

## ***Game-art: considerações sobre a presença de grafitti em games digitais***

Antonio Carlos Vargas Sant'Anna<sup>1</sup>, Jordi Angelo Timón Frias<sup>2</sup>

Palavras-chave: arte, game, estética

Neste artigo apresentamos algumas considerações sobre as relações entre arte e *game* digital, fazendo para tal uma observação sobre a presença do *grafitti* em *games* de ação. O estudo – como parte de uma investigação sobre as relações ontológicas entre arte e *games* digitais – buscou compreender como o *grafitti* opera dentro de alguns jogos, e se aquele é capaz de potencializar a imersão visual dentro da paisagem virtual. Para isso, a pesquisa adota uma abordagem fenomenológica e toma o conceito de *flâneur* ao estabelecer uma conexão entre a proposta conceitual dos *games* e o comportamento do jogador. Assim, buscando relações entre o modo como o *grafitti* explora a cidade e como esta é idealizada na ambientação de um dado *game*, é que tomamos como ponto de partida a tentativa de identificar o papel do *grafitti* dentro da experiência de se jogar. Isso porque o comportamento do jogador que atua como um *flâneur* descobre o *grafitti* na cidade virtual e resignifica a experiência de jogar com a experiência da arte. Sob esta ótica, e aceitando a premissa hermenêutica gadameriana, a experiência artística com o *grafitti* potencializa a experiência do *player* ao criar um metagame, ou seja, um jogo dentro do jogo. Os *games* abordados foram *Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure*, que possibilita ao jogador a experiência do “fazer grafitti”, e *Spec Ops: The Line e Papo & Yo*, que usa o *grafitti* como elemento importante na construção de uma “narrativa espacial”.

---

<sup>1</sup> Orientador, Professor do Departamento de Artes Visuais do CEART-UDESC – acvargass@gmail.com

<sup>2</sup> Acadêmico do Curso de Licenciatura em Artes Visuais do CEART-UDESC, bolsista de iniciação científica PIBIC/CNPq