

O JOGO COMEÇA E TERMINA NO MUSEU DE ARTE: GAMES DO EDUCATHYSSEN

Doutora Ana Beatriz Bahia (Casthalia e UDESC)

INTRODUÇÃO

Pessoas têm experiências com obras de arte por caminhos diversos: contemplando-as na sala expositiva, participando de dinâmicas de grupo, através de experiências sinestésicas, até mesmo jogando. Apesar de distrair e trazer alívio, jogar não é experiência banal, ou impessoal. Demanda deixar-se capturar por completo, dedicar-se, querer compreender o que se passa e ter que lidar com a angústia de ser desafiado pelo jogo, ou pela obra de arte.

Na confluência dos conceitos de jogo e experiência artística (GADAMER, 1996), há algum tempo dedico-me a jogar, pesquisar e desenvolver¹ jogos digitais criados a partir de obras de arte, em especial, as que integram acervos de museus (BAHIA, 2008; 2014).

Neste artigo, enfoca-se o caso do Museu Nacional Thyssen-Bornemisza de Madri. Discute-se como seu setor educativo – o Educa Thyssen – foi se afastando da ideia de jogo como ‘ferramenta’ e passou a utilizar *videojuegos* (jogos digitais ou *games*) como dispositivo de diálogo com seus públicos. Destaque é dado ao projeto *Nubla*: laboratório colaborativo de *game design* onde são criados contextos narrativos e mecânicas de jogo, estabelecendo relações visuais e semânticas entre as obras da Coleção Thyssen. Além do Educa Thyssen, colaboram com *Nubla* pessoas da comunidade, o estúdio Gamera Nest, universidades espanholas e o projeto PlayStation©Talents (Sony/Espanha). O laboratório gerou três jogos para PS4, os primeiros produzidos por museu de arte para esse tipo de console (EL VIDEOJUEGO, 2017), comumente usado para ‘jogos de entretenimento’.

Seria *Nubla* uma ação educacional, de fato? Em que sentido?

Discute-se aqui como a metodologia e os pressupostos adotados pelo Educa Thyssen ecoam as noções de visitante atuante (HOOPER-GREENHILL, 1998), museu plural (MARTÍN-BARBERO, 2000), jogo de mediação cultural (MARTINS e PICOSQUE, 2012), leitura-escritura (BARTHES, 2004) e formação crítica em *game design* (FLANAGAN, 2009).

A escolha do Thyssen justifica-se pelo fato de nem todos os museus de arte dar a atenção ao processo [não apenas ao produto] de criação do jogo e ao diálogo [não apenas ao conteúdo] a ser construído com seus públicos. Como discutido anteriormente (BAHIA, 2015), boa parte dos museus que estendem suas ações para a Web opta pela simulação da sala expositiva (‘visita virtual’), ou por jogos que não chegam a construir uma relação efetiva com a estética e semântica das obras apropriadas. Nesse caso, o que temos são reproduções [e não variações] das obras citadas, muitas vezes colocadas em interfaces ‘coringa’². São jogos pouco consistentes, que não demandam um olhar demorado e indagativo para as obras e dificilmente promovem a experiência de jogar com a obra de arte.

Os jogos *Nubla* têm interface ‘coringa’? E o que dizer dos primeiros jogos Thyssen?

A partir de pesquisa bibliográfica e de campo (na Web), discute-se tais questões neste artigo. Num exercício de síntese e reflexão crítica, enfoca-se a atuação do Educa Thyssen em meio digital, rerepresentando dados antes levantados (indisponíveis atualmente) e dados ainda disponíveis no www.educathyssen.org e nos canais *Twitter* e *Youtube* da instituição. As ações mais recentes do Educa

1. Em especial, refiro-me ao jogo *A mansão de Quelicera* (Casthalia, 2005; 2014): www.quelicera.art.br.

2. Refiro-me a jogos de interface genérica (como quebra-cabeça, ou mais complexos), cujas obras poderiam ser trocadas sem acarretar prejuízos de jogabilidade ou alterar efetivamente a experiência do jogador.

Thyssen lançam nova luz sobre as discussões anteriores, além de ampliar perspectivas de atuação museal para esse e outros museus de arte.

Primeiro, o texto contextualiza e apresenta as ações do Educa Thyssen com jogos digitais, desde seu primeiro jogo digital até o projeto *Nubla*. Segundo, discute tais ações à luz dos autores e noções aqui já apontados. Então, traz considerações finais voltadas ao recorte temático deste Seminário de Artes Digitais: projeções e memória da arte.

O CASO EDUCA THYSSEN

O Museu Nacional Thyssen-Bornemisza foi aberto em 1992, a partir da coleção de Carmen Thyssen-Bornemisza (MUSEOTHYSSEN, 2019). É um museu ‘novo’ – com acervo menos conhecido do que o de seu vizinho, o Museu do Prado, de 1819 –, mas que logo se destacou no cenário madrileno por suas iniciativas inovadoras, em meio digital e colaborativas.

