variable duration
Courtesy of the artist

In the United States of America, thousands of people every year are victims of violent crime involving firearms. Joseph DeLappe explores this issue by modifying the popular video game Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013). Instead of inviting the exhibition visitors to play, the artist depicts a series of crimes with firearms in the streets of a North American city. This is an excerpt from a longer video in which the game engine plays by itself, without human involvement, for a whole year.** Day after day, the system presents the total number of murders in the USA since the beginning of the year. At midnight, the counter returns to 0 and the slaughter restarts. The ecosystem is updated in real time according to the records available on the Gun Violence Archive website. On 4 July 2018, there were 7,293 recorded crimes committed with firearms; by the end of that year, the figure had doubled.

* United States of America, 1963.
** Broadcast on twitch.tv/josephdelappe between 4 July 2018 and 4 July 2019.

Non-interactive.

>=Samuel Bianchini*

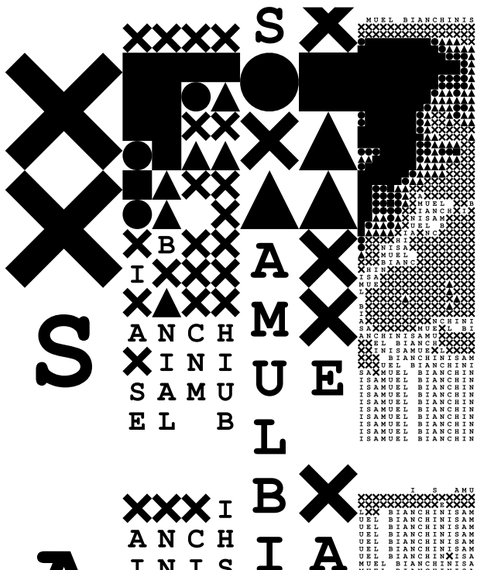
The 23rd Player — A Behavioral Ball,
2012

Vídeo, cor, som; 2 min 31 s
Protótipo**, técnica mista; 23 cm (esfera)
Cortesia do artista

Não há partida de futebol sem bola, e em The 23rd Player — A Behavioral Ball, esta ganha estatuto de ator principal. Nesta reinterpretação do futebol, as regras são claras: nenhum jogador pode tocar na bola, apenas pode tentar influenciar o seu movimento com a posição do seu corpo no terreno de jogo. O 23.º jogador é o piloto que tenta telecomandar o movimento da bola. Porém, essa atividade nem sempre é bem-sucedida. Frequentemente, a bola parece agir de forma autônoma, sem respeitar as ordens que lhe foram dadas pelo piloto. A partida transforma-se numa curiosa performance dançante em que os jogadores pairam à volta da bola, tentando compreender o seu movimento, o seu comportamento, e influenciá-la para marcarem gol.

* França, 1971.
** Com Polytech Lille. Jean-Bernard Tritsch (coordenação), Cyrille Henry e Antoine Villeret.

Não interativo.



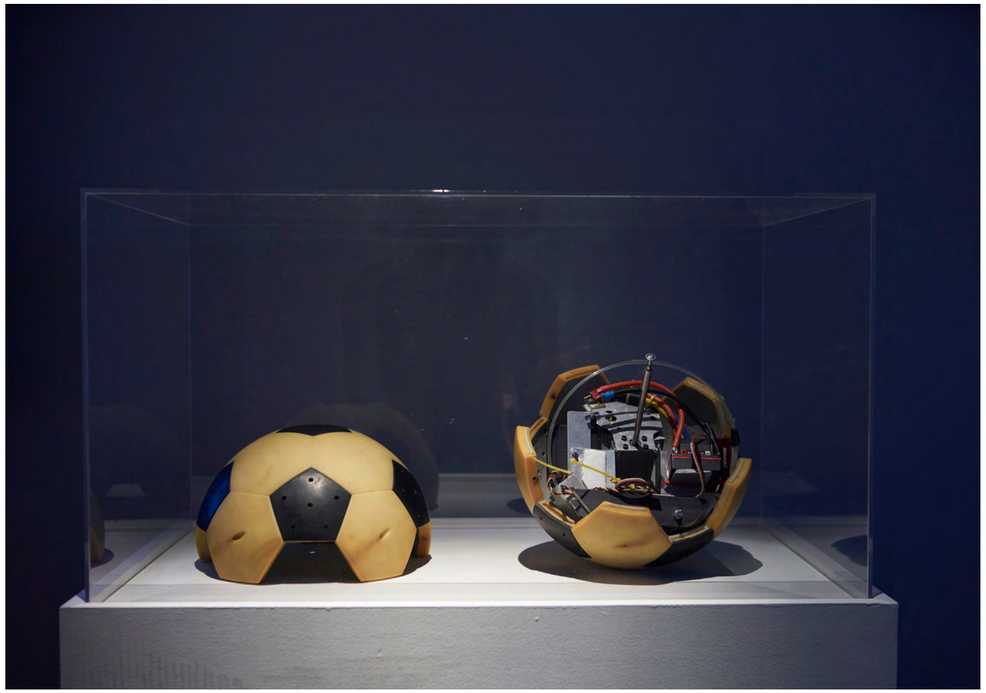
The 23rd Player — A Behavioral Ball,
2012

Video, color, sound, 2 min 31 s
Prototype**, mixed media; 23 cm (sphere)
Courtesy of the artist

There is no soccer without a ball and in The 23rd Player — A Behavioral Ball it takes the key protagonist role. In this reinterpretation of soccer, the rules are clear: no player can touch the ball, they can only try to influence its movement through their positioning on the playing field. The 23rd player is the controller who tries to direct the ball's movement remotely. However, he is not always successful. Often, the ball seems to act independently, ignoring the orders given to it by the controller. The game turns into a curious dancing performance in which the players hover around the ball, trying to comprehend its movement, its behavior, and to influence it in order to score a goal.

* France, 1971.
** With Polytech Lille. Jean-Bernard Tritsch (coordination), Cyrille Henry and Antoine Villeret.

Non-interactive.



>=Brent Watanabe*

San Andreas Streaming Deer Cam, 2016

Videogame (versão modificada do Grand Theft Auto V), site personalizado, transmissão ao vivo na Twitch (duração de 3 meses), documentação em vídeo; 180 min
Cortesia do artista

Em San Andreas Streaming Deer Cam, de Brent Watanabe, o avatar do jogador no videogame Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013), normalmente representado por uma figura antropomórfica, é substituído por um veado. De forma completamente autônoma e sem *script*, o animal vagueia pelas ruas de San Andreas, um estado da Califórnia ficcional. O estranhamento proporcionado por esta espécie de deriva zoomórfica não advém apenas da composição ligeiramente surrealista. A experiência que Watanabe nos propõe é a de contemplar o terreno de jogo, as suas mecânicas e o motor de inteligência artificial em ação. Com esta modificação, Watanabe transforma o jogo em um drama quase cinematográfico. Em tempo real, ninguém tem como saber o que vai acontecer a seguir, nem mesmo o próprio artista, e aqui parecem residir a verdadeira força e a verdadeira razão da proposta de Watanabe: no estranhamento e na fascinação provocados por esta espécie de cinema generativo.

* Estados Unidos da América, 1970.

Não interativo.

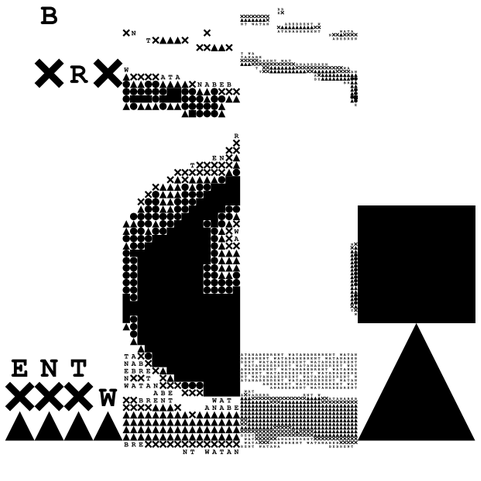
San Andreas Streaming Deer Cam, 2016

Video game (modified version of Grand Theft Auto V), custom website, Twitch live stream (runtime of 3 months), video documentation; 180 min
Courtesy of the artist

In Brent Watanabe's San Andreas Streaming Deer Cam, the player's avatar in the Grand Theft Auto V video game (Rockstar North, 2013), normally represented by an anthropomorphic figure, is replaced by a deer which roams freely and unscripted through the streets of San Andreas, a fictional state of California. The strangeness of this kind of zoomorphic dérive does not stem purely from the slightly surreal composition. The experience Watanabe proposes is to contemplate the field of play, its mechanics and the artificial intelligence engine in action. Through this modification, Watanabe turns the game into an almost cinematographic drama. In real time, nobody knows what will happen next, not even the artist, and this is where the Watanabe's work true force and reason seem to lie — in the strangeness and fascination caused by this kind of generative film.

* United States of America, 1970.

Non-interactive.



Obras em exposição==
Modos de desconstruir, de modificar e de especular>=

Modos de participar e de mudar<

Modos de transformar, de sonhar e de trabalhar>

Um dos poderes inegáveis da brincadeira e do jogo está na capacidade de fazer com que participemos de algo, convocando a nossa atenção mais profunda. Mas o jogador não participa apenas de «corpo presente». Em jogo, tomamos constantemente decisões conscientes que definem o curso da ação e o destino da partida. Mas, quando jogamos, não são apenas as nossas ações que afetam o complexo ecossistema lúdico. As nossas ações e a estrutura do jogo conseguem, por vezes, mudar a consciência do jogador e o modo como este vê o mundo. Colocando-nos na pele de outrem, os jogos digitais presentes nesta área propõem-nos diferentes modos de mudar de perspectiva, de percepção e de consciência sobre certas condições sociais, culturais e existenciais.

Works in Exhibition Mode of deconstructing, modifying and speculating>=

Mode of participating and changing<

Mode of transforming, dreaming and working>

One of the undeniable powers of play and games lies in their ability to make us take part in something, focusing all our attention. But the player does not participate just "bodily". When playing, we make constant conscious decisions that define the course of action and the game destiny. But, when we play, it is not just our actions which affect the complex ludic ecosystem. Our actions and the structure of play sometimes manage to change the player's awareness and how he sees the world. By placing ourselves in the position of others, the digital games in this area propose different modes of changing perspective, perception and awareness about certain social, cultural and existential conditions.

<Pippin Barr*

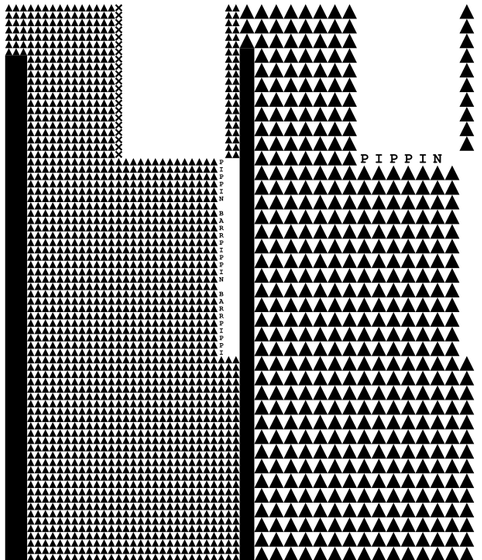
The Artist is Present, 2011

Video game; variable duration
Courtesy of the artist

Com este videogame, Pippin Barr recria uma performance célebre de Marina Abramović. A proposta de Abramović era simples, mas radical. Durante três meses, a artista permaneceu sentada numa cadeira, oito horas por dia, no átrio do MoMA — Museum of Modern Art, em Nova Iorque. À sua frente, encontravam-se uma mesa e uma cadeira vazia na qual os visitantes, um a um, podiam se sentar. Imóvel, e em silêncio absoluto, numa intensa prova de resistência física e psicológica, Abramović fixaria o olhar em mais de mil pares de olhos durante todo o período da performance. De igual modo, na recriação de Pinpin Barr, o tempo é um aspecto central da experiência de jogo. A jogadora é submetida a certas condições que se aproximam da realidade — por exemplo, os horários reais de abertura do MoMA, o tempo na fila de espera para entrar no museu. Nesta experiência, o desafio é lançado à paciência e à persistência da jogadora — a espera torna-se um elemento estético fundamental.

