

# Game-Art: Considerações Sobre a Presença de Grafitti em Games Digitais<sup>1</sup>

## Game Art: Considerations About The Presence of Grafitti in Digital Games

*Jordi Angelo Timón Frias<sup>2</sup>, Antonio Carlos Vargas Sant'Anna<sup>3</sup>*

## Resumo

O artigo apresenta algumas considerações sobre as relações entre arte e game digital, fazendo para tal uma observação sobre a presença do *graffiti* em *games* de ação. O estudo é parte de uma investigação sobre as relações ontológicas entre arte e games digitais e busca compreender como o *grafitti* opera dentro de alguns jogos, e se aquele é capaz de potencializar a imersão visual dentro da paisagem virtual. A pesquisa adota uma abordagem fenomenológica e toma o conceito de *flâneur* para estabelecer uma conexão entre a proposta conceitual dos games e o comportamento do jogador. Para isso são considerados autores que pensam tanto o *graffiti* como o *game* enquanto linguagens próprias com forte propensão artística. O estudo relaciona e analisa tanto modalidades mais descompromissadas como pichações e jogos casuais, quanto as mais elaboradas como *graffittis* com influencia muralista e games de narrativas que compartilham de elementos da cinematografia.

**Palavras-Chave:** Game, arte, estética.

## Abstract

The paper presents some considerations on the relations between art and digital game, making a remark on the presence of graffiti in action games. The study is part of an investigation into the ontological relations between art and digital games and seeks to understand how the graffiti operates within a few games, and if that is able to enhance the visual immersion within the virtual landscape. The research adopts a phenomenological approach and take the concept of flâneur to establish a connection between the conceptual proposal of games and player behavior. For this are considered authors think that both the graffiti as the game while own languages with strong artistic propensity. The study relates and analyzes the more uncompromising forms such as graffiti and casual games, as the most elaborate as graffiti muralist with influences and narrativists games that share elements of cinematography.

**Keywords:** Game, art, aesthetic.

ISSN: 1808-3129

---

<sup>1</sup> Vinculado ao Projeto de Pesquisa Games Art: Dialogias e Respiros desenvolvido no Centro de Artes CEART/UEDESC.

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Artes Visuais CEART - bolsista PIBIC/CNPq

<sup>3</sup> Orientador, Prof. Dr. do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade do Estado de Santa Catarina – UEDESC

Florianópolis – SC -Brasil - acvargass@gmail.com

Os games em si tem o poder de transportar os jogadores para realidades e fantasias próprias. Alguns estilos de games como *adventures*, *first person shooters (FPS)* e *roleplaying games (RPGs)* possuem universos virtuais elaborados em mínimos detalhes a fim de criar um ambiente verossímil a ser explorado. Em *Complete Freedom of Movement*, HENRY JENKINS (1998) problematiza a relação entre a disponibilidade desses universos virtuais em games e a falta de espaços físicos nas grandes cidades e áreas urbanas que possam ser exploradas pelas crianças de forma análoga ao que elas possam fazer quando estão jogando. Jenkins sustenta que durante dado momento da infância as brincadeiras passam a demandar espaços específicos para que aconteçam porque os conteúdos das brincadeiras e das fantasias encenadas implicam em aventuras e lugares a serem desbravados fora do ambiente familiar. Esses lugares, explorados e reivindicados pelas crianças, vão aumentando gradativamente conforme amadurecem, partindo do quintal de sua própria casa onde o menino encena lutas de robôs e duelos de espada até semanas acampando com os amigos nos bosques.

Acontece porém, que esses espaços que podem ser teatralizados a fim de dar vazão às fantasias e jogos das crianças e com os quais elas criam laços afetivos e desenvolvem uma sensação de apoderamento, estão diminuindo conforme ocorre uma expansão da área urbana sobre a área rural, ou mesmo uma verticalização das áreas suburbanas, onde as casas com quintais dão lugar a conjuntos de apartamentos. O problema segundo este autor, é que a cidade não é planejada para a criança ou para o jovem. Ela possui restrições, burocracias e políticas de segurança que retiram a potencialidade da criança de se apoderar do espaço a onde brinca e fantasia. Os espaços reservados ao lazer e ao lúdico são locais vigiados e controlados, ora por parentes e familiares ora por profissionais, educadores ou recreadores. Assim, as realidades virtuais proporcionadas pelos games acabam cumprindo com o papel que antes cabiam aos quintais, no entanto a capacidade de reprodução destas atividades existe somente até certo ponto, uma vez que a experimentação possível no game é limitada pela proposição do game que é criado por um adulto, de forma que a fantasia vivida não é totalmente construída pela criança, mas supervisionada e direcionada por este(s) adulto(s) indiretamente.

