

Potências do ruído nas interfaces gráficas dos *countergames*

Potencias del ruido en las interfaces graficas de los countergames

The potentials of noise in the graphical interfaces of countergames

Me. Eduardo Luersen¹

Resumo

Proponho neste artigo apresentar de que se tratam as construções imagéticas dos *countergames*, de modo a dar a ver como estes se inscrevem enquanto tendências experimentais dos videogames e verificar de que maneira se configuram como objetos pertinentes para pensar sobre as imagens ruidosas que tensionam e que convergem e/ou divergem com as imagens das interfaces culturais dos jogos de computador. Pretendo com isso demarcar fricções entre o design das interfaces gráficas de estéticas ruidosas e os constructos audiovisuais dos games, em uma relação ambivalente entre apagamento e permanência dos rastros da cultura audiovisual nestas superfícies. Busco, através disso, realizar uma angulação teórica entre a estética do ruído conforme proposta por Giselle Beiguelman, a abordagem de Alexander Galloway sobre *art game mods*, as interfaces culturais de que fala Lev Manovich e a pesquisa crítica e especulativa em *software studies* de Matthew Fuller, para discutir potências resultantes da interação entre estas perspectivas que compõem parte do tecido da tecnocultura contemporânea. Assim, a partir da comunicação audiovisual, mas explorando os limiares desta com o design de interface dos games, sugiro iniciar um debate passível de ampliação em discussões vindouras análogas ao tema.

Palavras-Chave: tecnocultura; comunicação audiovisual; interfaces gráficas de usuário; imagens ruidosas; videogames.

Resumen

Propongo en este artículo mostrar la construcción de las imágenes de los countergames, para ver cómo éstas se inscriben como tendencias experimentales de videojuegos y como objetos relevantes para pensar en las imágenes con ruido que se chocan con las imágenes de las interfaces culturales de los juegos de ordenador. Tengo la intención de marcar esta fricción entre el diseño de las interfaces gráficas de usuario ruidosas y las construcciones audiovisuales de juegos en una relación ambivalente entre el borrado y el persistente de los restos de la cultura audiovisual en estas superficies. Busco un ángulo teórico entre la estética de ruido según lo propuesto por Giselle Beiguelman, el enfoque de Alexander Galloway a juegos de arte, las interfaces culturales de que habla Lev Manovich y la investigación crítica hacia el Software de Matthew Fuller para discutir su interacción desde la estructura de la tecnocultura contemporánea. Así, desde los medios de comunicación audiovisual, pero con la exploración de los límites de este con el diseño de la interfaz de juegos, sugiero comenzar un debate que implique a discusiones similares a este tema en el futuro.

Palabras clave: tecnocultura; comunicación audiovisuales; interfaces gráficas de usuario; imágenes ruidosas; videojuegos.

¹ Doutorando em Ciências da Comunicação; Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS; São Leopoldo, Rio Grande do Sul, Brasil; Bolsista CNPQ; Mestre em Comunicação Social; Pontifícia Universidade Católica do Rio grande do Sul – PUCRS; Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil; edluersen@gmail.com.

Abstract

In this article I aim to present the visual constructions of countergames, in order to show how they perform as experimental tendencies of videogames and enroll as pertinent objects to think about the noisy images that strain the images of the cultural interfaces of computer games. I intend to spot frictions between the design of the graphical interfaces of noisy aesthetics and the audiovisual constructs of mainstream videogames, in an ambivalent relationship between erasure and persistence of the audiovisual cultural traces on these surfaces. Through this subject, I offer a theoretical debate between the aesthetics of noise as proposed by Giselle Beiguelman, Alexander Galloway's approach to art game mods, Lev Manovich's, cultural interfaces and the critical and speculative research in software studies developed by Matthew Fuller. Hence I discuss the potential links between these perspectives and contemporary technoculture, from audiovisual communication and its thresholds with videogames interface design, to suggest a debate that can be extended future discussions concerning this subject.

Keywords: technoculture; audiovisual communication; graphical user interfaces; noisy images; videogames.