* Nova Zelândia, 1979.

A higienização das mãos antes da interação é obrigatória.



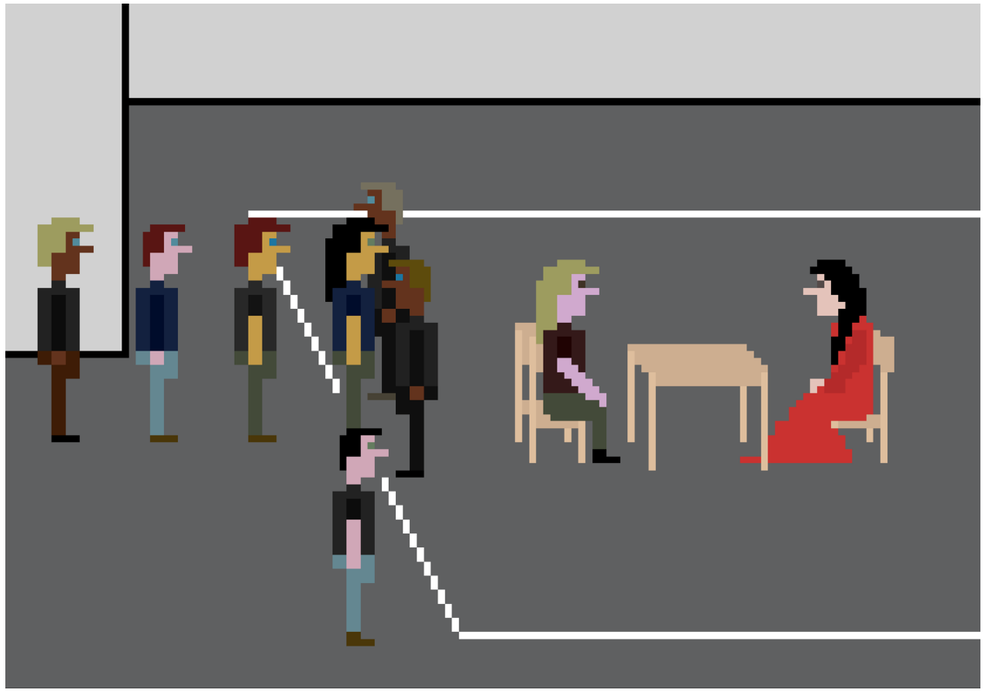
The Artist is Present, 2011

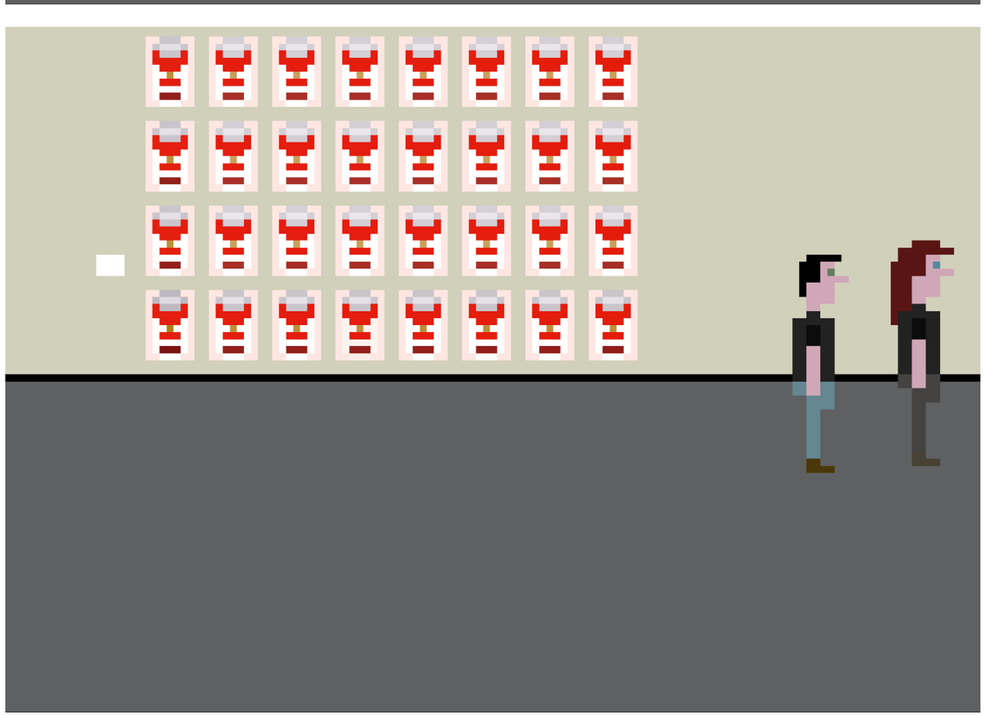
Video game; variable duration
Courtesy of the artist

In this video game, Pippin Barr recreates a famous performance by Marina Abramović. Abramović's idea was simple yet radical. For three months, the artist sat on a chair for eight hours a day in the foyer of the Museum of Modern Art (MoMA) in New York. Before her stood a table and an empty chair in which visitors could sit one by one. Motionless and utterly silent, Abramović, in an intense test of physical and psychological endurance, would stare into the eyes of over a thousand people during the performance. In this recreation by Pinpin Barr, time is also a central aspect of the game experience. The player is submitted to certain circumstances that are similar to real life — for example the real opening hours of MoMA and the queuing time to get into the museum. In this experience, the player's patience and persistence are challenged — the wait becomes an essential aesthetic element.

* New Zealand, 1979.

Hand hygiene before interaction is mandatory.





<Pippin Barr*

Let's Play: Ancient Greek Punishment, 2011

Videogame; duração variável
Cortesia do artista

Neste jogo de aparência retrô, Pippin Barr propõe uma experiência lúdica envolvendo o jogador em cinco mitos gregos — cinco castigos ou suplícios eternos. Sísifo tem de carregar um pedregulho encosta acima, mas, cada vez que atinge o cume do monte, o pedregulho volta inexoravelmente a rolar para a sua base. Tântalo tenta beber água de uma poça, mas esta desaparece a cada tentativa. Prometeu, agrilhoado no monte Cáucaso, tem de evitar que uma águia se alimente do seu fígado. No castigo das Danaides, o jogador tem de encher de água uma vasilha para se banhar, mas esta tem vários buracos, o que torna a tarefa impossível. No último mini jogo, o jogador tem de alcançar a meta, mas, segundo um dos paradoxos de Zenão sobre o movimento, entre um ponto A e um ponto B, há um número infinito de pontos de passagem obrigatória, impossibilitando a chegada à meta. Este conjunto de jogos é um verdadeiro castigo. Sem receber nenhum tipo de gratificação, o jogador falha sempre. Por mais que se tente, não há lugar para o sucesso, apenas para o fracasso e a frustração.

* Nova Zelândia, 1979.

A higienização das mãos antes da interação é obrigatória.

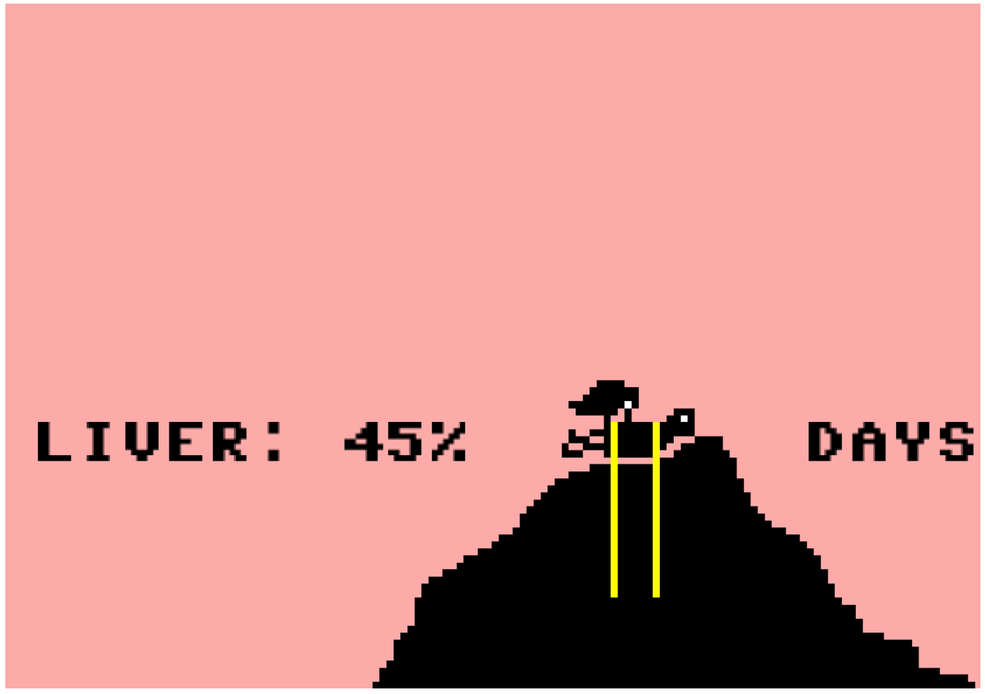
Let's Play: Ancient Greek Punishment, 2011

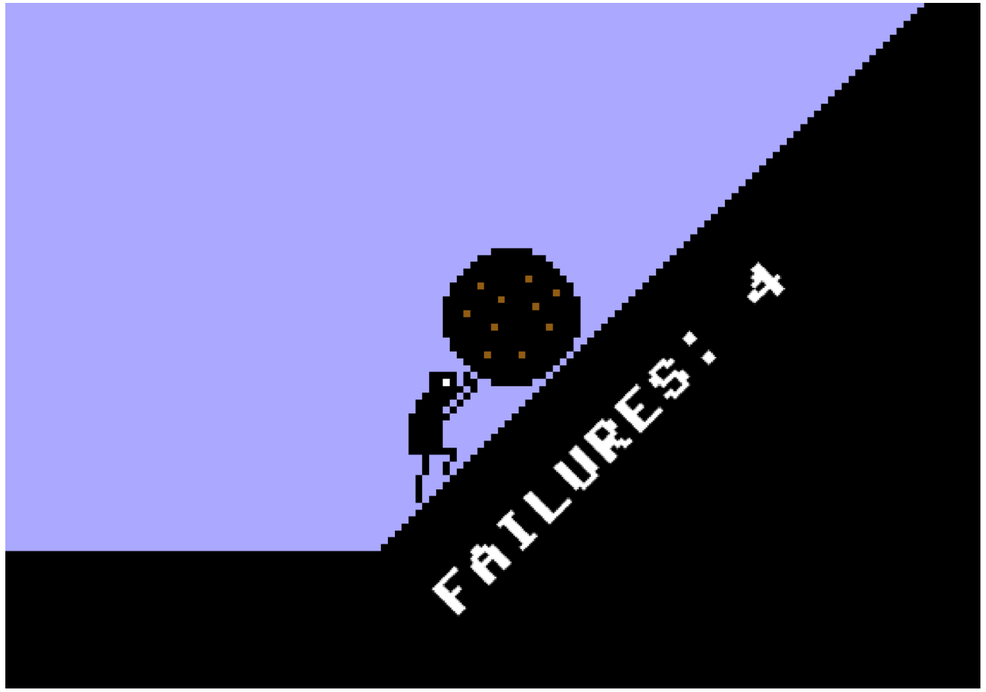
Video game; variable duration
Courtesy of the artist

This retro-looking game by Pippin Barr creates a ludic experience that involves the player in five Greek myths — five eternal punishments or ordeals. Sisyphus has to roll a boulder up a hill, but it inexorably rolls back down again when he reaches the top. Tantalus tries to drink water from a pool, but it recedes every time he tries. Prometheus, bound to the Caucasus, has to fend off an eagle sent to feed on his liver. In the Danaids punishment, players have to fill a bathtub with water, but the task is made impossible because of its various holes. In the final mini-game, players have to reach a goal, but, according to one of Zeno of Elea's paradoxes on motion, there is an infinite number of mandatory waypoints between point A and point B, making the goal impossible to reach. This set of games is a true punishment. The player fails constantly without any kind of reward. No matter how hard they try, there is no room for success, only for failure and frustration.

* New Zealand, 1979.

Hand hygiene before interaction is mandatory.