Segundo PAOLA B. JACQUES (2003) o processo de transformação que ocorre nas cidades, que se expandem e verticalizam destituindo os subúrbios de áreas verdes, pode ter uma origem traçada até os ideais modernistas proclamados no CIAM (Congresso Internacional de Arquitetura Modernista) que ocorreu na Europa na década de 1950. As tendências praticadas na época visavam uma cidade genérica e internacional como a proposta pela Carta de Atenas; uma cidade fundada em um racionalismo cartesiano, funcionalista e separada em zonas de acordo com suas funções (bairros de trabalhadores, áreas industriais, de lazer, centros históricos, etc.). A cidade proposta pelos modernistas era pensada para um cidadão ideal e genérico, sua construção dotava a cidade de uma impessoalidade. O automóvel foi preferido em relação ao pedestre e a arquitetura era usada em favor do Estado sobre a baderna política. Para a falta de moradia e o crescente número de pessoas nas cidades os modernistas propuseram conjuntos habitacionais (Jacques, 2003), que receberam boa

parte da população mais carente. Esses ideais foram exportados para todo o mundo, e logo também foram suas consequências afetando a paisagem urbana não apenas nos espaços lúdicos reservados aos jovens.

Em oposição a estas correntes modernistas surge, em 1950, a Internacional Situacionista, um grupo heterogêneo de arquitetos, designers e artistas que viam a arte e a política unidas simbioticamente. Os situacionistas criticavam a “cidade espetáculo”, proposta que valorizava o modelo capitalista, onde os cidadãos não possuíam poder sobre o espaço que habitavam e a partir de uma proposta que unia ironia, provocação e política propunham uma cidade plural, heterogênea e compartilhada.

ADRIANA V. SAMPAIO (2006) atribui a inquietação política das décadas de 1950 e 1960, instigada em grande parte pelos situacionistas, ao surgimento do *graffiti*<sup>4</sup> contemporâneo. Segundo a pesquisadora os movimentos artísticos, desde o dadaísmo, passando pelo surrealismo, procuravam dar um sentido artístico à cidade através do *flâneur*, no entanto é com a Internacional Situacionista que o *flâneur*, tratado por seus integrantes como “*deriva*”, ganha um conteúdo fortemente político:

A *deriva* era, então, o *flâneur* numa releitura, numa adaptação ao cunho político do movimento Situacionista, mas era ainda, em princípio, o ato de perder-se na cidade, andando sem destino certo pelas ruas, numa possibilidade concreta de alternativa à arte dos museus, como um meio estético-político que poderia ser utilizado para questionar o capitalismo em voga no pós-guerra, de intervenção e luta (SAMPAIO, 2006).

A “*deriva*” situacionista permitia ao *flâneur*, enquanto artista, explorar a cidade emocionalmente, sua produção era a “cartografia afetiva” onde o espaço urbano era organizado em lugares de acordo com a experiência que cada um deles oferecia ao pedestre.

Durante a revolução de Maio de 68, em Paris, os situacionistas participaram fomentando o espírito revolucionário escrevendo pichações que expunham o caráter irônico e anti-capitalista do movimento, dentre outras atividades. O *graffiti* praticado na Paris desse período funcionou como uma mídia que permitia popularizar o direito de expressão transformando a partir desse momento os muros parisienses no próprio veículo da mensagem revolucionária. Ainda segundo Sampaio “esse ‘anonimato participante’ representado pelo *graffiti* parisiense deu uma nova dimensão à cidade, pois através dessas inscrições, reapropriou-se do espaço urbano”. (2006)