1. Apresentação: persistências nas interfaces culturais

Em *New Media From Borges to HTML* (2001, p.19), Lev Manovich sugere pensar metaforicamente a técnica da perspectiva linear desenvolvida durante a Renascença como sendo a codificação de um algoritmo: este, enquanto uma sequência de instruções ordenadas para a realização de uma tarefa, deveria ser executado originariamente de modo manual por desenhistas desde o final do século XIV. Para o autor russo, o computador moderno, enquanto uma máquina programável, permite executar este e outros algoritmos pré-existentes de maneira automatizada e ágil. A representação de objetos em perspectiva e a sua animação através do computador é projetada, por exemplo, nos jogos *first-person shooter* através do cálculo da perspectiva dos objetos na tela numa velocidade de muitos quadros por segundo.

Notadamente, com este exemplo Manovich dispõe sobre o enunciado uma noção dialética: ao mesmo tempo em que atualiza-se uma tendência pensada para uma mídia antiga, as propriedades da nova mídia (no caso o jogo de computador) também levam à emergência de fenômenos distintos. Este movimento permite perceber entre as mídias contaminações e correlações potenciais, dentre as quais o autor destaca os elementos da forma cinematográfica (como posições e movimentos de câmera, enquadramentos e o formato convencional da tela, por exemplo) persistentes na linguagem das novas mídias.

O que pretendo com isso é, na esteira de Gustavo Fischer (2013, p.3), afirmar que um espaço privilegiado para observar estes contágios nos games são as *Graphical User Interfaces* (GUI). Seus aspectos formais baseados nos construtos culturais prévios motivaram Manovich a conceituá-las como interfaces culturais. Cabe aqui ainda ressaltar que a esta formulação sobre as interfaces culturais se soma uma conjectura mais ampla de uma “camada computacional” das novas mídias (MANOVICH, 2001, p.46), pela qual haveria uma cultura

computacional em devir agindo sobre a organização, os formatos e os conteúdos da cultura das mídias.

Um exemplo quase prototípico do estímulo desta configuração na dimensão tecnocultural que é atravessada pelas tendências do software me parece ser o *game modding*, a prática de modificação de aspectos formais na estrutura de um jogo que o faz operar de uma maneira distinta de seu programa inicial. A afirmação soa paradoxal, afinal os *mods* se identificariam mais facilmente, para permanecer com a definição de Manovich, com a camada computacional acima citada. Porém se trata, como o próprio autor admite, de um compósito entre ordenações da máquina e comportamentos do humano não rigidamente delimitados entre estas camadas. Nesta direção, acredito que os game mods possam ser modestas alegorias para se pensar nas potências experimentais do software, artefatos que procuro explorar com maior profundidade a seguir.

2. Práticas de *game modding*

Antes de prosseguir, é pertinente definir mais precisamente alguns tipos de game mod. De acordo com Tanja Sihvonen (2009, p.60), as práticas de *modding* podem incluir desde as mais simples mudanças nos gráficos ou nos sons de armas e de personagens, modificações em mapas do território, até versões radicalmente modificadas do jogo, promovendo alterações no próprio motor “fonte” do jogo.

Karen Collins (2013, p.126) argumenta que o jogo *Castle Smurfenstein* (1983), lançado para os computadores domésticos *Apple II* e *Commodore 64*, se trata de um dos primeiros mods para computadores caseiros, para o qual foram *hackeadas* as imagens, sons, textos e telas de menu de um jogo - no caso, *Castle Wolfenstein*²(1981).

² Os *modders* Andrew Johnson e Preston Nevins substituíram os personagens do jogo por Smurfs. Segundo eles: Tradução do autor: “Castle Wolfenstein era um jogo muito divertido e viciante, mas algo estava faltando. (...) Então mudamos o jogo. Os guardas nazistas tornaram-se Smurfs, as vozes alemãs, em sua maioria ininteligíveis, se tornaram vozes de Smurfs incompreensíveis. Criamos uma nova tela de introdução, uma nova tela de final, uma nova narração de abertura e um tema de abertura, e mudamos o cenário da Alemanha para o Canadá. (...) A conversão foi bem franca, precisando apenas de um programa de pintura, um editor de partição e o software *The Voice* da Muse para adicionar o novo áudio. Acho que fizemos isso durante o verão de 1983, mas não tenho certeza absoluta”.