<The Pixel Hunt*

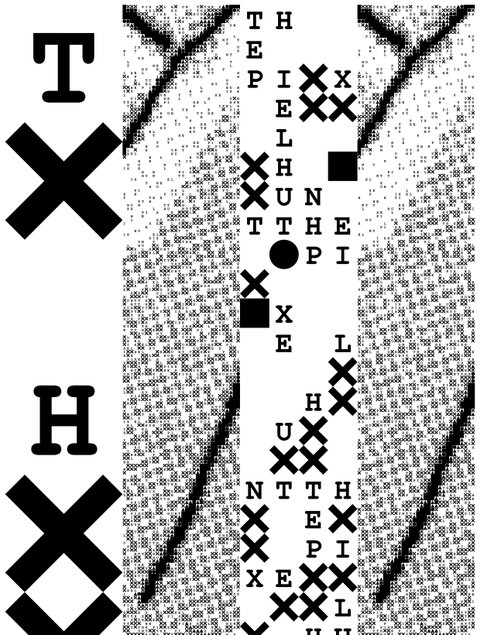
Bury Me, my Love, 2017

Videogame; duração variável
Cortesia de The Pixel Hunt

Bury Me, my Love nos revela a história de Nour, a personagem principal desta novela interativa que decide deixar Homs, na Síria, depois da morte da sua irmã mais nova, o último elemento da sua família biológica. Desesperada com os bombardeios, a morte e uma cidade em escombros, Nour decide fugir para a Europa, na esperança de uma vida melhor. Um aplicativo inspirado em fatos reais que coloca o jogador no papel daqueles que ficam para trás. Neste caso, Majd, o marido de Nour, que permanece na Síria para tomar conta da mãe e do avô. Por meio de dois *smartphones* e do seu sistema de mensagens, o casal mantém o contato e toma decisões em circunstâncias desafiantes. Bury me, my Love remete-nos a uma expressão de despedida tradicional Síria, que significa "Amo-te — não morras antes de mim".

* França, fundado em 2009, por Florent Maurin.

A higienização das mãos antes da interação é obrigatória.



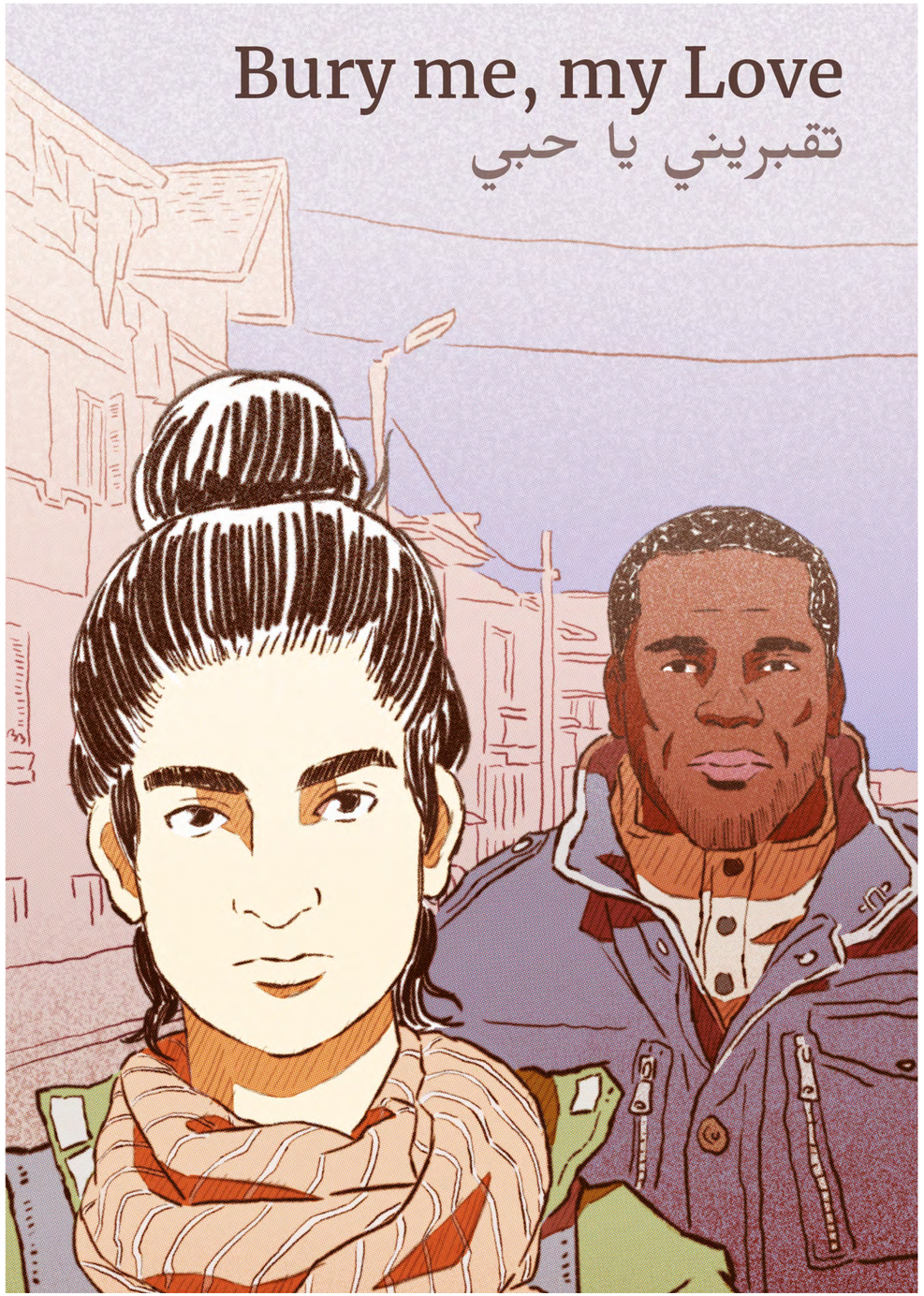
Bury Me, my Love, 2017

Video game; variable duration
Courtesy of The Pixel Hunt

Bury Me, my Love tells the story of Nour, the central character in this interactive novel. Nour decides to leave Homs, in Syria, after the death of her younger sister, the last member of her biological family. In despair at the bombings, death and destruction, Nour decides to escape to Europe in the hope of a better life. This app inspired by true events puts the player in the role of those who stayed behind — in this case Majd, Nour's husband, who remains in Syria to take care of his mother and grandfather. Via two smartphones and their messaging system, the couple maintains contact and make decisions in challenging circumstances. Bury me, my Love is a reference to a traditional Syrian farewell whose meaning is "I love you — don't die before I do."

* France, founded in 2009, by Florent Maurin.

Hand hygiene before interaction is mandatory.



<Lucas Pope*

Papers, Please, 2013

Videogame; duração variável
Cortesia do artista

Jogo independente do gênero aventura gráfica, Papers, Please (publicado por 3909) nos projeta para os tempos polarizados da Guerra Fria, em que o jogador é responsável pelo controle da imigração para o estado de Arstotzka. Depois de uma recente guerra de seis anos com a vizinha Kolechia, Arstotzka impôs grandes restrições na fronteira entre os dois países. Com um tom ficcional ao estilo soviético, o jogador deve analisar a documentação submetida por visitantes e imigrantes e identificar espiões, terroristas e outros potenciais inimigos, permitindo ou interditando a sua entrada no território de Arstotzka. Glória a Arstotzka!

* Estados Unidos da América, data de nascimento desconhecida.

A higienização das mãos antes da interação é obrigatória.

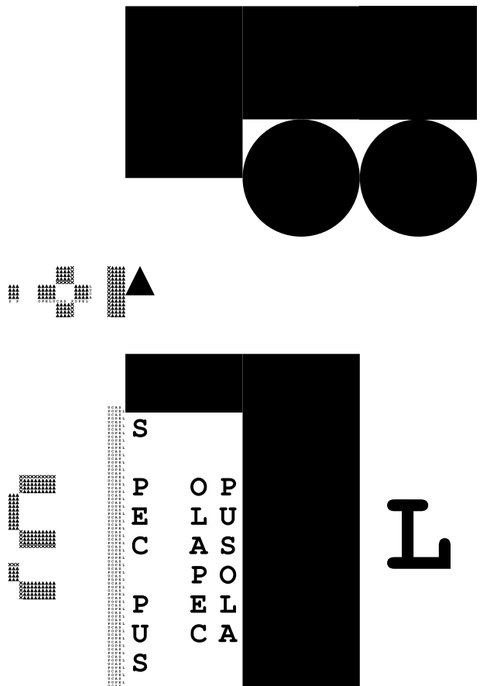
Papers, Please, 2013

Video game; variable duration
Courtesy of the artist

Papers, Please (published by 3909) is an independent game in the graphic adventure genre that transports players into the polarized Cold War era where they are responsible for controlling immigration into the state of Arstotzka. After a recent six-year war against its neighbor Kolechia, Arstotzka imposes strict controls at the border between the two countries. In a Soviet style fictional tone, players must check visitors and immigrants' papers to screen whether they are spies, terrorists or other potential enemies, either allowing or forbidding them to enter Arstotzkan territory. Long live Arstotzka!

* United States of America, unknown date of birth.

Hand hygiene before interaction is mandatory.



<David OReilly*

Everything, 2017

Jogo de simulação; duração variável
Cortesia do artista

O universo generativo da simulação lúdica Everything permite ao jogador explorar várias criaturas e objetos e adquirir diversas formas, tais como paisagens, planetas, entre outras. Através do processo exploratório, o jogador vai ouvindo citações escritas e narradas pelo filósofo Alan Watts, que nos remetem a pensamentos extraídos de Marco Aurélio, Epicteto, Ralph Waldo Emerson, Sêneca e Arthur Schopenhauer. Nesta fantasia ficcional, ao estilo de um brinquedo interativo, há múltiplos ambientes para explorar: podemos transformar-nos ou multiplicar-nos, colecionar e aprender com o que nos rodeia, cantar, dançar e criar réplicas das coisas.

* Irlanda, 1985.

A higienização das mãos antes da interação é obrigatória.

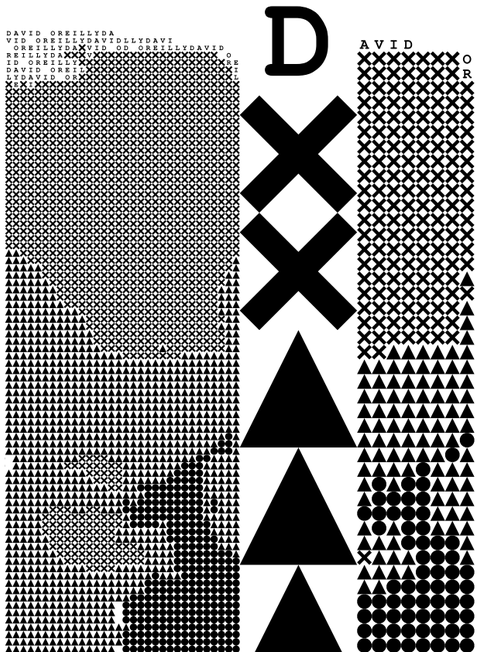
Everything, 2017

Everything, 2017
Simulation game; variable duration
Courtesy of the artist

The generative universe of the ludic simulation Everything allows players to explore various creatures and objects and to acquire different forms, such as landscapes and planets. Through an exploratory process, players hear the subtitled narrated words of the philosopher Alan Watts that refer us back to the thoughts of Marcus Aurelius, Epictetus, Ralph Waldo Emerson, Seneca and Arthur Schopenhauer. In this fictional fantasy in the style of an interactive toy, there are multiple environments to explore: we can transform or multiply ourselves, collect and learn from what is around us, sing, dance and create replicas.

* Ireland, 1985.

Hand hygiene before interaction is mandatory.



<Auriea Harvey e Michaël Samyn, Tale of Tales*

The Graveyard, 2008

Aplicativo 3D interativo, em tempo real, criado com a plataforma Unity, preto e branco; duração variável
Cortesia dos artistas

The Graveyard põe o jogador na pele de uma idosa que visita um cemitério. Este curto jogo assemelha-se a uma pintura interativa, a qual pode ser explorada em um pequeno passeio, um momento de descanso num banco público e uma música que nos faz refletir sobre a morte. Poesia silenciosa onde ecoam os passos difíceis e cansados da idosa, obrigando-nos a pensar sobre a velhice e as suas limitações.