Embora Sampaio remonte o *graffiti* contemporâneo a Paris de 1960, é seguro

---

<sup>4</sup> O termo *graffiti*, aqui utilizado, define uma forma de expressão urbana que engloba tanto a “pichação” enquanto manifestação social quanto o “grafite” enquanto atividade artística. Em nossa abordagem, portanto, nos baseamos no conceito de “grafito” usado por Martha Campos (1989), citada por Felisette (2006, p.64), a fim de incluir toda uma variedade de práticas que compartilham elementos comuns durante suas etapas de produção (suportes, ferramentas, jargões, etc.) e um mesmo passado histórico, no caso uma origem no desenvolvimento de tipografias e desenhos usados enquanto uma mídia popular que

se usa do espaço urbano, no caso das paredes da cidade e que estão relacionados com movimentos sociais ou com o desenvolvimento de novas identidades. Portanto conforme a pesquisadora: Consideramos GRAFITO tanto a inscrição elaborada com elevado teor informacional, como aquela espontânea, descontraída, descompromissada, apressada, redundante. Importa como manifestação espontânea, anônima, pública, efêmera, coletiva – na emissão e na recepção, por suposto (MARTHA CAMPOS, 1989 apud FELISETTE, 2006).

afirmar que foi nos bairros étnicos dos subúrbios nova-iorquinos - onde imperava a violência e a falta de expectativa - que surgiu o *graffiti* como conhecemos hoje: uma linguagem visual urbana que faz parte da subcultura do movimento hip-hop praticada especialmente por jovens. JAMES McBRIDE (2007) afirma que “em meados de 1970, com a cidade de Nova York a beira da falência, as autoridades decidem cortar os recursos para as artes nas escolas públicas”, o que fez, segundo este jornalista, com que os jovens passassem a reinventar modos de se expressarem artisticamente criando novos mecanismos e linguagens.

Com um contexto político diferente daquele dos parisienses, no qual o conteúdo informacional do *graffiti* importava mais do que a forma do mesmo, os nova-iorquinos desenvolveram um *graffiti* em que a forma predominava sobre o conteúdo; ao invés de frases politizadas os grafiteiros nova-iorquinos demarcavam o espaço urbano com inscrições estilizadas de seus apelidos, chamadas *tags* (SAMPAIO, 2006).

Enquanto os artistas de *graffiti* iam demarcando territórios e espalhando seus nomes ou apelidos acabaram, difundindo, segundo McBride (2007), “o evangelho do eu”, que expressa através da hipervalorização da própria pessoa essa necessidade de se afirmar como indivíduo num local e momento que desprivilegiava a identidade desses jovens, suas origens, seus costumes e o lugar onde moravam.

Agora bem, entendemos que o *writer* (aquele que escreve o *graffiti*) quando expande a si mesmo pela cidade deixando suas *tags* em paredes, trens e muros cria espacialidades que dialogam com as inscrições de outros *writers* ou gangues rivais, está reivindicando a cidade para si num fenômeno contrário ao descrito por Jenkins (1998), transformando um espaço impessoal e estranho em algo seu, se apropriando da paisagem urbana enquanto a ressignifica. Fica evidente, no entanto, que o *writer* “ilegal” possui maior agência sobre o espaço urbano uma vez que ele não se atém a um espaço concedido a ele ao contrário do *graffiti* oficial, que assim como os espaços lúdicos, depende da mediação e da disposição por parte de terceiros. Por outro lado, se a agência do *writer* “legalizado” fica restrita enquanto a espacialidade, ganha enquanto tempo que pode ser dedicado a obra e seus trabalhos costumam possuir maior impacto visual. Não é de se surpreender que em games, onde atualmente a maior parte daquilo proposto pela indústria são histórias de ação e aventura o *writer* ilegal tenha maior destaque sobre o outro que produz obras mais elaboradas e conseqüentemente dialoga de forma mais ampla com as artes visuais.

Falar sobre *graffiti* é, portanto, falar sobre a cidade, especificamente sobre como uma cidade criada sobre o discurso modernista, com seus conjuntos habitacionais, deu origem a uma forma de arte e como esta nova linguagem reivindica para si essa cidade onde se mora, trabalha e vive, mas sobre a qual seus habitantes não possuem domínio, apenas transitam. De sua origem aos dias atuais, o que os grafiteiros fizeram e ainda fazem é retomar a cidade, demarcando-a, explorando-a atribuindo a esta uma sensação de permanência através do vínculo emotivo expresso na assinatura (*tag*) ou no desenho. Falar de *graffiti* é, portanto falar de uma linguagem artística que

está conectada com a paisagem da cidade, que é urbana, uma linguagem que está intimamente conectada ao espaço onde é reproduzida e que não deixa de ser uma forma de apoderamento sobre esse mesmo espaço.