O Thyssen quebrou convenções museais desde cedo. Nas ações presenciais, ampliou o horário de visitação durante o verão até 23 horas. Lançou o projeto *Noche en Blanco*, quando permanece aberto e com atividades culturais até três da madrugada. Em 2001, lançou um espaço *online*, buscando uma comunicação menos unidirecional-vertical e que propiciasse diálogos entre seus visitantes (ESPADAS; FERRERAS, 2003). Ainda em 2001, definiu como conceito norteador: **Museu Aberto**, com o qual trabalha até hoje (EDUCATHYSSEN, 2019).

Desde o lançamento do seu *site*, o Thyssen já oferecia ‘visita virtual’ e base de dados com reproduções e informações sobre as obras do acervo. Também explorou os recursos da Web 2.0 – algo que poucos museus faziam na época. Além de *blog* e RSS, oferecia aos visitantes um ambiente *online* de formação continuada: **Espaço aberto**, com cursos gratuitos e um diretório de comunidades virtuais que debatiam sobre Educação, Museu, Arte e Internet, a partir de temas propostos pelos próprios participantes. O *site* seguiu as regras de acessibilidade AA-WAI e, apesar de incluir arquivos multimídia, adotou a HTML como linguagem de publicação padrão, de modo que todo o conteúdo pudesse ser localizado a partir do mecanismo de busca interna.

Segundo Rufino Ferreras (MUSEOS, 2017), diretor do Educa Thyssen, a pergunta que norteou a criação das interfaces *online* do museu na época foi: o que caracteriza a **experiência** [e não a aparência] de estar num museu de arte? Responderam: a **aventura** de entrar em suas obras. Daí a ideia de criar **narrativas** que enlaçam aspectos visuais e semânticos das obras.

Essa estratégia é recorrente em jogos de museus de arte e usada em outras mídias – como nos livros de James Mayhew, da menina Érica que vive aventuras em museus a partir do momento que entra em uma obra e percorre as demais ali expostas. Mas o Educa Thyssen lapidou essa ideia. Apesar de seu primeiro jogo *online* parecer um livro não linear [e pouco interativo], a instituição foi construindo, aos poucos, seu próprio modo de criar aventuras narrativas a partir das obras, com a colaboração de terceiros. Nos últimos cinco anos, a criação da narrativa e da estética dos seus jogos já não se descola mais das dimensões tecnológica e mecânica dos mesmos. E o potencial educacional-autoral do processo de *game design* vem sendo explorado.

Marco da virada entre esses dois momentos é o projeto *Nubla*. Portanto, na sequência, discute-se separadamente: (a) os primeiros jogos Educa Thyssen e (b) o projeto *Nubla*.

Os primeiros jogos digitais do Educa Thyssen

O Thyssen começou a produzir jogos norteados pela ideia de Museu Aberto.

O primeiro título foi *Guido contra el señor de las sombras* (2001). Trata-se de uma narrativa interativa não linear. O cenário e personagem foram feitos com formas simples e cores vibrantes,

contrastando com as reproduções das obras do acervo que são quadros no cenário: uma galeria onde o protagonista Guido é o guia que conduz o jogador em sua missão de coletar elementos nos quadros para dar vida a um super-herói capaz de combater o Senhor das Sombras. Por mais que o enredo faça referência às obras, não há continuidade entre os planos narrativos ali envolvidos. De fato, a estrutura do jogo é facilmente adaptável a outras obras.

A jogada é uma sequência de módulos de diálogo: Guido comenta a obra, destaca aspectos iconográficos e estimula o jogador a escolher um atributo da obra para seu super-herói. Por exemplo, no *Triptico del rosario* (Von Kulmbach, 1510) fica-se sabendo que os chifres de Moisés são símbolo de sabedoria e que isso o ajudaria a vencer o Senhor das Sombras. As obras selecionadas retratam seres mitológicos, religiosos, formas oníricas e até a força da cor, em uma pintura abstrata. Não existe escolha ‘errada’ nos diálogos, mas são as escolhas o que torna a narrativa não linear e coloca o jogador imerso num labirinto iconográfico.

O percurso encerra depois que o interator passou por oito obras, quando chega ao módulo final e encontra uma lista de nomes dos personagens sobrenaturais das obras. Ao escolher um nome, chega ao laboratório de criação do seu super-herói. Mas qualquer que seja o personagem escolhido, as figuras encontradas no laboratório são as mesmas. E, independentemente do herói montado, a fala de Guido é: “*Felicidades [nome do jogador], el personaje que has creado es un genial contrincante para vencer al Señor de las Sombras*”. E... *That’s all folks!*³ O propósito das escolhas feitas se perde: o jogador pode usar poderes que não conquistou nos módulos de diálogo, sequer há o ‘terceiro ato’ narrativo (enfrentamento do Senhor das Sombras).

Na sequência de *Guido...*, o Educa Thyssen produziu outros jogos que demandavam ao jogador explorar significados ocultos na obra. Uma espécie de **jogo-gincana**: o enredo narrativo era menos evidente, o público-alvo era jovem e adulto, a participação em grupo era encorajada, era necessário sair do espaço do jogo para realizar as tarefas e havia premiação.