* Bélgica, fundado em 2002.

A higienização das mãos antes da interação é obrigatória.

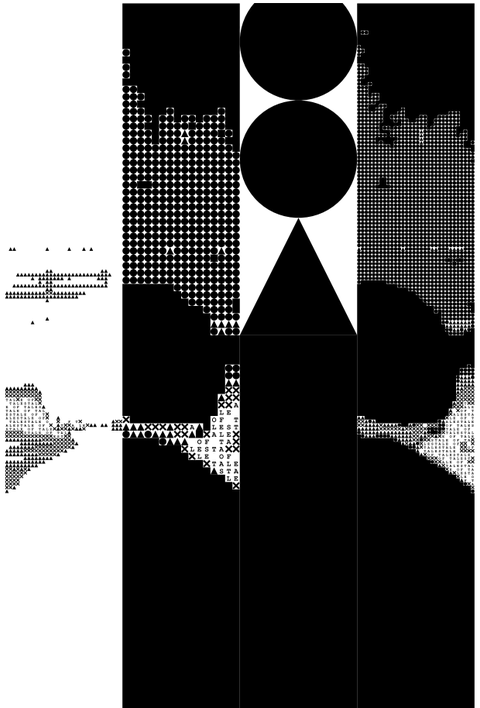
The Graveyard, 2008

Interactive real-time 3D application, created with the Unity engine, black and white; variable duration
Courtesy of the artists

The Graveyard places the player in the role of an elderly lady visiting a cemetery. This short game resembles an interactive painting that is explored through a short walk, a moment of rest on a public bench and a song that makes us reflect on death. It is silent poetry in which the difficult and tired steps of the old lady echo, obliging us to think about old age and its limitations.

* Belgium, founded in 2002.

Hand hygiene before interaction is mandatory.



<Molleindustria*

Every Day the Same Dream, 2009

Videogame; duração variável
Cortesia dos artistas

O jogo Every Day the Same Dream consiste num projeto artístico, realizado em seis dias no âmbito do Experimental Gameplay Project para testar possibilidades criativas relacionadas com a jogabilidade. O conceito nos remete à alienação laboral e suas consequências e conta a história de um anônimo funcionário pertencente ao quadro de uma empresa, um típico trabalhador de «colarinho branco» preso à sua rotina diária. Esta rotina só pode ser alterada por meio de desvios sutis que vão minando o cotidiano deste funcionário. A obra foi desenvolvida pelo coletivo Molleindustria, que explora, desde 2003, as potencialidades expressivas da jogabilidade nos meios interativos, expondo as ideologias capitalistas presentes no entretenimento, em geral, e nos videogames, em particular.

* Itália, fundado em 2003.

A higienização das mãos antes da interação é obrigatória.

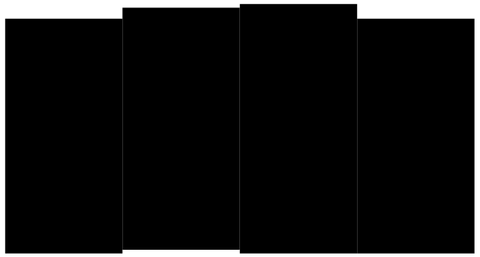
Every Day the Same Dream, 2009

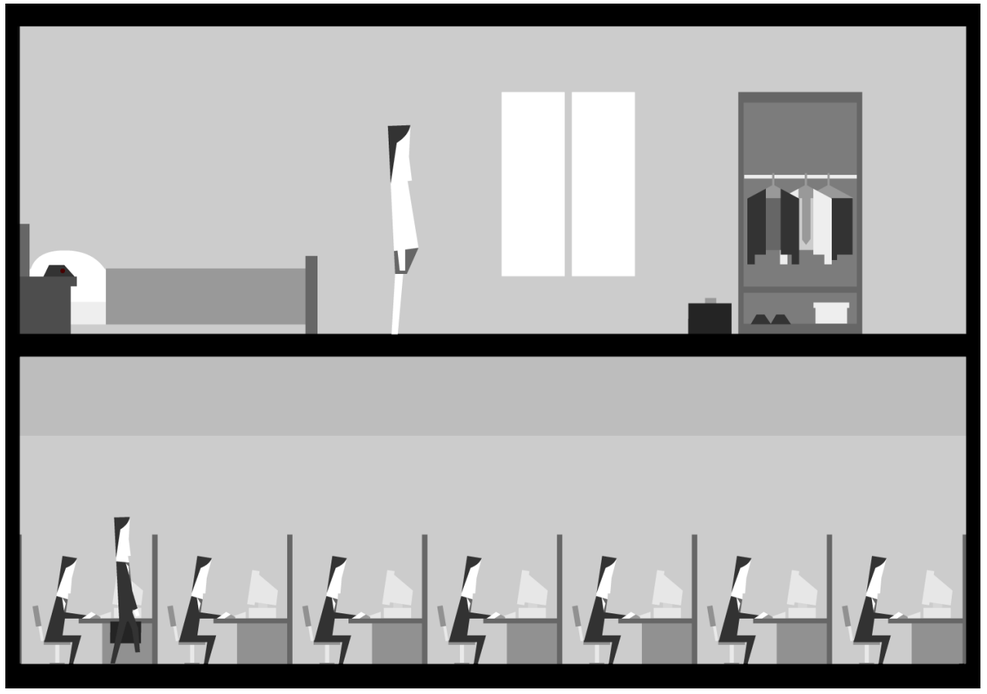
Video game; variable duration
Courtesy of the artists

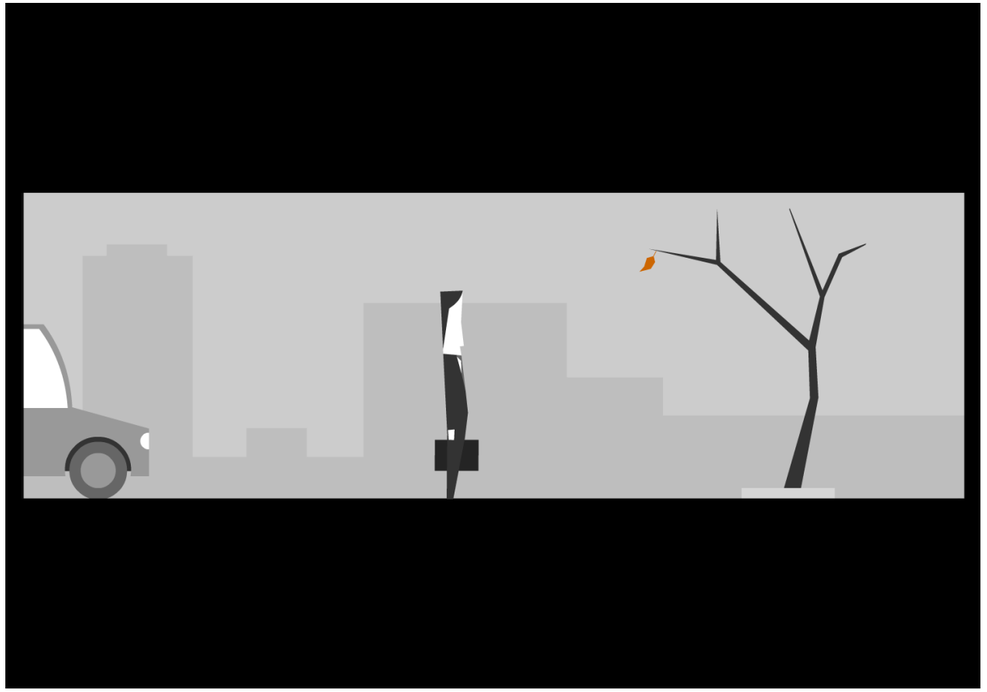
The game Every Day the Same Dream consists of an art project realized over six days as part of the Experimental Gameplay Project to test the creative gameplay possibilities. The concept explores the alienation of workers and its consequences and recounts the story of an anonymous company employee, a typical white-collar worker chained to his daily routine. This routine can only be changed by subtle deviations that gradually undermine the employee's daily life. The artwork was developed by the Molleindustria collective which, since 2003, has been exploring the expressive potential of gameplay in interactive media, exposing the capitalist ideologies underlying entertainment in general and video games in particular.

* Italy, founded in 2003.

Hand hygiene before interaction is mandatory.







<Guilherme Meneses, Bobware e Beya Xinã Bena*

Huni Kuin, 2016

Videogame; duração variável
Cortesia do artista

O jogo *Huni Kuin: Yube Baitana* (*Os Caminhos da Jiboia*, 2016) resulta de uma colaboração entre antropólogos, programadores e artistas de São Paulo (SP) e indígenas do povo Huni Kui (Kaxinawá) do Rio Jordão (AC), no Brasil. O intercâmbio entre os saberes indígenas — designadamente cantos, grafismos, histórias, mitos e rituais — e as tecnologias de interação nos traz a história do casal de gêmeos Kaxinawá concebidos pela jiboia Yube. Um caçador e uma artesã passam por uma série de desafios para se tornarem, respectivamente, um curandeiro (*mukaya*) e uma mestra dos desenhos (*kene*). Nessa jornada, adquirem habilidades e conhecimentos ancestrais relacionados com animais e plantas e se comunicam com entidades visíveis e invisíveis da floresta (*yuxin*) para assim se tornarem seres humanos (*Huni Kuin*). O jogo se insere na categoria de videogames sobre o mundo (*world games*) e é uma contribuição para refletirmos sobre como os processos colaborativos podem ajudar a questionar o lugar dos humanos no planeta Terra.

*Brasil, 1988; Brasil, fundada em 2001; Brasil, fundado em 2014.

A higienização das mãos antes da interação é obrigatória.

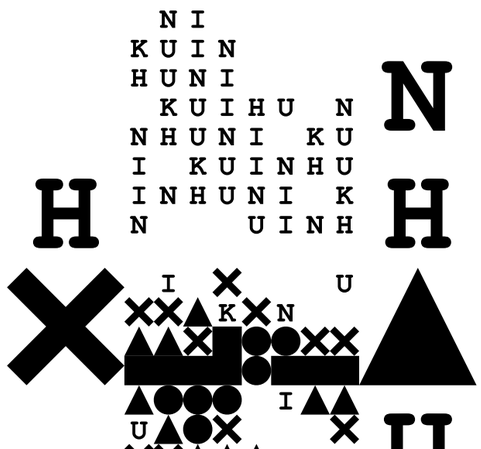
Huni Kuin, 2016

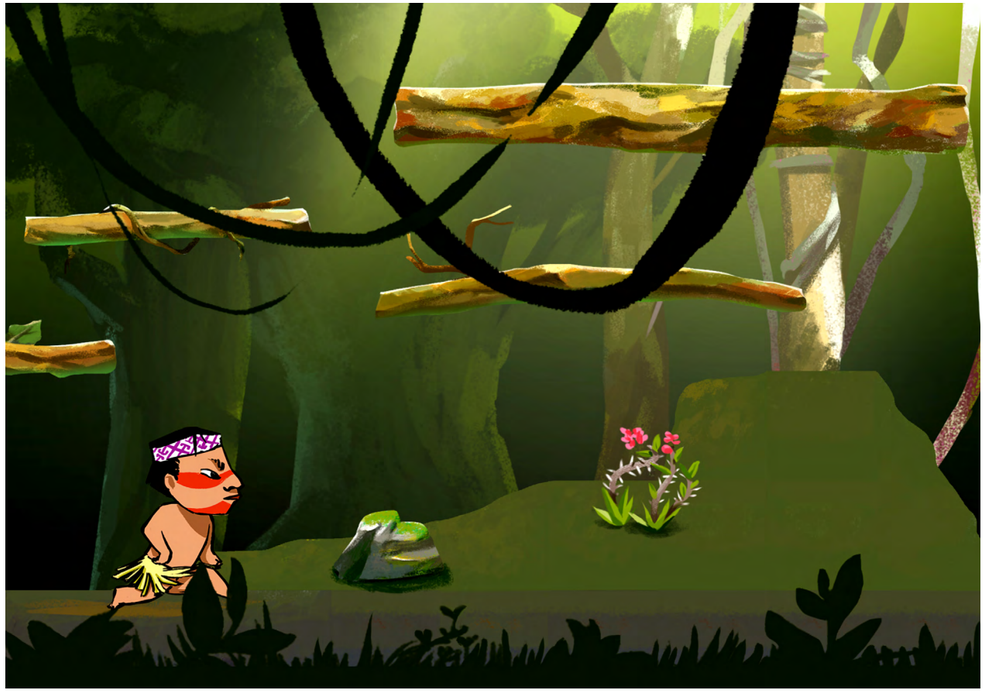
Video game; variable duration
Courtesy of the artist

The Huni Kuin: Yube Baitana game (Os Caminhos da Jiboia, 2016) results from a collaboration involving anthropologists, programmers, and artists from São Paulo (SP), and indigenous persons of the Huni Kuĩ (Kaxinawá) people from Rio Jordão (AC), in Brazil. The exchange between indigenous knowledge, namely songs, graphics, stories, myths and rituals, and interaction technologies brings us the story of the Kaxinawá twins who were conceived by the python Yube. A hunter and an artisan go through a series of challenges to become, respectively, a healer (mukaya) and a master of drawings (kene). In this journey, they acquire ancestral skills and knowledge related to animals and plants and communicate themselves with visible and invisible entities of the forest (yuxin) to become human beings (Huni Kuin). The game belongs to the category of video games about the world (world games) and is a contribution to the reflection on how collaborative processes can help to question the role of humans on planet Earth.