Traducción del autor: “Castle Wolfenstein era un juego terriblemente divertido y adictivo, pero faltaba algo. (...) Así que cambiamos el juego. Los guardias nazis se convirtieron en Smurfs, las voces alemanas, en su mayoría ininteligibles, se convirtieron en voces de Smurf casi ininteligibles. Hemos creado una nueva pantalla de título, nueva pantalla final, nueva narración de apertura, y un tema de apertura, y cambió el escenario de Alemania a Canadá. (...) La conversión fue bastante sencilla, necesitando sólo un programa de pintura, un editor de sector y Muse's Software 'The Voice' para agregar el nuevo audio. Creo que hicimos esto durante el verano de 1983, pero no estoy completamente seguro”.

Do original: “Castle Wolfenstein was a terribly fun and addicting game but something was missing. (...) So we changed the game. The nazi guards became Smurfs, the mostly unintelligible German voices became mostly unintelligible Smurf voices. We created a new title screen, new ending screen, new opening narration, and an

Com a popularização da internet na década seguinte, as práticas de *game hacking* encontraram lugar de discussão em fóruns de troca de arquivos e de informações sobre mod e game design que, além disso, configuraram-se como espaços para a publicação destes jogos, desenvolvendo-se assim diversas comunidades na rede em torno de uma espécie de cultura participativa do modding. Em 1994, a empresa desenvolvedora do jogo *Doom* (1993), *Id Software*, disponibilizou o código-fonte do mesmo para licenciamento. A mesma empresa disponibilizou o game *Quake* (1996) com o código aberto, aproximando as práticas de modding da indústria. Conforme Collins ainda, as comunidades de modificação licenciada de jogos configuram-se hoje também como uma alternativa comercial para as desenvolvedoras de jogos, não só por estas encontrarem nestes ambientes consumidores em potencial para os materiais que produz, mas também por poder monitorar fãs e produtores que propõem modificações e expansões dos jogos que serão licenciados pelos publicadores do jogo de origem.

Para Galloway, esta “propensão à modificação” é uma das distinções mais importantes dos jogos com relação às outras mídias:

Modificar jogos é quase tão natural quanto jogá-los. De fato, videogames se emprestam à prática do modding de formas que não podemos ver em outras mídias como o cinema ou a literatura. Isto se deve primeiramente à distinção técnica entre motor de jogo, game design e narrativa específicos contidos dentro dele. Um único motor de jogo pode ser usado para uma ampla variedade de jogos distintos. (...) O jogo, como todos os outros objetos digitais, não é mais do que um vasto agrupamento de variáveis, prontas para serem alteradas e modificadas. O projeto visual e a jogabilidade são variáveis como quaisquer outras. A indústria de jogos já

opening theme, and changed the setting from Germany to Canada. (...) The conversion was pretty straightforward, needing only a paint program, a sector editor, and Muse Software's very own 'the Voice' to add in the new audio. I think we did this during the summer of 1983 but I'm not completely sure”.

Disponível em: <https://www.evl.uic.edu/aej/smurf.html>. Acesso: 23 set. 2016.

reconheceu isto como uma característica chave dos jogos³ (GALLOWAY, 2006, p.112).

A aproximação entre os mods e a indústria, entretanto, acabou favorecendo um maior controle dos publicadores e desenvolvedores sobre o conteúdo licenciado, o que, em um primeiro momento, parece ter mitigado os procedimentos de experimentação mais desviantes neste tipo de modding. É o que argumentam Jon Dovey e Helen Kennedy em *Game Cultures: computer games as new media* (2006), quando afirmam que há uma tendência das *majors* da indústria de games a frustrar a diversidade e que, nesta direção, se observa um “estreitamento das possibilidades (experimentais) em razão das formas de economia de produção altamente controladas, ainda que descentralizadas” (DOVEY e KENNEDY, 2006, p.80).

Acredito que outra dimensão deste mesmo panorama tecnocultural se mostre também instigante ao se olhar para estes objetos: a prática bem particular de game modding que Alexander Galloway chamou de *countergaming*, que parece propor especificamente a geração de ruído através dos mods.