O primeiro desses foi *Laberinto Thyssen: el arte te desafía* (2002), jogo realizado em três fases, as duas primeiras via Internet e a terceira presencial. O desafio envolveu 300 equipes, 2.000 jogadores individuais. A cada semana, um desafio era lançado no site e as equipes precisavam postar a resolução dentro de um tempo estipulado. Desvendar os enigmas exigia aos jogadores seguir pistas que apontavam para outras partes do site do museu e da Web.

O segundo foi *Los enigmas de Educa Thyssen* (2005), também composto por uma série de enigmas e com três fases. Apresentado como percurso para “por a prova teus conhecimentos sobre arte e também o que sabes sobre o museu” (LOS ENIGMAS apud BAHIA, 2008, p. 191), diferenciava-se do *Laberinto...* pelo fato de ser inteiramente *online* e mais complexo. Estendeu-se por mais de um ano (de nov./2005 a fev./2007) e envolveu 49 enigmas. Cada enigma trazia breve texto e a imagem de uma obra, além de dica e da pergunta a ser respondida. Eram lançados quinzenalmente e os jogadores eram classificados num *ranking*, cujo escore dependia da assertividade e da agilidade (tempo entre o acesso e a postagem) das respostas.

Em ambos, resolver os enigmas demandava vasculhar as bases de dados do museu. Considerando a juventude do museu, tal estratégia contribuiu para a divulgação da Coleção Thyssen – pouco conhecida na época. A ideia deve ter sido avaliada como positiva, pois a ideia de aventura investigativa foi retomada e aperfeiçoada nos jogos subsequentes: *El Misterio de las Miradas del Thyssen* (2008) e *El caso del ladrón de medianoche* (2010).

Mas todos esses jogos da primeira década do Educa Thyssen *online* ecoavam pouco o que se vinha discutindo sobre educação em museus de arte e com jogos digitais (BAHIA, 2008). Apesar de acolher grupos, o jogo-gincana apontava o outro como ‘adversário’ e enfatizava a **competição** [e não a colaboração] do jogar com. Apostava na **motivação extrínseca** do *ranking* e da premiação [e

3. Aproprio-me do bordão final das animações do Looney Tunes, fala do Porky Pig (Gaguinho, na versão brasileira).

não na intrínseca, do entregar-se ao jogo, à obra de arte]. Mesmo induzindo o jogador a observar as obras, exigia **decodificação** [ao invés da fruição] da imagem e **celeridade** [e não a demora do olhar]. Proporcionava uma experiência diferente à vivida em *Guido*...

Apesar de *Guido*... explorar pouco as potencialidades dos jogos digitais, é o jogo da primeira década do Educa Thyssen que mais se aproxima daquilo que levou a instituição a utilizar jogos: oferecer ao visitante uma aventura narrativa baseada em suas obras (MUSEOS, 2017). Mas nem mesmo *Guido*... chegou a realizar as pretensões mais amplas da instituição: deslocar o visitante da posição de “quem recebe mensagens” para a de “quem constrói conteúdo” (ESPADAS; FERRERAS, 2003). Tal ideia ganhou forma com *Nubla*.

O projeto Nubla e seus jogos digitais

Em 2013, de conversas entre Rufino Ferreras e Daniel Sánchez⁴, surgiu a ideia de criar um ambiente dinâmico e colaborativo de discussão, criação e desenvolvimento de jogos digitais no museu. Dois anos depois, a ideia ganhou forma com a abertura do primeiro ateliê permanente de criação de jogos digitais do Educa Thyssen: *Nubla Art Game* (SANCHEZ, 2015).

Hoje, o programa chama-se *Nubla: Laboratorio de Arte, Educación y Videojuegos* (EDUCA-THYSSEN, 2019). Como evidencia o nome, tratar-se de um **laboratório**: espaço de trabalho **colaborativo**, envolvendo pessoas da equipe Educa Thyssen e externas, como o público interessado e outras instituições. Congrega atividades, ateliês, reuniões e eventos. A criação de jogos digitais segue sendo o elemento mobilizador, mas *Nubla* não se define mais como um jogo. É ‘algo vivo’, um **processo criativo/educativo** em contínua evolução (GONZÁLEZ, 2018).

Até agora, foram lançados quatro jogos do projeto: *Nubla* (2015), *Las islas de Nubla* (2016), *El mundo de Nubla* (2016) e *Nubla 2: .M, la ciudad en el centro del mundo* (2019).

O processo de desenvolvimento do primeiro jogo *Nubla* transitou do contexto universitário (OZ Lane Games Collective/ESNE) para o empresarial (Gammera Nest)⁵. Iniciou com a participação de estudantes da Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología - ESNE e, na medida em que o projeto crescia e tinha novas demandas, foi abraçado pelo estúdio Gammera Nest, também parceiro da ESNE. Estudantes desta e de outras universidades – como da Universidade de Nebrija e da Complutense de Madri – participam desse segundo momento de *Nubla*, de modo que o projeto consolidou sua importância, não apenas no contexto museal, mas no de formação superior. *Nubla* foi mote de ensino prático para estudantes de *game design*, animação, programação, música, *design*, audiovisual, belas artes, história da arte, ou melhor, para quem deseja trabalhar com esse “objeto novo”⁶ que são os jogos digitais.