*Brazil, 1988; Brazil, founded in 2001; Brazil, founded in 2014.

Hand hygiene before interaction is mandatory.





<Molleindustria*

Phone Story, 2011

Videogame; duração variável
Cortesia dos artistas

Phone Story nos convida, por via de um aplicativo lúdico, a conhecer o lado obscuro de dispositivos do tipo *smartphone*. Assim, em uma viagem ao redor do ao mundo, somos confrontados com as forças que orientam o mercado econômico de venda desses produtos eletrônicos e com a espiral de obsolescência planejada subjacente ao sistema tecnológico. Em quatro mini jogos educativos, a jogadora pode tornar-se cúmplice do sistema ali representado ou rebelar-se, apoiando as organizações de trabalhadores, sem fins lucrativos, que lutam para acabar com os horrores reproduzidos no jogo. Quando o aplicativo foi lançado, em 2011, a Apple baniu-o imediatamente da sua App Store.

* Itália, fundado em 2003.

A higienização das mãos antes da interação é obrigatória.

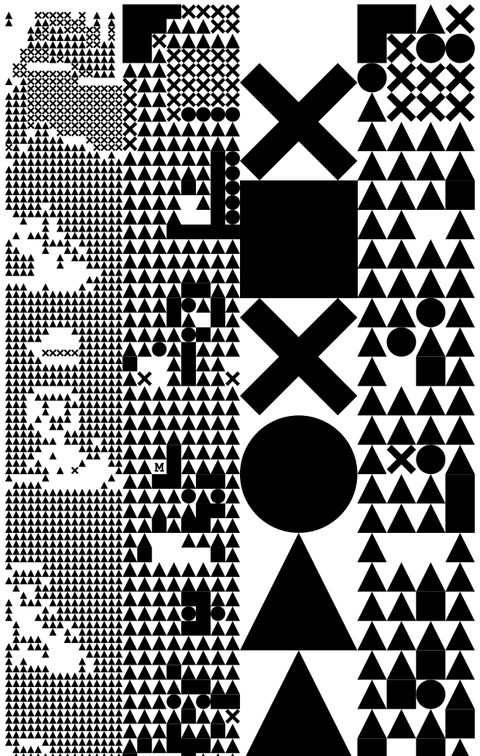
Phone Story, 2011

Video game; variable duration
Courtesy of the artists

Phone Story invites us, via a ludic application, to discover the obscure side of smartphone-type devices. Through a journey around the world, we are confronted by the forces guiding the economic market for these electronic products and by the spiral of planned obsolescence underlying the technology system. By means of four educational mini-games, the player can become an accomplice of the system or rebel against it, supporting non-profit workers' organizations fighting to put an end to the horrors reproduced in the game. When the application was launched, in 2011, Apple immediately banned it from its App Store.

* Italy, founded in 2003.

Hand hygiene before interaction is mandatory.



<Bill Viola* e USC Game Innovation Lab

The Night Journey, 2007—2018

Videogame; duração variável
Cortesia de Bill Viola Studio e
USC Game Innovation Lab

The Night Journey é o resultado de uma colaboração entre o artista Bill Viola e os designers do Game Innovation Lab, da University of Southern California. Um jogo experimental que concilia, com harmonia, a videoarte e a interação humano/computador. Assim se conta, na primeira pessoa, a busca individual por um conhecimento que nos transcende. Uma obra visual, inspirada nos trabalhos anteriores de Bill Viola, que nos remete também à vida e obra de figuras históricas, como, por exemplo: Rumi, poeta e místico islâmico do século XIII; Ryōkan, poeta budista zen dos séculos XVIII–XIX; São João da Cruz, religioso e poeta espanhol do século XVI; e Plotino, filósofo do século III.

* Estados Unidos da América, 1951.

A higienização das mãos antes da interação é obrigatória.

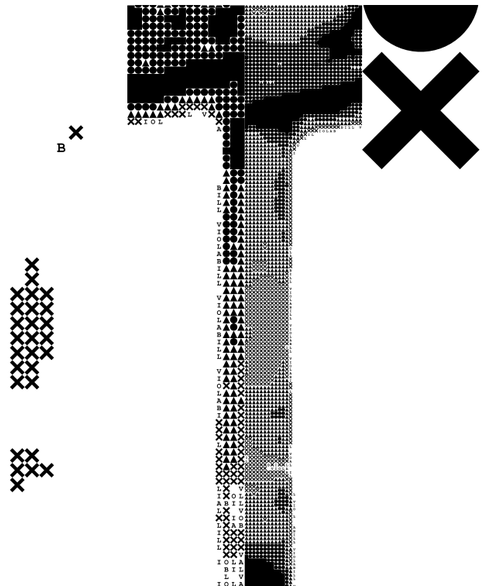
The Night Journey, 2007—2018

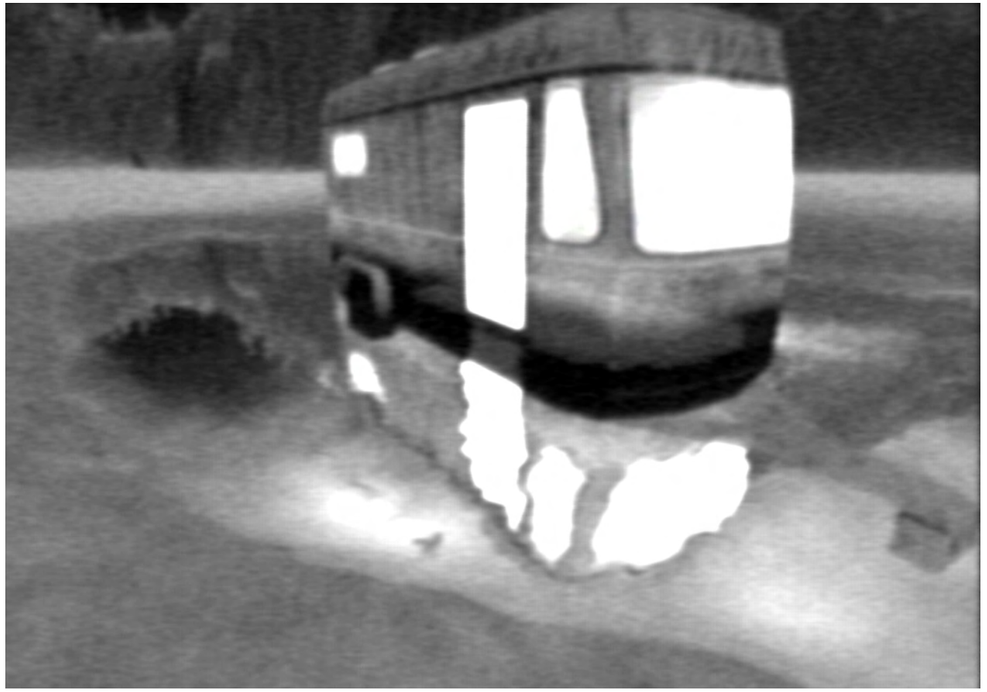
Video game; variable duration
Courtesy of Bill Viola Studio and
USC Game Innovation Lab

The Night Journey is the result of collaboration between the artist Bill Viola and the designers at Game Innovation Lab, University of Southern California. This experimental game smoothly reconciles video art with human-computer interaction. The individual search for knowledge that transcends us is therefore recounted in the first person. This is a visual piece, inspired by Bill Viola's earlier works, that also refers us to the life and work of historical figures such as Rumi (a 13th-century Islamic poet and mystic), Ryōkan (an 18th–19th-century Zen Buddhist poet), John of the Cross (a 16th-century Spanish mystic and poet) and Plotinus (a 3rd-century philosopher).

* United States of America, 1951.

Hand hygiene before interaction is mandatory.





Obras em exposição==
Modos de desconstruir, de modificar e de especular>=
Modos de participar e de mudar<
Modos de transformar, de sonhar e de trabalhar>

Brincadeira e jogo são conceitos paradoxais. Por um lado, têm um poder extraordinário para nos subtrair às complicações cotidianas, fazendo-nos sonhar e partir para lugares imaginários. Por outro, são hoje um campo de promessas para todo o tipo de atividades lucrativas, um instrumento para promover a eficiência, melhorar os resultados de venda e, até, treinar pessoas para as mais questionáveis atividades possíveis na Terra. Entre sonho e trabalho, a brincadeira e o jogo têm também um importante poder de transformação das estruturas cognitivas, físicas e sociais.

Works in Exhibition==
Mode of deconstructing, modifying and speculating>=
Mode of participating and changing<
Mode of transforming, dreaming and working>

Play and games are highly paradoxical concepts. On the one hand, they hold an extraordinary power to remove us from daily complications, making us dream and depart for imaginary places. On the other hand, they are today a promised land for every type of lucrative activity, an instrument to promote efficiency, improve sales results and even train people for the most questionable activities on the face of the Earth. Between dream and work, play and games also have an important capacity to transform cognitive, physical and social structures.

>Priscila Fernandes*

For a Better World, 2012

Vídeo Full-HD, 16:9, cor, som; 8 min 19 s
Museu de Arte Contemporânea de Elvas_Coleção António Cachola

Naar de Speeltuin! (To the Playground!), 2012

Vídeo Full-HD, 16:9, cor, som; 6 min 47 s
Museu de Arte Contemporânea de Elvas_Coleção António Cachola

Nos vídeos For a Better World e Naar de Speeltuin! (To the Playground!), Priscila Fernandes retrata dois tipos de atividade lúdica ou brincadeira. No primeiro vídeo, a artista filma na KidZania de Lisboa. Nessa multinacional de recreação, as crianças brincam em hospitais e caixas de supermercado, entre outros locais de trabalho da vida adulta. Nessa sociedade de crianças, que até tem moeda própria — o KidZo —, compram-se e vendem-se produtos das marcas que patrocinam a KidZania. Neste jogo de normalização e de fidelização, a criança aprende desde cedo as mecânicas do mundo adulto. Como contraponto dessa visão capitalista do jogo e da brincadeira, Naar de Speeltuin! (To the Playground!) põe em cena um grupo de adultos que brincam num parque infantil e evoca, assim, a importância do regresso à brincadeira autotélica e desinteressada.

* Portugal, 1981.

Não interativo.

For a Better World, 2012

Full-HD video, 16:9, color, sound; 8 min 19 s
Museu de Arte Contemporânea de Elvas_Coleção António Cachola

Naar de Speeltuin! (To the Playground!), 2012

Full-HD Video, 16:9, color, sound; 6 min 47 s
Museu de Arte Contemporânea de Elvas_Coleção António Cachola

In the videos For a Better World and Naar de Speeltuin! (To the Playground!), Priscila Fernandes portrays two types of ludic or playful activity. In the former, the artist films at KidZania in Lisbon, a recreational multinational where children play adult professions, including doctors and cashiers. In this children's society, which even has its own currency (KidZo), participants can buy and sell products by KidZania's sponsor brands, creating a game of normalization and loyalty in which children learn about the mechanics of the adult world from an early age. In contrast to this capitalist vision of play, Naar de Speeltuin! (To the Playground!) depicts a group of adults playing in a children's playground, thus evoking the importance of a return to autotelic and disinterested play.