3. Countergaming como imaginação ruidosa

Os countergames, segundo Galloway (2006, p.108), são jogos que tendem a entrar em conflito exasperado com as expectativas da indústria de jogos sobre como os jogos devem ser projetados. Comumente, desafiam a forma dos jogos com o objetivo de romper com a ideia de um fluxo “intuitivo” do *gameplay*. Destaco aqui algumas destas características formais, sendo sempre o segundo vocábulo de cada tópico dicotômico o correspondente ao countergame:

- a) Transparência vs. Exposição do primeiro plano (Remoção do aparato da imagem vs. Amostragem do aparato ou do puro código);

³ Tradução do autor do original: *Modifying games is almost as natural as playing them. Indeed, video games lend themselves to the practice of modding in ways not seen in other media like film or literature. This is primarily due to the technical distinction between the core game engine and the specific game design and narrative contained within it. A single game engine may facilitate a wide variety of individual games. (...) The game, like all other digital objects, is but a vast clustering of variables, ready to be altered and modified. Visual design and gameplay are variables like any other. The gaming industry has recognized this as a key characteristic of gaming.*

Traducción del autor: *Modificar juegos es casi tan natural como jugarlos. De hecho, los videojuegos se prestan a la práctica del modding de maneras que no se ven en otros medios como el cine o la literatura. Esto se debe principalmente a la distinción técnica entre el motor del juego original y el diseño del juego específico y la narrativa que contiene. Un solo motor de juego puede generar una gran variedad de juegos individuales. (...) El juego, como todos los demás objetos digitales, no es sino una gran agrupación de variables, lista para ser modificada. El diseño visual y la jugabilidad son variables como cualquier otro. La industria del juego ha reconocido esto como una característica clave del juego.*

- b) Gameplay vs. Esteticismo (Experiência baseada num conjunto de regras coerente vs. Experimentação formalista);
- c) Modelagem representacional vs Artefatos visuais (sic) (Modelagem verossímil dos objetos vs. *Glitches* e outras imagens de erros, *bugs* e *game lags*);
- d) Interação vs. Não-correspondência (Ligação previsível entre input do jogador e ação no jogo vs. Barreiras contra resposta imediata ao input)⁴.

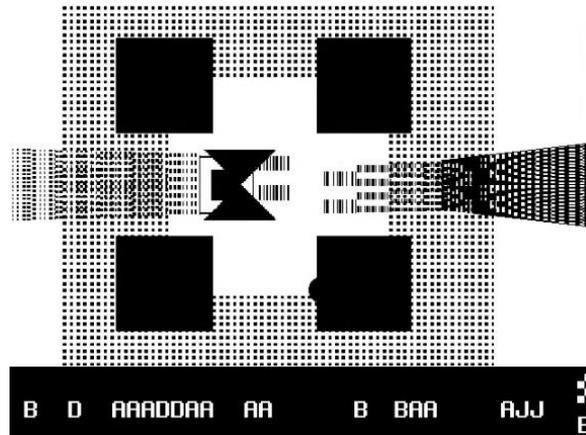


Figura 1 - *SOD* (1999).

Fonte: Extraída pelo autor.



Figura 2 - *Pencil Whipped* (2000).

Fonte: Extraída pelo autor.

⁴ Como jogos que operam enfrentando estes parâmetros e expõem as tensões entre eles, para citar alguns exemplos, pode-se citar a série *Untitled game* (Jodi) e os jogos *SOD* (Jodi), *Pencil Whipped* (Lonnie Flickinger), *Adam Killer* (Brody Condon), *r/c* (retroYou), representados nas figuras 1-4.



Figura 3 - *Adam Killer* (2000).
Fonte: Extraída pelo autor.



Figura 4 - *Untitled Game: Ctrl-Space* (1996-2001).
Fonte: Extraída pelo autor.