Outro diferencial do projeto *Nubla* foi ter adotado plataformas específicas para jogos digitais, como PlayStation⁷ e Unity. *Nubla* foi selecionado pelo PlayStation®Talents (Sony/Espanha), o qual promove o desenvolvimento de conteúdos locais e inovadores para esta plataforma, gerando produ-

4. Daniel Sánchez é professor da graduação em *Diseño y Desarrollo de Videojuegos/ESNE*, responsável nesta pelo programa Playstation First. Também é diretor do estúdio Gammera Nest, desenvolvedor dos jogos *Nubla*.

5. Gammera Nest é um estúdio independente formado por desenvolvedores de jogos e professores da ESNE, Madri. O OZ Lane Games Collective é formado por estudantes da ESNE que buscam “*una visión más artística y sensorial de El mundo del entretenimiento digital*” (2016). Ambos foram parceiros Thyssen no projeto *Nubla*.

6. Referência a Barthes: “O interdisciplinar [...] não está em confrontar disciplinas já constituídas das quais, na realidade, nenhuma consente em abandonar-se. [...] não basta tomar o ‘assunto’ (um tema) e convocar em torno duas ou três ciências. [...] consiste em criar um **objeto novo** que não pertença a ninguém” (2004, p. 102).

7. PlayStation® é marca da Sony Interactive Entertainment. Inclui consoles de videogame, portáteis e domésticos; serviço *online* para comercialização dos jogos; e programas como o PlayStation® Talents. A marca iniciou com o console doméstico PS1, em 1994, seguido do PS2 em 2000, PS3 em 2006 e PS4 em 2013.

tos que possam ser distribuídos em diferentes países. Especificamente, integrou o braço do programa voltado à formação universitária: PlayStation®First (PLAYSTATION..., 2019).

Daniel Sánchez destaca vantagens de *Nubla* ter participado da PlayStation®Talent: a equipe teve acesso aos *kits* de desenvolvimento PS, além de esta organização ajudá-los a definir um ritmo de trabalho e a ter conhecimentos mais amplos sobre comercialização e promoção de um jogo digital. Assim, juntamente às questões artísticas discutidas a partir do museu, os alunos puderam ampliar conhecimentos em tecnologia e mercado, profissionalizaram-se: “*eso hace que el juego vaya convirtiéndose en algo ‘real’ que es capaz de ser distribuido*” (SÁNCHEZ, 2015, s/p.).

A motivação para adotar a PlayStation está relacionada a diagnósticos antes levantados pelo Educa Thyssen. Como relata Ana Gómez González⁸, a instituição queria aproximar-se de um público que frequentava pouco seu museu-prédio e seu *site*: adolescentes e estudantes universitários. Um público que já desfrutava de [e é exigente com] jogos digitais.

Nos adentramos en un terreno completamente nuevo que nos generaba preguntas [...] ¿cómo generar un discurso coherente con los productos que consumen habitualmente los jóvenes, tanto a nivel tecnológico como estético, llevándolo a sus pantallas y a la vez mantener la base crítica y educativa en la que queremos formar al público del museo? (GONZÁLEZ, 2018, p. 2).

É inegável que ao aderir à PlayStation o Educa Thyssen estava aproximando-se desse público e afastando-se dos não-*gamer*. Três dos quatro⁹ jogos *Nubla* estão disponíveis apenas para PS4: precisam ser adquiridos na PlayStation Store (por valores módicos, é fato, cerca de cinco Euros por jogo) e demandam o uso desse console. A continuidade de *Nubla* no PS4 está ligada ao sucesso comercial de *El mundo de Nubla* (MUSEOS, 2017) que, até 2017, já tinha vendido mais de 20.000 unidades, em especial nos Estados Unidos, Reino Unido, Alemanha e Espanha (PLAYSTATION..., 2019).

Mas *El mundo...* e outros jogos *Nubla* não adota soluções *mainstream*. A concepção deles começa nas salas do museu, dialogando a partir de obras. E graças à pluralidade de áreas e instituições envolvidas no Laboratório, é possível construir diálogos efetivamente plurais e gerar soluções diferenciadas: “*abrir la imaginación y nuestras mentes a todo tipo de propuestas y no nos ‘atan’ a lo esencialmente comercial*” (SÁNCHEZ, 2015, s/p.). Além disso, os jogos tomados como referência são “**jogos experienciais**” (IBIDEM): buscam fazer o jogador ‘sentir algo’ ao percorrer uma narrativa, como é o caso de *Braid* (Jonathan Blow, 2008), *Machinarium* (Amanita, 2009), *Limbo* (Playdead, 2010), *Journey* (ThatGameCompany, 2012), entre outros.