* Portugal, 1981.

Non-interactive.

>Harun Farocki*

Serious Games I: Watson is Down, 2010

Vídeo projeção, monocanal, cor, som; 8 min, loop
Cortesia de Harun Farocki GbR

Serious Games III: Immersion, 2009

Vídeo projeção, monocanal, cor, som; 20 min, loop
Cortesia de Harun Farocki GbR

Na série Ernste Spiele (Serious Games), 2009–2010, Harun Farocki documenta a forma como os jogos têm sido utilizados para formar e treinar militares nos EUA (vide Serious Games I: Watson is Down). Mas a aplicação dessas técnicas vai mais longe. Com Serious Games III: Immersion, Farocki mostra-nos de que modo os militares têm utilizado tecnologias de realidade virtual imersivas para tratar o transtorno de estresse pós-traumático relacionado à guerra.

* República Tcheca, 1944 — Alemanha, 2014.

Não interativo.

Serious Games I: Watson is Down, 2010

Single-channel video projection, color, sound; 8 min, loop
Courtesy of Harun Farocki GbR

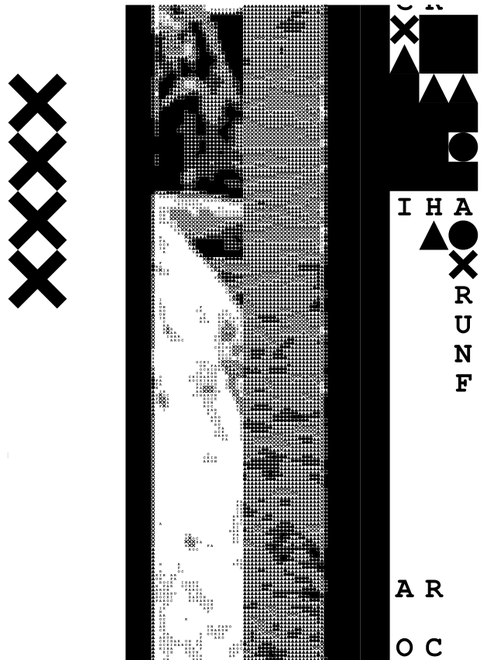
Serious Games III: Immersion, 2009

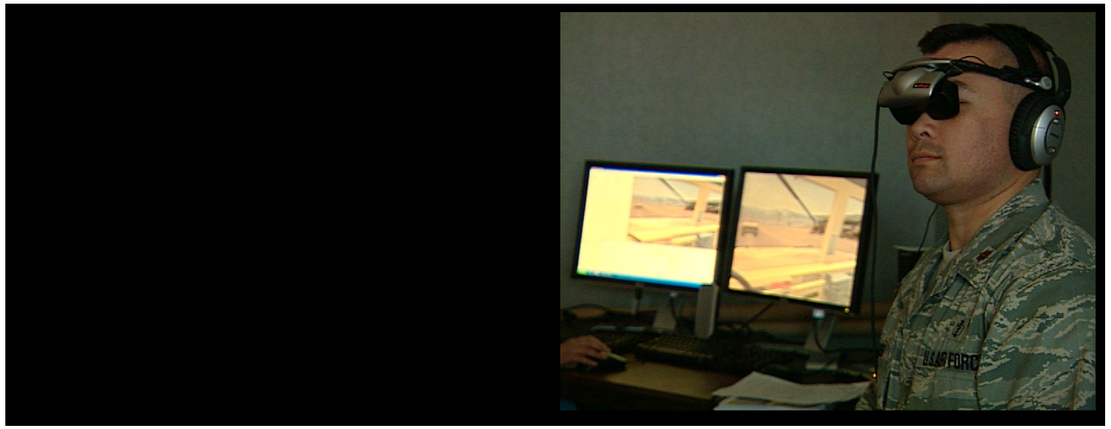
Single-channel video projection, color, sound; 20 min, loop
Courtesy of Harun Farocki GbR

In the series Ernste Spiele (Serious Games), 2009–2010, Harun Farocki documents the way games have been used to train soldiers in the USA (see Serious Games I: Watson is Down). But the use of these techniques goes even further. In Serious Games III: Immersion, Farocki shows how the military has used immersive virtual reality technologies to deal with war-related Post-Traumatic Stress Disorder.

* Czech Republic, 1944 — Germany, 2014.

Non-interactive.





>Isamu Noguchi*

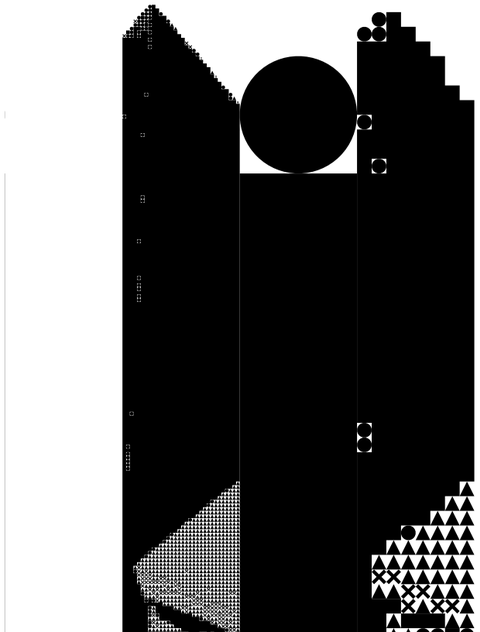
U.S. Pavilion Expo '70, Garden of the Moon, 1968

Gesso pintado; modelo não realizado, escala 1:200
Cortesia de The Isamu Noguchi Foundation e Garden Museum, Nova Iorque

Concebida por Isamu Noguchi, a maquete do U.S. Pavilion Expo '70 sugere uma exploração da experiência estética como um processo que não se reduz à criação de objetos. O meio escultórico proposto, em forma de parque infantil, promove uma interação física e social não muito usual em galerias e museus. Neste contexto, a obra de Isamu Noguchi explora a utilização de espaços públicos e estruturas lúdicas onde os visitantes podem envolver-se ativamente em experiências artísticas, educacionais e humanísticas renovadas por conceitos originais. Embora poucos dos seus projetos tenham sido realizados, estes continuam a inspirar artistas e designers contemporâneos no sentido de considerarem o jogo uma estratégia para construir comunidades e estimular a criatividade no dia a dia.

* Estados Unidos da América, 1904–1988.

Não interativo.



U.S. Pavilion Expo '70, Garden of the Moon, 1968

Painted plaster; unrealized model, scale 1/16" = 1'0"
Courtesy of The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, New York

Conceived by Isamu Noguchi, the model of the U.S. Pavilion for Expo '70 suggests the exploration of the aesthetic experience as a process irreducible to the creation of objects. The sculptural medium proposed, in the form of a children's playground, creates a physical and social interaction that is unusual in galleries and museums. In this context, Isamu Noguchi's artwork explores the use of public spaces and ludic structures where visitors can involve themselves actively in artistic, educational and humanistic experiences renewed by original concepts. Although only a few of his projects have been carried out, they continue to inspire contemporary artists and designers as far as play has been considered a strategy for building communities and stimulating creativity on an everyday basis.

* United States of America, 1904–1988.

Non-interactive.

>Filipe Vilas-Boas*

The Rated Republic of China, 2017

Impressão por sublimação sobre tecido; 100 × 150 cm
Cortesia do artista

United Likes of America, 2017

Impressão por sublimação sobre tecido; 100 × 150 cm
Cortesia do artista

Numa sociedade cada vez mais informatizada, interligada e automatizada, o quantitativo e a lógica surgem como valores dominantes. As nossas atividades e interações cotidianas deixam rastro — são dados que ficam registrados e podem ser recolhidos, quantificados e avaliados de forma precisa. Num sistema de gratificação que parece retirado de um videogame, o governo chinês está desenvolvendo um crédito social que permitirá avaliar a reputação dos cidadãos por meio de um esquema de pontos. Em The Rated Republic of China, Filipe Vilas-Boas modifica sutilmente a bandeira chinesa, fazendo alusão ao modelo de classificação por estrelas e à situação radical do método de atribuição de créditos sociais chinês. Essa lógica de quantificação é hoje possível por todo o lado graças a uma multiplicidade de plataformas que recolhem os nossos dados pessoais e possibilitam uma avaliação permanente de tudo e de todos. Em United Likes of America, Vilas-Boas substitui as estrelas da bandeira norte-americana por um ícone semelhante ao like do Facebook. Neste *détournement* gráfico, o artista faz referência ao poder e à onipresença da rede social, que chegou a afetar as eleições norte-americanas de 2016 e, por consequência, a marcar a história dessa nação com a vitória de Donald Trump.

* Portugal, 1981.

Não interativo.

The Rated Republic of China, 2017

Sublimation printing on textile; 100 × 150 cm
Courtesy of the artist

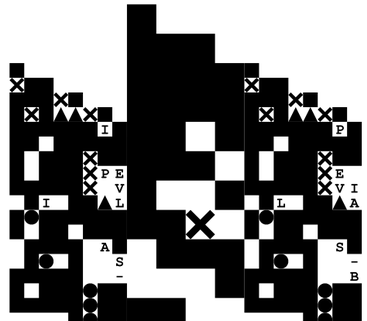
United Likes of America, 2017

Sublimation printing on textile; 100 × 150 cm
Courtesy of the artist

In an increasingly computerized, interconnected and automated society, the quantitative and the logical emerge as dominant values. Our daily activities and interactions leave a trail — data which is recorded and can be collected, quantified and precisely assessed. In a reward based system that seems to derive from a video game, the Chinese government is developing a system of social credits that will allocate points to a person's reputation. In The Rated Republic of China, Filipe Vilas-Boas subtly modifies the Chinese flag and alludes to the star-based system of ranking and the radical Chinese system of assigning a social credit score. This process of quantification is today possible everywhere thanks to a multiplicity of platforms which collect our personal data and make a permanent assessment of everything and everyone. In United Likes of America, Vilas-Boas replaces the stars on the American flag with an icon similar to Facebook's "like". In this graphic détournement, the artist makes reference to the power and omnipresence of the social network, which even affected the American elections in 2016 and, as a consequence, marked the history of this nation through the electoral triumph of Donald Trump.

* Portugal, 1981.

Non-interactive.



>Brad Downey*

Endless Column in Context, 2005
House of Cards #3, 2007
Castles Beneath Cities, 2008
Broken Bike Lane, 2009
Chalk Mark (Hopscotch), 2010
The Use of Books, 2015

Impressões digitais sobre papel; várias dimensões
Cortesia do artista

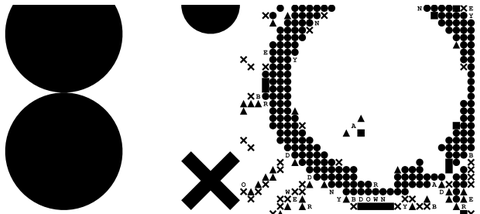
Lyseslukker, 2010
White Brick, 2011
Autocreated, 2008
The Perfect Throw, 2010
Un-Stitching Karl, 2008

Vídeos digitais, cor, som; várias durações
Cortesia do artista

As obras de vídeo e de fotografia deste artista norte-americano agora expostas apresentam a ambiguidade e o labirinto conceitual das ações performativas que ele tem levado a cabo um pouco por todo o mundo. Downey recorre ao espaço urbano e ao ativismo para nos fazer pensar sobre as contradições e os paradoxos da contemporaneidade, expondo estruturas de poder político e o absurdo da vida cotidiana. Recorrendo formalmente à *assemblage* e ao *détournement*, alerta-nos, de forma lúdica, para as possibilidades poéticas que se escondem nos paralelepípedos da rua, nos cartazes e na publicidade das marcas, nos textos ocultos nas paredes das diversas cidades por onde passa, no mobiliário urbano ou, por vezes, nas bicicletas e em outros acessórios de mobilidade. Com um minimalismo subversivo, as suas obras funcionam como esculturas sociais que transportam a audiência, com nostalgia, para um mundo de objetos e processos de trabalho artesanais em extinção numa época em que os viajantes se transformaram também em turistas.