Estas instâncias me parecem, a seu modo, análogas ao que a pesquisadora e artista plástica Giselle Beiguelman chamou de *imagens ruidosas* da arte contemporânea. Se tratam de imagens de trabalhos que trazem em si um misto de recordação e resistência, lembrança e esquecimento, pondo em cheque questões de valor de culto. A autora propõe esta reflexão diante de intervenções urbanas sobre monumentos históricos que cultuam personalidades, construindo no imaginário popular uma história oficial baseada em narrativas triunfantes. Os trabalhos que buscam uma apropriação destas imagens através de uma estética do ruído, por outro lado, se tratam de obras resolutamente efêmeras, não sendo feitas para durarem (ainda que, por vezes, durem). E é neste ponto que relacionam-se mais figurativamente ao que infiro aqui. O fôlego crítico que toma as imagens ruidosas a que Beiguelman se refere, nas palavras da autora, “*ressignifica o espaço que elas ocupam, promovendo um conflito entre estes*

lugares comuns aos quais estamos habituados e a estética do ruído que os interpela”⁵. O *glitch* promove a noção de erro, do defeito técnico das máquinas e é transformado numa arte que “*critica a ideologia do novo e as estéticas pautadas na longevidade. Tem como questão de fundo criticar o que se tem chamado de capitalismo fofinho, que celebra um tipo de design de informação e de iconografia que parece querer esconder as possibilidades de conflito*”⁶. Se trata de um termo muito facilmente associado à imaginação dos jogos, ao culto às personagens dos jogos digitais e às metáforas visuais do que se tem chamado de *gamificação*.

Ora, além da própria questão da efemeridade dos jogos e a persistência anacrônica de um valor de culto - que comparece sobretudo nas estéticas retrô -, que poderiam ser associadas a estas passagens, acredito que o ponto mais marcante nesta relação seja uma ideia que aparece nas considerações formais sobre os *countergames* e que permeia as discussões contemporâneas sobre o *software*: a questão da transparência da interface gráfica de usuário. Galloway (2012, p.75) sugere que a produção “de um aparato que esconde um aparato”, ainda que tenha uma nova face na discussão sobre o software, não é exclusiva do espaço digital, estando presente na própria linguagem falada. Ainda que aqui não se lance (e nem se pretenda lançar) de antemão uma definição suficiente e consensual sobre o que seja a interface, é válido para esta discussão considerar a problematização que alguns destes jogos fazem das noções de transparência e de *manipulação direta* na interface⁷. Em alguns momentos dos jogos da série *Untitled Game* (1996-2001), do coletivo Jodi, por exemplo, a tela é tomada por sequências numéricas com pouquíssima representação espacial à parte da representação do código do jogo, que aparece e reage aos *inputs* do jogador apenas com mais códigos, até retornar a outros cenários do jogo posteriormente, que trabalham com experiências mais restritas a estímulos óticos e sonoros – também fazendo uso de glitches, de game lags e de bugs estetizados.

Através do ruído, estes modders, desenvolvedores e designers estão expressando algo para nós, algo sobre uma potência de desobediência aos programas que comportam as imagens técnicas e às pretensões universalizantes e unívocas sobre o que seria um design correto ou ainda um usuário precisamente “interfaceado”. O ruído assume a forma do

⁵ Conforme citação de Giselle Beiguelman na palestra *Imagens Ruidosas*, realizada na XIV Semana da Imagem, no campus de São Leopoldo da UNISINOS, em agosto de 2016.

⁶ Idem.

⁷ Para discussões aprofundadas sobre as definições de interface ver: *Windows and Mirrors* (BOLTER E GROMALA, 2003), *Programmed Visions* (CHUN, 2011) e *The Interface Effect* (GALLOWAY, 2012).

processo rarefeito, materialmente inseparável da poética, que é constantemente negado pelas ideias de funcionalidade plena e de perfectibilidade que são reproduzidas nas interfaces culturais⁸. O ruído, nestes casos, contudo, estaria longe de ser algo revolucionário. A questão, seguindo a trilha de Beiguelman, é que habitualmente se objetiva evitar ou esconder o ruído, e estas manifestações, que se encontram dispersas na tecnocultura contemporânea, parecem indicar o ruído como uma qualidade indelével dos mods experimentais.