O mundo de jogo *Nubla* foi pensado em três partes, cada qual aprofunda a narrativa e amplia as possibilidades de exploração. *Nubla 3* ainda não existir, mas podemos falar de:

Nubla 1 - Enfoca a construção da identidade do personagem protagonista que busca recuperar a memória perdida [seria o título *Nubla* uma referência à “nuvem”, às memórias que temos confiado à Internet?]. A obra de destaque em *Nubla 1* é *La casa de la esquina* (Ludwig Meidner, 1913) e a mecânica proeminente é a de *puzzle*. O jogador inicia escolhendo seu avatar, um menino ou uma menina, apesar de esta escolha não impactar na jogada. Depois começa a passear pela galeria obscura de um museu, onde se depara com quadros vazios. Encontra personagens em diferentes estilos (como surrealista, cubista e impressionista), talvez saídos dos quadros. O jogador seleciona um deles para acompanhá-lo, sendo que cada um tem uma habilidade especial (voar, de teletransporte, entre outras) que impacta na experiência no jogo. O jogador entra em quadros e descobre que o ‘elefante de [Salvador] Dalí’ desapareceu e que sua missão é encontrá-lo. Fará isso, percorrendo as diferentes partes do mundo *Nubla*, cada qual criada a partir do um estilo/grupo de obras, e com a ajuda de figuras que

8. Ana Gómez González integra o estúdio Gamera Nest e, com Daniel Sánchez, coordenou a parceria *Nubla*.

9. Existe apenas uma versão resumida de *Nubla* que é gratuita: *Las islas de Nubla* (2016). Funciona apenas em celular ou tablet e está disponível na GooglePlay e AppStore. Basicamente, ela traz partes do primeiro jogo.

ção dicas nos *puzzles*.

Nubla 2 - Dá continuidade ao conceito apresentado em *Nubla 1*, aprofundando a narrativa com a temática do tempo. A experiência de explorar o mundo de jogo agora é mais ampla, complexa e com estética mais rica (sonora e visualmente). A obra destacada é *Metrópolis* (George Grosz, 1917), daí o subtítulo do jogo: *.M, la ciudad en el centro del mundo*. O jogador precisa superar desafios para seguir tentando recuperar a memória e a criatividade que seu avatar perdeu. Mas, a medida que a narrativa avança, descobre os problemas da .M e engaja-se em uma revolução clandestina capitaneada por um grupo de mulheres artistas. Assim como ocorre em *Nubla 1*, a jogabilidade continua centrado na exploração do mundo e na resolução de *puzzles*, mas há desafios que demandam o uso de habilidades motoras e cognitivas diferentes. Foi vencedor dos prêmios *3D Wire/2016* e *Fun & Serious Game/2018* (EDUCATHYSSEN, 2019).

O grande diferencial de *Nubla* é a **densidade estética** e **semântica** do mundo a ser explorado. Como avalia Huerto (2015), o protagonista de *Nubla* é o próprio cenário; este se integra perfeitamente aos *puzzles* e torna o jogo precioso¹⁰. Inclusive, como nos conta Daniel Sánchez (2015), os *puzzles* de *Nubla* foram criados para serem de simples resolução: exigir trabalho intelectual, mas não gerar interrupções longas, não comprometer o ritmo narrativo.

Tudo isso é fruto de escolhas metodológicas adotadas desde as oficinas *Nubla*: participantes foram motivados a ‘entrar’ nas obras e construir reflexões a partir delas, depois se apropriaram do que lá encontraram e, num processo de releitura, criaram coletivamente o mundo, o enredo e os desafios do jogo. Portanto, diferente de *Guido...*, as obras não se apresentam como quadros em *Nubla*. Mesmo que o jogo inicie numa galeria de museu, em meio a molduras vazias, a narrativa se desenrola para além do museu e o jogador interage com personagens que já saíram das obras. Como resultado, o limite entre o mundo de cada obra e o mundo do jogo é borrado. *Nubla* “evoca” [não reproduz] as obras e o museu (FERRERAS apud MUSEOS, 2017).

Mas nem sempre o Educa Thyssen estabeleceu esse tipo de relação entre arte e jogo digital.

Num olhar retrospectivo, o próprio Rufino Ferreras (MUSEOS, 2017) reconheceu soluções equivocadas feitas no passado, e que houve um amadurecimento de ideias e práticas nos últimos anos. Fez isso na conferência de abertura de *Museos y videojuegos* – curso que o Educa Thyssen ofereceu em 2017 (hoje disponível no *Youtube* da instituição) a educadores de museus, estudantes e público interessado, para discutir a relação entre museus de arte e jogos digitais. Ferreras compartilhou aprendizados construídos nesses quase vinte anos de jogos digitais na instituição. Em síntese, destacou que: é fundamental haver **coerência na abordagem** da ação educativa presencial em relação à *online*; é papel do museu mediar o **olhar reflexivo** e não a visão (pela reprodução); os *videojuegos* não devem ser tomados como meio, e sim como **linguagem**¹¹ que transcende a criação artística e a educação, que são pertinentes na sociedade contemporânea e nas novas formas de construção de conhecimento¹².