* Estados Unidos da América, 1980.

Não interativo.



Endless Column in Context, 2005
House of Cards #3, 2007
Castles Beneath Cities, 2008
Broken Bike Lane, 2009
Chalk Mark (Hopscotch), 2010
The Use of Books, 2015

Digital prints on paper; various dimensions
Courtesy of the artist

Lyseslukker, 2010
White Brick, 2011
Autocreated, 2008
The Perfect Throw, 2010
Un-Stitching Karl, 2008

Digital videos, color, sound; various durations
Courtesy of the artist

The video and photographic works on show by this North American artist reveal the ambiguity and conceptual labyrinth of the performative pieces he has created all around the world. Downey makes use of the urban space and of political activism to make us think about the contradictions and paradoxes of contemporary life, exhibiting political power structures and the absurdity of everyday life. Making formal use of assemblage and détournement, he reminds us, playfully, of the poetic possibilities hidden in the paving stones, brand posters and advertising, texts hidden in the walls of the various cities he visits, urban furniture and, sometimes, bicycles and other mobility devices. Subversively minimalist, his pieces operate as social sculptures that convey the audience, nostalgically, to a world of objects and craft working processes that are under extinction in an age when travelers have also become tourists.

* United States of America, 1980.

Non-interactive.

>Aram Barthol*

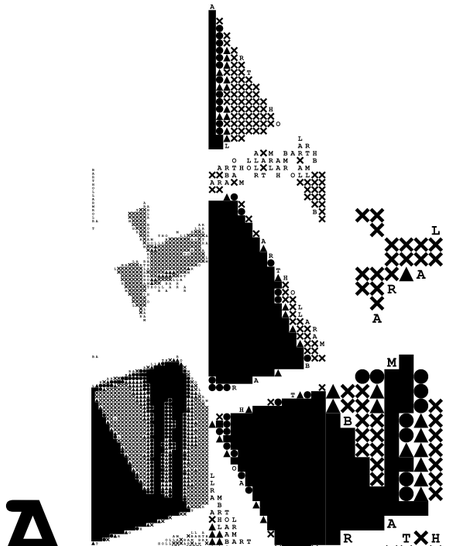
Dust, 2011

Impressão 3D de alumide, escala 1:333; 36 × 33 × 4,5 cm
Impressões sobre papel; 35 × 110 cm cada
Cortesia do artista

Dust é uma pequena maquete impressa em 3D que representa o mapa (de_dust) de um dos videogames mais populares de todos os tempos — Counter-Strike (Valve Corporation, 1999). Dust representa também uma primeira replicação do projeto final de Barthol — a construção deste cenário em concreto e em escala real (1:1). Dust tornar-se-ia, assim, um monumento, um memorial a todas as experiências e horas a fio passadas por milhões de jogadores ao redor do mundo nesse espaço digital (de_dust). Apesar do minimalismo da maquete e da ausência de texturas e cores, os visitantes que tenham jogado Counter-Strike conseguem quase imediatamente identificar o objeto. Com a rematerialização de um lugar digital, Dust inverte a tendência da reconstituição de lugares, edifícios e objetos do mundo tangível (não digital). Barthol evoca o poder e o impacto dos mundos digitais na nossa memória e nas nossas estruturas cognitivas. Muito provavelmente, uma antiga jogadora de Counter-Strike poderia visitar este monumento, ter uma sensação de *déjà-vu* e situar-se naturalmente no espaço sem nunca ter estado lá.

* Alemanha, 1972.

Não interativo.



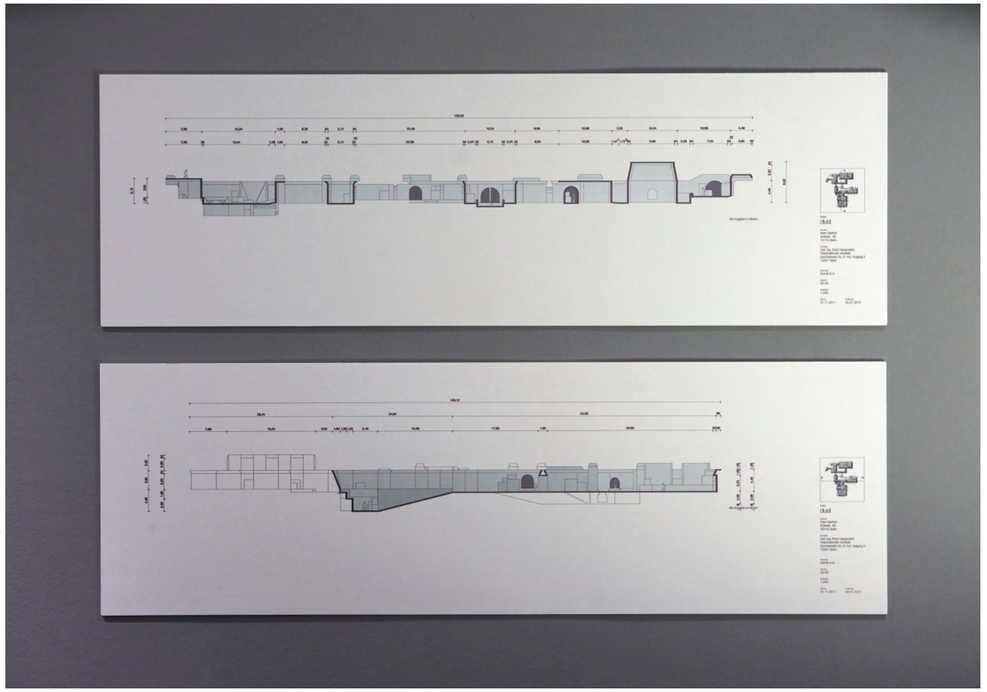
Dust, 2011

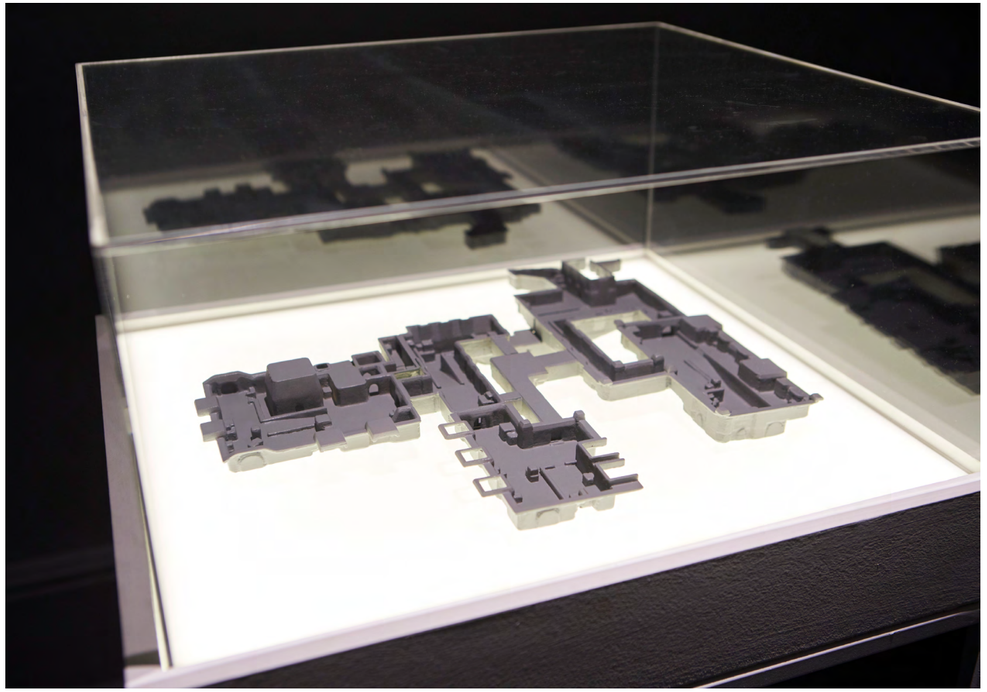
Alumide 3D-print; scale 1:333; 36 × 33 × 4.5 cm
Prints on paper; 35 × 110 cm each
Courtesy of the artist

Dust is a small 3D-printed model that represents the map (de_dust) of one of the most popular video games ever made: Counter-Strike (Valve Corporation, 1999). Dust also represents the first iteration of Barthol's final project — the life-size (1:1 scale) construction of this scenario in concrete. Dust will thus become a monument, a memorial to all the experiences and hours on end spent by millions of players around the world in this digital space (de_dust). Despite the model's minimalism and absence of textures and colors, visitors who have played Counter-Strike almost immediately identify the object. By re-materializing a digital place, Dust inverts the tendency to reconstitute places, buildings and objects from the tangible (non-digital) world. Barthol evokes the power and impact of the digital worlds on our memory and cognitive structures. It is very likely that a former player of Counter-Strike could visit this monument, have a déjà-vu moment and feel at home in the space without ever having been there before.

* Germany, 1972.

Non-interactive.





PLAY
XAYMO
XXXOD
XXXXE
XXXXPL
XXXXLAYMO
DEPLAYMODEP
EPLAXXAAAXLA
PLAYXAAOAAXY
LAYMXAOOOAXM
AYMOXAOOOXO
YMODXAOOAAD
EPXAOOAXEP
LXAAAAXPLAYMODEPLAYMODEPLAYMO
AYXAAAXXAYMODEPLAYMODEPLAYMOD
MXAAAXXYMODEPLAYMODEPLAYMODE
OXAAAXXMODEPLAYMODEPLAYMODEP
DXXAXXXODEPLAYMODEPLAYMODEPL
EXXAXXXDEPLAYMODEPLAYMODEPLA
PXXXXXXPLAYMODEPLAYMODEPLAY
LAXXXXXLAYMODEPLAYMODEPLAYM
AYMXXXXAYMODEPLAYMODEPLAYMO
YMODXXXYMODEPLAYMODEPLAYMOD
MODEXXXMODEPLAYMODEPLAYMODE
ODEPXXXODEPLAYMODEPLAYMODEP
DEPLXXXDEPLAYMODEPLAYMODEPL
EPLAXXXEPLAYMODEPLAYMODEPLA
PLAYXXXPLAYMODEPLAYMODEPLAY
LAYMXXXLAYMODEPLAYMODEPLAYM
AYMOXXXAYMODEPLAYMODEPLAYMO
YMODXXXYMODEPLAYMODEPLAYMOD
EPLAY
LAYMODE
LAYMODEP
AYXXXXXX
AYMXXXXXX
YMOXXAAAXX
YMOXAAAAAX
AYMODXAAAAAX
AYMODEAAAAAX
YMODEXAAAAAX
MODEPXAOOOAX
ODEPLXAOOOAX
DEPLAXAOOAAX
EPLAYXAAOAAX
LAYMOAAOOOOO
YMODXAAAAAAA
EPLAYMOD

PLAYMODE: MODOS DE JOGAR, CRITICAR E SONHAR

Registro de tour e palestra com Filipe Pais (Co-curador Playmode)

CCBB BH
Belo Horizonte,
29 e 30 de Março, 2022

Jogar e brincar são vitais para a existência humana. O jogo é tão poderoso que chegou, segundo alguns, a salvar civilizações inteiras. A exposição Playmode apresenta uma seleção de obras de artistas internacionais e brasileiros que exploram as relações entre jogo, brincadeira e o mundo, e existência humana e não humana. Durante a palestra e tour guiado realizados no Centro Cultural Banco do Brasil Belo Horizonte, o curador e investigador Filipe Pais explorou a relação prolífica arte-jogo, através de uma análise das ideias centrais e dos diferentes modos de jogar, de brincar, de criticar, de sonhar, de especular, de pensar, de desconstruir, de expor, de existir e de resistir, que a Playmode oferece ao espectador.