Estes games permitem pôr em perspectiva a produção tecnocultural de imagens dos jogos digitais no estágio atual da técnica, ainda que a conclusão a que chega Galloway aponte para um deslocamento na situação destas imagens: *“o countergaming é essencialmente progressista em forma visual, mas reacionário em forma de ação. Ele serve pra impedir a jogabilidade, e não para fazê-la avançar. Jodi procura criar uma abstração melhor, e não uma jogabilidade melhor (ou diferente)”* (GALLOWAY, 2006, p.125). O autor argumenta que estes jogos não promovem uma espessura política, na medida em que a poética dos jogos deveria ser capaz, segundo ele, de fazer uma crítica no próprio gameplay, a qual ainda não existe. Galloway entende que estas obras, ao se colocarem diante das premissas enumeradas anteriormente (entre outras), deixam de ser jogos efetivamente.

Dirimindo a pergunta do autor pelo que seria uma jogabilidade “melhor” (ou diferente), da sua afirmação não se deve concluir apressadamente que o fenômeno se torne menos atrativo para a pesquisa. Afinal, a relação que estes objetos promovem entre mídia digital, mais especificamente o jogo de computador, e o ruído, estimula pensar a imagem ruidosa na comunicação audiovisual à guisa de indicar algumas ponderações que não fechem as potencialidades de estudo em função da identificação de determinado estatuto ontológico.

4. O jogo enquanto software: potências da experimentação

Considerando as colocações de Galloway, que anunciam que os countergames não se tratam exatamente de jogos, sugiro considerar o seguinte: não são apenas os constructos visuais que se alteram, são as estruturas do jogo que se esvaem. Ou seja, o próprio jogo deixa de ser jogável, gerando um curto-circuito em nível estrutural, um apagamento do seu propósito que o catapulta em outra direção, com outros sentidos. O countergame abre-se,

⁸ Como o game designer Jason Nelson colocou: “Com pouco ou nenhum financiamento alguns artistas estão criando experiências que fazem as produções maiores parecerem propagandas constrangedoras de placas de vídeo”. Conforme entrevista cedida ao jornal The Guardian (2011). Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/sep/13/the-meaning-of-art-games>>. Acesso em: 26 mai. 2017

assim, em direção a uma esfera mais ampla, podendo ser pensado criticamente enquanto software e IHC⁹, dentro das condições de produção em que se desenvolveu (é dizer, interessa *inclusive* pelo desafio que se põe à sua classificação).

Neste caso, se torna um exercício produtivo colocar diante destes artefatos questões semelhantes às indicadas por Matthew Fuller para pensar as IHC:

(Há) o perigo de que um conjunto de perguntas se estabilize como técnicas particulares pelas quais algo é resolvido. O software é um lugar onde muitas energias e formações se encontram. Ao mesmo tempo, ele constantemente esbarra em suas limitações, mas estas são limitações do seu próprio fazer, formuladas pelos seus próprios termos de composição. O software é sempre um problema não resolvido. Nós precisamos de maneiras de propor e ativar esse processo de devir, ao invés de aceitar um design mais “simpático” ou “criativo”¹⁰ (FULLER, 2003, p.15).

Ou seja, um entendimento que conceba possibilidades de experimentação do software como um problema não resolvido, ao invés de reiteradamente enunciá-lo (e a prática através dele) como uma aparataria estabilizante. Ao invés de se pensar numa ruptura com os jogos tradicionais, insisto considerar os countergames como fonte para maior (e possível futura) discussão: é instigante pensar que, destituído o estatuto de jogo destes games, tornados construções contraditórias em si mesmas (parafraseando Galloway), eles tornem-se artefatos cujo debate permite mobilizar problematizações acerca dos videogames e da sua relação mais aproximada com a tecnocultura. Apresentam-se como devires minoritários, tendências experimentais, rastros deixados, pequenos pedaços de um gigantesco mosaico estilizado de experiências com o audiovisual que compõem as culturas das mídias.

E ainda que haja, conforme comentado no início do texto, certa tendência das *majors* da indústria a frustrar as expectativas por experimentação em favor de projetos mais seguros

⁹ Interface Humano-Computador

¹⁰ Tradução do autor do original: “A key problem here, though, is the danger that a set of questions tend to stabilise out as particular techniques in which something gets solved. Software is a place where many energies and formations meet. At the same time, it constantly slaps up against its limitations, but these are limitations of its own making, formulated by its own terms of composition. Software is always an unsolved problem. We need ways of thinking into and activating this process of becoming, rather than some “kinder” or more “creative” design”.