O QUE ECOA EM NUBLA

A decisão do Educa Thyssen de, por volta de 2013, tornar a criação dos seus jogos um processo **colaborativo** que envolvia instituições não-museais como parceiras transformou radicalmente os jogos produzidos e o modo como os jogos eram entendido nessa instituição.

Primeiramente, criou condições para que um público esparsos em suas salas, o jovem universitá-

10. Huerto pondera: “es un juego precioso, si, pero no es un título redondo debido, principalmente, a unos importantes problemas de control y un bug que aparecerá hacia el final de la partida” (2015, s/p.).

11. Não a “camada informática”, mas a “camada cultural”. Ver Lev Manovich (*The language of new media*, 2001).

12. Sobre isso, ver Douglas Rushkoff (*Um jogo chamado futuro*, 1999), J. Paul Gee (*What video games have to teach us about learning and literacy*, 2003) e J. Martin-Barbero e German Rey (*Os ejercicios do ver*, 2004).

rio, praticasse a “leitura de fruição” com obras do acervo. Lembrando a discussão de Roland Barthes (2004) sobre as contradições do processo de leitura: o leitor costuma oscilar entre o prazer de ler (de reconhecer códigos culturais, revelar significados anunciados) e a fruição do texto (ir além das leituras conhecidas, perguntar-se como a obra pode ainda ser lida, gera suplementos de obra). O problema, dizia Barthes, está nas amarras da ‘sociedade de consumo’ que reprime o leitor de fruição, coloca-o na clandestinidade, limitando-o ao consumo rápido do texto – exemplo disso seria a leitura necessária para decifrar os enigmas dos jogos-gincana do Educa Thyssen. Em contraste a isso, o projeto *Nubla* demanda a “**leitura-escritura**” da qual fala Barthes. Através dos ateliês, promove-se o olhar demorado e crítico para as obras, a construção de narrativas, cenários, personagens e desafios a partir do encontro com as obras.

Isso faz ecoar a noção de jogo¹³ de **mediação cultural**, na perspectiva discutida por Mirian Celeste Martins e Gisa Picosque: mediar implica “lidar com as histórias pessoais e coletivas”; “encontrar brechas de acesso” que tangenciam os desejos e interesses do visitante do museu; “propiciar espaços de recriação da obra” (2012, p. 18). Tal abordagem da mediação torna o percurso pelo museu uma ‘aventura’ – termo este tomado pelo Educa Thyssen como mote de seus jogos. O visitante museal desfruta “o mesmo sabor de uma viagem a um novo território”, algo que vale mesmo para quem já conhece tal lugar, pois “penetrar em suas obras e histórias cria a oportunidade de novos encontros estéticos [...] é sempre possível ter novos insights e experiências ao ver as mesmas obras” (MARTINS e PICOSQUE, 2012, p. 10).

Além disso, aqueles que participam do *Nubla* também assumem o papel de “**visitante atuante**”. Hooper-Greenhill (1998) entende que, para mobilizar o visitante do museu, é necessário identificar perfis de público e seus respectivos interesses; depois construir pontes entre os profissionais do museu e cada perfil de público, desenhando situações nas quais o visitante deseja [ao invés de ser coagido a] atuar no museu. Foi isso o que o Educa Thyssen buscou ao identificar a quem se dirigia em *Nubla* ao estabelecer parcerias com universidades e ao acolher o interesse desse público em entender, criar e desenvolver jogos digitais.

Por mais que os jogos *Nubla* tenham sido pensados para uma plataforma comercial de jogos, não foram concebidos como mídia de divulgação massiva – perspectiva mais próxima da ‘visita virtual’ e dos jogos-gincana. Lembrando discussões anteriores (BAHIA, 2008), percebo que com *Nubla*, o museu diversificou as formas de diálogo e envolveu a comunidade nos processos de significação do patrimônio e da própria instituição. Problematizou paradigmas dos museus modernos, como a valorização da obra de arte enquanto objeto autosuficiente. *Nubla* quebra o silêncio do visitante museal, o distanciamento do espectador em relação à obra e a hegemonia da visão nos processos de fruição. Subverte a ideia de museu como lugar onde é possível ‘ver tudo’ e ‘tocar nada’. Inclusive, propositalmente, nem tudo das obras citadas é mostrado em *Nubla*. Há espaço para o jogo de ‘esconde e mostra’ tão importante à fruição.

Nubla também realiza a noção de “museu plural” de Mantín-Barbero (2000). Tendo por bases a discussão deste autor, analiso que o referido projeto do Educa Thyssen: *des-neutraliza* o discurso institucional, construindo discursos sobre as obras assumidamente parciais e ficcionais; *des-loca* a posição do museu, abrindo mão da posição de ‘caixa-forte’ da tradição, promovendo encontros e diálogos a partir de suas obras; torna *des-limitado* o próprio museu, pois realiza trabalhos em colaboração com outras instituições não-museais que tem maior proximidade com o público visado (universidades e estúdio de jogos digitais).