PLAYMODE: MODE OF PLAYING, CRITICIZING AND DREAMING

Tour and lecture with Filipe Pais (Playmode Co-curator)

CCBB BH
Belo Horizonte,
March 29 and 30, 2022

Playing is vital to human existence. The game is so powerful that, according to some, it saved entire civilizations. Playmode presents a selection of works by international and Brazilian artists that explore the relationships between play, playfulness and the world, and also between human and non-human existence. During the lecture and guided tour held at Centro Cultural Banco do Brasil Belo Horizonte, curator and researcher Filipe Pais explored the prolific art-game relationship, through an analysis of the central ideas and the different modes of playing, criticizing, dreaming, speculating, thinking, deconstructing, exposing, existing and resisting, that Playmode offers to the spectator.

PLAYMODE
MODOS DE JOGAR, CRITICAR E SONHAR
CCBB — BELO HORIZONTE, BRASIL
PALESTRA — 30—03—2022
Filipe Pais
Curador — Investigador — Professor

FICHA TÉCNICA

PATROCÍNIO
SPONSORSHIP

× **BB DTVM**

REALIZAÇÃO
ACCOMPLISHMENT

▲ **Centro Cultural Banco do Brasil**
× **Ministério do Turismo**

PRODUÇÃO
PRODUCTION

▲ **Fundação EDP**
● **MAAT – Museum of Art, Architecture and Technology**
▲ **N MAIS UM Produção Cultural**

CURADORIA
CURATORSHIP

■ **Filipe Pais**
■ **Patrícia Gouveia**

COORDENAÇÃO GERAL
PROJECT COORDINATION

■ **Paula Perissinotto**

COORDENAÇÃO MAAT
MAAT COORDINATION

▲ **Ana Fryxell**

GERÊNCIA ADMINISTRATIVA
ADMINISTRATIVE MANAGEMENT

● **Fabiana Krepel**

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION

▲ **Clarissa Brito de Oliveira**

ASSISTENTE DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS
INTERNATIONAL RELATIONS ASSISTANT

▲ **Clarissa Brito de Oliveira**

PROJETO DE ARQUITETURA E CENOGRAFIA
ARCHITECTURE PROJECT AND SET DESIGN

▲ **LICAAA - Lilian Sampaio**

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION

● **Eliane Weizmann**

PRODUÇÃO EXECUTIVA
EXECUTIVE PRODUCTION

■ **Ana Carla Magna**

PRODUÇÃO LOCAL
LOCAL PRODUCTION

▲ **Daniel Victor Bollara Solon**

COORDENAÇÃO DE MONTAGEM
ASSEMBLY COORDINATION

● **Rafael Filipe da Silveira**

MONTAGEM FINA
ASSEMBLY

■ **Projeta**

Montadores/*Assemblers*
× **Anderson Wilcke**
▲ **Cleiton das Graças Andrade**
▲ **Daniel Victor Bollara Solon**
● **Renato dos Santos Sobrinho**

DESIGN DE ILUMINAÇÃO
LIGHTING DESIGN

▲ **Iluminarte**

Iluminação e Elétrica/*Lighting and Electrics*
× **Kris Natal**

Assistente/*Assistant*
● **Adson Junior Moreira Vieira**

CENOTECNIA
CENOTECHNICS

■ **Camuflagem**

PINTURA
PAINTING

● **Evj Produções**

EQUIPAMENTOS E TÉCNICOS
EQUIPMENT AND TECHNICIANS

▲ **On Projeções**

TRANSPORTE DE OBRAS
ART TRANSPORTATION

● **Fink**

Supervisor/*Supervisor*
● **Heber da Silva Kusano**

DESIGN E PRODUÇÃO GRÁFICA
GRAPHIC PRODUCTION AND DESIGN

● **Estúdio quadradão**

Equipe/*Team*
■ **Andrea Silva Ribeiro**
■ **Leandro Lopes de Oliveira**
▲ **4line Coutinho**

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL
AUDIOVISUAL PRODUCTION

■ **Raphael Lupo**

VIDEO 360

× **Tour Virtual 360**

FOTOGRAFIA
PHOTOGRAPHY

● **Tiago Nunes**

PRODUÇÃO DE AUDIOGUIA ACESSÍVEL
ACCESSIBLE AUDIO GUIDE PRODUCTION

▲ **Cinema Falado Produções**
■ **Mandelbrot - Andrei Thomaz**

REVISÃO
PROOFREADING

▲ **Carla da Silva Pereira**
● **João Luiz Borogan Cerqueira**
● **Murilo Vidotto**

Produção **Apoio** **Patrocínio** **Realização**

PRONAC 201454

TRADUÇÃO
TRANSLATION

× **João Luiz Borogan Cerqueira**
● **Per Christopher Foster**
× **Murilo Vidotto**

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS

▲ **Agência Galo**

EQUIPE DE MEDIAÇÃO
MEDIATION TEAM

▲ **Elaisa de Souza**
■ **Ellen Rose Ferreira**
● **Erick Vinicius Santos da Silva**
● **Felipe Oliveira**
▲ **Igor Mendonça**
× **Igor Polatschek**
■ **Lucas Chaves**
▲ **Luiza Duarte**
▲ **Nailanita Prette**
● **Raquel Marques**
▲ **Raquel Neves de Faria**
× **Sophia Durães**

ARTISTAS E OBRAS
ARTISTS AND ARTWORKS

● **Aram Bartholl**

DUST
Alemanha/*Germany*

● **Auriea Harvey & Michaël Samyn, Tale of Tales**

THE GRAVEYARD
Bélgica/*Belgium*

▲ **Bill Viola**

THE NIGHT JOURNEY
Estados Unidos/*United States*

● **Brad Downey**

UN-STITCHING KARL
Estados Unidos/*United States*

▲ **Brent Watanabe**

SAN ANDREAS STREAMING DEER CAM
Estados Unidos/*United States*

▲ **David OReilly**

EVERYTHING
Irlanda/*Ireland*

▲ **Filipe Vilas-Boas**

THE RATED REPUBLIC OF CHINA
Portugal

UNITED LIKES OF AMERICA
Portugal

● **Guilherme Meneses, Bobware e Beya Xinã Bena**

HUNI KUIN
Brasil/*Brazil*

■ **Harun Farocki**

SERIOUS GAMES I: WATSON IS DOWN
República Tcheca/*Czech Republic*

SERIOUS GAMES III: IMMERSION
República Tcheca/*Czech Republic*

■ **Isamu Noguchi**

U.S. PAVILION EXPO '70, GARDEN OF THE MOON
Estados Unidos/*United States*

■ **Jaime Lauriano**

A TAÇA DO MUNDO É NOSSA
Brasil/*Brazil*

MORTE SÚBITA
Brasil/*Brazil*

● **Joseph DeLappe**

ELEGY: GTA USA GUN HOMICIDES
Estados Unidos/*United States*

▲ **Laura Lima e Marcius Galan**

MESA DE JOGOS
Brasil/*Brazil*

● **Lucas Pope**

PAPERS, PLEASE
Estados Unidos/*United States*

■ **Mary Flanagan**

[MAPSCOTCH] — [BOMBSCOTCH]
Estados Unidos/*United States*

■ **!Mediengruppe Bitnik**

SURVEILLANCE CHESS
Suíça/*Switzerland*
Croácia/*Croatia*

▲ **Miltos Manetas**

SUPERMARIO SLEEPING
Grécia/*Greece*

■ **Molleindustria**

EVERY DAY THE SAME DREAM
Itália/*Italy*

PHONE STORY
Itália/*Italy*

■ **Nelson Leirner**

CUBO DE DADOS
Brasil/*Brazil*

FUTEBOL
Brasil/*Brazil*

● **Pippin Barr**

LET'S PLAY: ANCIENT GREEK PUNISHMENT
Nova Zelândia/*New Zealand*

THE ARTIST IS PRESENT
Nova Zelândia/*New Zealand*

× **The Pixel Hunt**

BURY ME, MY LOVE
França/*France*

× **Priscila Fernandes**

FOR A BETTER WORLD
Portugal

TO THE PLAYGROUND!
Portugal

▲ **Ricardo Barreto e Raquel Fukuda**

XADREZ AUTO-CRIATIVO
Brasil/*Brazil*

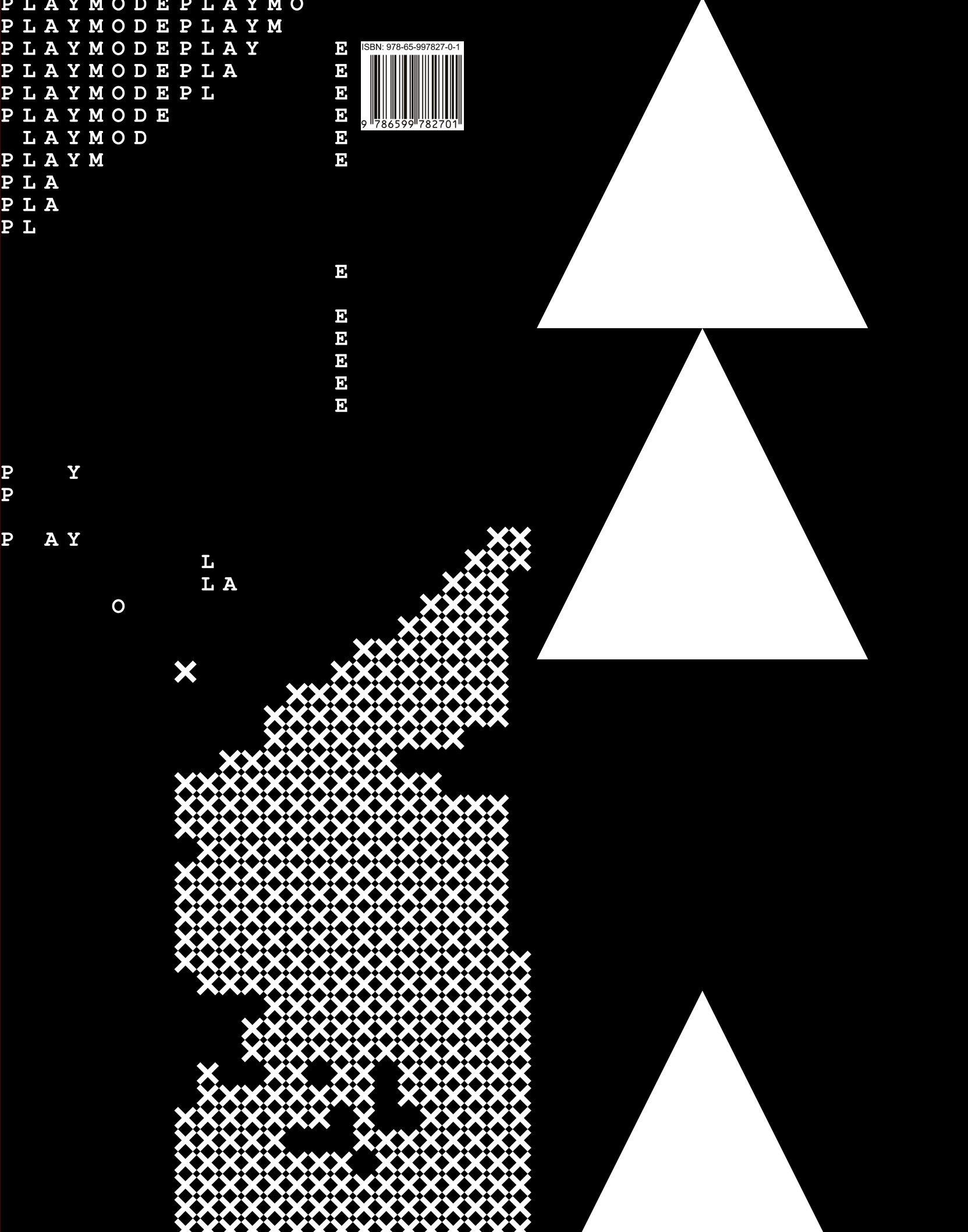
■ **Samuel Bianchini**

THE 23RD PLAYER — A BEHAVIORAL BALL
França/*France*

■ **Shimabuku**

FLYING ME
Japão/*Japan*

AGRADECIMENTOS

× **Coleção Luís Paulo Montenegro**
▲ **Galeria Leme**
● **Galeria Luisa Strina**
● **Galeria Silvia Cintra + Box 4**
■ **José Luís e Natalie Salazar**
■ **NARB Catalogação Contemporânea**
▲ **Pedro Gadanho**

ISBN: 978-65-997827-0-1