Traducción del autor: “Un problema clave aquí, sin embargo, es el peligro de que un conjunto de preguntas se estabilizen como técnicas particulares en las que se resuelve algo. El software es un lugar donde muchas energías y formaciones se encuentran. Al mismo tiempo, se enfrenta constantemente a sus limitaciones, pero son limitaciones de su propia creación, formuladas por sus propios términos de composición. El software es siempre un problema sin resolver. Necesitamos formas de pensar y activar este proceso de devenir, en lugar de un diseño “más amable” o más “creativo””.

financeiramente - jogos mais “convencionais” -, seria problemático e em certo grau elitista afirmar que as mesmas não assimilem características dos *countergames* às suas construções técnico-estéticas - ainda que a longo prazo e a conta-gotas. Ou seja, de tempos em tempos verificam-se em jogos de grandes desenvolvedoras contágios ou assimilações de elementos de jogos desviantes que, muitas vezes, em seu intento de origem, tratavam de desconstruir os modos de fazer predominantes no design de jogos. Ao aceitar que ocorre como que uma incorporação de práticas desviantes da cultura do modding pelas principais desenvolvedoras, convém lembrar o que acenou o sociólogo Zygmunt Bauman (2001, p.115) sobre os modos de lidar com a alteridade, quando há o contato frontal entre culturas distintas. O autor, derivando do antropólogo cultural Claude Lévi-Strauss, reduz a duas as estratégias mobilizadas na história humana para lidar com a alteridade - uma *êmica* e outra *fágica*. De acordo com Bauman:

A primeira estratégia consiste em "vomitar": cuspir os outros vistos como incuravelmente estranhos e alheios: impedir o contato físico, o diálogo, a interação social e todas as variedades de *commercium*, comensalidade e *connubium*. (...) As formas elevadas, "refinadas" (modernizadas) da estratégia "êmica" são a separação espacial, os guetos urbanos, o acesso seletivo a espaços e o impedimento seletivo a seu uso. A segunda estratégia consiste numa *soi-disant* "desalienação" das substâncias alheias: "ingerir": "devorar" corpos e espíritos estranhos de modo a fazê-los, pelo metabolismo, idênticos aos corpos que os ingerem, e portanto não distinguíveis deles. (...) Se a primeira estratégia visava ao exílio ou aniquilação dos "outros", a segunda visava à suspensão ou aniquilação de sua alteridade (2001, p.115).

Apropriando esta questão para a cultura do design de jogos digitais, cabe ao game designer experimentalista o trabalho de estar constantemente a descobrir, ou melhor, inventar *outros* desvios para os meios materiais disponíveis, de uma só vez dando novo sentido à alteridade e fazendo operar de modo inesperado os aparelhos. Desta forma se demarca a diferença e, ao mesmo tempo, a potência inquietante desta prática, caso aceita como desafio pelo designer: não há regras estanques efetivas de fabricação das experiências com o meio. É indispensável a cada nova tentativa, inventá-las.

5. Considerações finais

É útil assim, autenticar como as interfaces gráficas desenvolvidas para os *countergames*, via constructos audiovisuais que incorporam práticas tidas como ruidosas ao seu design, apresentam procedimentos que não servem apenas aos jogos, mas ao desenvolvimento criativo das GUI's de softwares diversos. Como Fuller (2003, p.13) adverte, um dos gargalos das Interfaces Humano-Computador se trata da ideia pré-concebida,

incrustada nos modos de fazer habituais, de que estas empoderam os usuários ao os tornarem modelos para o desenvolvimento dos projetos, afirmando positivamente como estes usuários devem ser “interfaceados” - pressupondo conhecê-los. Não busco, aqui, de modo algum, defender que as ofertas com tal fim instrumental sejam despropositadas – são softwares que respondem a outros projetos sociais, políticos e estéticos. Se trata aqui, por outra via, de oferecer uma visada heterogênea sobre o game design enquanto prática tecnocultural, deixando ver também as táticas de resistência às tendências à universalização dos projetos estéticos para o design de jogos e, de modo mais amplo, de interface. Conforme justifica o arqueólogo da mídia, Siegried Zielinski:

Contra a tendência enormemente crescente rumo à universalização e padronização da expressão estética, particularmente nas redes telemáticas em expansão, as únicas estratégias e táticas que podem ajudar são as que fortalecerão formas locais de expressão e diferenciação da ação artística, que criarão campos de energia vigorosamente heterogêneos com intenções, operações e acesso individuais e específicos. (...) Mais pragmaticamente, estou pedindo um projeto de práxis diversa com maquinaria das mídias avançadas. Estou contando com uma coexistência criativa lado a lado: não no sentido da arbitrariedade grandiosa, mas, antes, como uma divisão do trabalho que é muito necessária porque nós temos desejos e expectativas diferentes do obscuro objeto de nosso desejo (2003, p.70).

Acredito que as intervenções de ruído e de imagens ruidosas estimulam a pensar outros modelos de experiência das interfaces possíveis enquanto premissa. Por fim, parece haver nos *countergames* - entendidos enquanto *softwares* portadores de ruído não *necessariamente* produzidos para o jogar mas, antes, enquanto produtos de experimentos tentativos de produção de alguma diferença -, pistas de possibilidades criativas a se explorar. Para isso, é válido encaminhar problematizações e provocar tensionamentos sobre os seus aspectos formais, através da exploração de um de seus territórios de significação mais aparentes e consolidados, as interfaces gráficas de usuário. Procurei aqui apresentar as proposições de alguns designers, artistas e programadores que têm se dedicado a dissecar as propriedades dos jogos levando-os, através de apropriações bem particulares, dos seus modos de agir mais habituais a estágios até então inesperados de desvio. Para concluir, convocando o filósofo do design Vilém Flusser (1998, p.96): é o caso de abrir a caixa preta dos aparelhos que nos programam, jogar contra eles, esgotar seus programas. Desmontá-los, rearranjá-los, à procura de suas potencialidades ignoradas, se quisermos ser, afinal, mais do que seus funcionários.

Referências

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BEIGUELMAN, Giselle. A era do capitalismo fofinho e seus dissidentes. In: RENA, Alemar; RENA, Natacha. In: *Design e política*. Belo Horizonte: Fluxos, 2014.

BOLTER, Jay; GROMALA, Diane. *Windows and mirrors*. Interaction design, digital art and the myth of transparency. Cambridge: MIT Press, 2003.

CHUN, Wendy. *Programmed Visions: Software and Memory*. Cambridge: MIT Press, 2013.

COLLINS, Karen. Interacting with Sound. In: *Playing with sound: a theory of interacting with sound and music in video games*. Cambridge: MIT Press, 2013.

DOVEY, John; KENNEDY, Helen. *Game cultures: computer games as new media*. Open University Press: Maidenhead, 2006.

FISCHER, Gustavo. Cinema em Devir nos Games: por um olhar arqueogenealógico nas interfaces culturais. In: Gerbase, Carlos; Gutfriend, Cristiane Freitas. (Org.). *Cinema em choque: diálogos e rupturas*. Porto Alegre: Sulina, 2013.

FLUSSER, V. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume, 2002.

FULLER, Matthew. *Behind the bleep*. Autonomedia: NY, 2003.

GALLOWAY, Alexander. *Gaming: Essays on algorithmic culture*. Electronic Mediations. University of Minnesota Press: Minneapolis, 2006.

GALLOWAY, Alexander. *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press, 2012.

MANOVICH, Lev. Database as a genre of new media. In: *AI & Society*, v. 14, 2010.

MANOVICH, Lev, *New Media from Borges to HTML*. In: MONTFORT, Nick; WARDRIP-FRUIN, Noah. *The New Media Reader*. Massachusetts: MIT, 2003.

SIHVONEN, Tanja. *Players unleashed! Modding The Sims and the culture of gaming. PhD diss: University of Turku, 2009*.

ZIELINSKI, Siegfried. A arqueologia da mídia. In: LEÃO, Lúcia. *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2003.