Nessas parcerias, por uma via, o Museu Thyssen foi enriquecido com conhecimentos sobre jogos digitais. Por outra via, trazendo seus objetivos institucionais e conteúdos artísticos, o Thyssen oxigenou o processo corriqueiro de criação de um jogo digital, ampliou os horizontes de formação

13. As autoras apoiam-se em J. Huizinga (*Homo Ludens*, 1938), obra que também embasa as ideias de Gadamer.

dos alunos e de atuação profissional dos demais parceiros. No *site* do Gamera Nest, por exemplo, fica evidente o quanto o projeto ajudou o estúdio a desenhar seu diferencial de mercado em relação a outros estúdios independentes, a definir um campo de atuação: criar narrativas unindo a interatividade dos jogos e aplicativos digitais com a área de museus e instituições culturais. Portanto, todos saíram ‘maiores’ dos diálogos estabelecidos em *Nubla*.

Nem sempre os diálogos são tão bem-vindos assim. Por mais que o *game studies* se apresente como campo interdisciplinar, por vezes a dimensão computacional e mecânica de um jogo acaba sendo tratada como algo ‘mais substancial’ do que as demais dimensões culturais; e os jogos dos grandes estúdios vistos como referências mais importantes do que os *indie games*. Mary Flanagan (2009) problematiza as implicações de tal ortodoxia na formação do *game designer*. Defende que se desenvolva o **olhar crítico** nesses alunos, trazendo referências que extrapolem os jogos *mainstream*, incluindo jogos ativistas e obras de arte de vanguarda. Com isso, destaca a importância de discutir *como* essas obras/jogos subverteram as convenções das linguagens, os formatos de obra aceitos e as estruturas sociais e econômicas do seu contexto.

A parceria que o Thyssen realizou com a ESNE e com outras universidades, de certa forma, realiza a proposta de **formação crítica** clamada por Flanagan. Para criar *Nubla*, os estudantes participaram de ateliês no museu, onde passavam horas observando, discutindo e construindo relações visuais e semânticas entre as obras. Nesse processo, lidaram com uma profusão de obras vanguardistas, de estilos diversos entre si e articularam, num mesmo ‘mundo de jogo’, diferentes formas de ‘perceber’ e ‘falar’ sobre o mundo que os cerca. Nem por isso o mundo *Nubla* é inconsistente. Pelo contrário, a opção por recusar a unicidade estilística é o que confere consistência estética ao jogo. As obras foram tratadas em subgrupos, com similaridades suficientes para criar cenários que marquem a identidade de cada parte de *Nubla*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mais do que uma série de jogos, *Nubla* é um **laboratório criativo-educacional**. É um espaço de diálogos [não de monólogos] do museu com seus públicos [não apenas o infantil].

O Educa Thyssen buscou aproximação com um público pouco frequente em suas galerias (jovens universitários ou interessados em jogos). Escolheu a plataforma *gamer* PS4 por ser esta adequada para dialogar com tal público, não apenas como jogadores, mas como coautores dos jogos. Aproveitou uma oportunidade do momento (como o PlayStation®Talents) e o interesse de instituições (como Gamera Nest e ESNE) abertas a construir ações colaborativas. E não perdeu de vista seu conceito norteador (Museu Aberto) e aquilo que o mobilizou a explorar os jogos digitais: criar aventuras narrativas interativas a partir das obras do acervo.

Com tais jogos narrativos, como nos conta Daniel Sánchez, buscou-se proporcionar ao jogador a construção de uma memória afetiva com as obras. Assim, ao visitar o museu-prédio e reencontrar as obras, o jogador restabeleceria os vínculos com as imagens, com “*los [quadros] que ‘has estado’, los ‘has vivido’ y forman parte de tu imaginario*” (2015, s/p.). Descobriria que há diferentes formas de estar num museu, de se relacionar com obras de arte.

E nem todas as produções narrativas do projeto *Nubla* giram em torno dos jogos digitais. O projeto congrega outras formas de jogar com a obra de arte a partir do Museu Thyssen. Exemplo concreto é a atividade presencial *Cartografias de Nubla* (EDUCATHYSSEN, 2019). Também voltada ao público jovem, a equipe Educa Thyssen conduz um grupo de visitantes – jogadores de *Nubla* ou pessoas apenas interessadas na vivência ali proposta – numa jornada pelas salas do museu, com a missão de construir narrativas a partir de obras de arte da coleção. O grupo inicia escolhendo um personagem de uma obra e segue por um percurso orientado pelo mediador do museu, com desafios.

E as narrativas resultantes não são mero copilado de dados de obras. Trata-se de uma escritura colaborativa, baseadas nas experiências que cada um traz, e nas reflexões e emoções advindas do contato com as obras durante a atividade, do diálogo face a face. E alguns participantes desta atividade podem vir a ser colaboradores do *Nubla 3*, pois esse tipo de atividade é semelhante aos ateliês de criação dos jogos para PS4.

Seja em atividades como esta ou nos *Nubla* para PS4, a dimensão educacional não está confinada num produto. Constitui-se naquilo que ocorre ‘antes’ e ‘depois’ do criar e do jogar o jogo. Articula competências relacionadas à fruição, ao *game design*, entre outras. E isso começa no museu, estende-se às instituições parceiras e retornam ao museu – um Ouroboros.

Por fim, vale dizer: o Museu Thyssen não é pioneiro em produzir jogos a partir de obras de arte num contexto de laboratório de criação. Talvez a ação pioneira seja do Museu Boijmans/Roterdã, em *Bosch Adventure Game*, com o V2_Lab, em 2000. Ou será que existem experiências mais antigas, em processo de esquecimento¹⁴? Iniciativas digitais anteriores à popularização da Internet, confinadas em disquetes ou CD-Roms que pouquíssimos computadores de hoje são capazes de ler. Em tempos de obsolescência acelerada, os jogos de museus estão no limiar da memória, até porque muitos foram feitos em *Flash*. Alguns continuam *online*, mas já tiveram ‘morte’ decretada. Paira a dúvida: seriam esses jogos de museus de arte tão descartáveis quanto os *softwares* com os quais foram feitos?

REFERÊNCIAS

- BAHIA, A. B.. Do quadro ao jogo de fruição: Bosch Adventure Game. *Palíndromo/UEDESC*, Florianópolis, n. 12/v. 6, p. 144-172, 2014.
- BAHIA, A. B.. *Jogando Arte na Web: Educação em Museus Virtuais*. 2008. Tese (Doutorado em Educação) - Centro de Ciências da Educação, UFSC, Florianópolis, 2008.
- BAHIA, A.B. Museu virtual (e plural) de arte. *Visualidades*, Goiânia, n.1/v.13, p. 146-163, 2015.
- BARTHES, R. *O rumor da língua*. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- EDUCA THYSSEN. Disponível em: <https://www.educathyssen.org>. Acesso: 20 mar. 2019.
- EL VIDEOJUEGO como nuevo recurso de comunicación [palestra Daniel Sánchez]. Madri: Educa Thyssen, 2017. Disponível em: <https://youtu.be/xFjaG47buN>. Acesso: 20 mar. 2019.
- ESPADAS, J.; FERRERAS, R.. Nuevas tecnologías para la difusión y la educación en el Museo Thyssen-Bornemisza. *Mus-A* (revista dos museus de Andaluzia), n. 2, ano 2, 2003.
- FLANAGAN, M.. *Critical Play: Radical Game design*. Cambridge: The MIT Press, 2009.
- GADAMER, H. G.. *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós, 1996.
- GONZÁLEZ, A. G. Nubla: Resumen de la actividad/proyecto educativo. 2018. Disponível em: <https://imagenes.educathyssen.org/sites/default/files/document/2018-08>. Acesso: 20 mar. 2019.
- HOOPER-GREENHILL, E. *Los museos y sus visitantes*. Madri: Trea, 1998.
- HUERTO, A.. Impresiones de Nubla, el juego más artístico de PS4. *Hobbyconsolas*. Madri, 30 nov. 2015. Disponível em: <https://www.hobbyconsolas.com/industria>. Acesso: 20 mar. 2019.

14. Pesquisei *Bosch...* a partir do doutorado (BAHIA, 2008; 2014). Apesar de enaltecido no momento em que foi lançado – foi finalista do prêmio *Museums and Web* do ICOM e o grande vencedor do *EuroPrix Multimedia Awards*, em 2001 –, as informações sobre este jogo que persistem na Web atual advêm, praticamente, das publicações que fiz, além do *site* do V2_Lab e breves reportagens sobre sua premiação.

MARTIN-BARBERO, J.. Dislocaciones del tiempo y nuevas topografías de la memoria. In: HOLLANDA, H.; RESENDE, B. (orgs.). *Artelatina*. Rio de Janeiro: Aeroplano e MAM-RJ, 2000.

MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G. *Mediação cultural para professores andarilhos na cultura*. 2. ed. São Paulo: Intermeios, 2012.

MUSEOS Y VIDEOJUEGOS Madri: Educa Thyssen, 2017. Disponível em: <https://youtu.be/xFja-G47buNI>. Acesso: 20 mar. 2019.

MUSEO THYSSEN. Disponível em: <https://www.museothyssen.org>. Acesso: 20 mar. 2019.

OZ LANE. Nubla. Disponível em: <http://www.Nublathegame.com>. Acesso: 20 mar. 2016.

PLAYSTATIONŽTALENTS. ‘El mundo de Nubla’ supera las 20.000 unidades vendidas. 2017. Disponível em: <https://blog.es.playstation.com/2017/10/26/>. Acesso: 20 mar. 2019.

SÁNCHEZ, D.. Entrevistamos a Daniel Sánchez, director de Nubla. Hobbyconsolas. Madri, 23 nov. 2015. Disponível em: <https://www.hobbyconsolas.com/industria>. Acesso: 20 mar. 2019.