Quando transportado para os games o *graffiti* carrega consigo esta relação intrínseca com a paisagem urbana. Em um universo virtual o “grafite” e o “pixo” podem possuir diversas funções, dentre as quais está a de reproduzir a sensação de apoderamento sobre a paisagem urbana, como um cavaleiro marginal que confronta o Estado, desrespeita normas e deixa sua marca, sendo esta uma das abordagens mais comuns, presente em games como *Marc Ecko’s Getting Up: Pressures Under Content* e *Jet Set Radio*.

Essa representação dos grafiteiros, ou *writers*, está relacionada com os meios que estes usam a fim de produzir seu trabalho e que se assemelham a atividades “radicais”, seja esgueirar-se por espaços proibidos, escalar edifícios, fugir ou confrontar policiais e seguranças. Neste sentido, a construção da identidade do grafiteiro em sua relação com a mitologia heróica não difere de outros processos de construção identitária de artistas<sup>5</sup>. A história do desenvolvimento do *graffiti* contemporâneo também está relacionada com este arquétipo heroico do guerreiro, do conquistador bem ilustrada pela figura do *writer*. Seja visto em sua origem pelo viés da contestação política (Paris) ou identitária (Nova York), é fácil entender o fascínio que o *writer* e a subcultura do hip-hop causaram na comunidade “de fora” e assim compreender por que dos primeiros jogos a retratarem o *graffiti* terem preferido simular as atividades do *writer* à procurar aplicações visuais do *graffiti* dentro do game.

Dos games que abordam o tema do *graffiti* *Marc Ecko’s Getting Up: Pressures Under Content* se destaca por ter tido a preocupação em transportar o jogador para o universo do *graffiti* através da experiência do “grafitar” retratando a cultura e a história do surgimento do *graffiti* nova iorquina. No entanto, mesmo o game focando nos aspectos de simulação, o *graffiti* assume uma posição secundária, onde o ato de produzir o “grafite” ou o “pixo” que corresponde a transpor obstáculos (puzzles) que permitem o progresso para fases mais avançadas do game se sobressai sobre o *graffiti* enquanto objeto artístico. Há também uma diferença entre o *graffiti* “produzido” pela personagem do jogador e as inscrições e desenhos visíveis nas paredes e muros do cenário do game, sendo que no caso dos últimos devido a um uso repetitivo e um aspecto artificial formam uma espécie de “textura urbana” onde o desenho perde importância enquanto meio de expressão para simplesmente reforçar a ideia geral do ambiente do game.

<sup>5</sup> VARGAS, Antonio.

- O papel do mito na aceitação da arte. In *Arte em pesquisa: especificidades*. Anais 13o. ANPAP (org. Beatriz Medeiros), pp. 56-62, Ed. UNB, Brasília 2004.

- Apontamentos para o estudo da identidade artística. *Urdimento* No. 7, revista do PPGT-UDESC, pp.75-82, 2006 Ed. UDESC, SC

- O discurso heróico na imagem do artista. In *Relações estéticas, atividade*

criadora e imaginação: sujeitos e (em) experiência. Da Rôo, Sílvia Z.; Maheirie, Kátia; Zanella, Andréa V. (org). Ed. UFSC, 2006 SC p.131-144

- Antropologia simbólica: hermenêutica do mito do artista nas artes plásticas In: *As questões do sagrado na arte contemporânea da América Latina* ed. Porto Alegre: Editora da Universidade UFRGS, 1997, p. 55-67.

Jogos que se usam de texturas de *graffiti* costumam se ambientar em cenários inspirados nas grandes metrópoles norte-americanas (*Grand Theft Auto 4* que apresenta *graffitis* do artista Cope2 e *Pay Day 2*), locais marcados por conflitos políticos e armados como os países árabes e o leste europeu (*Call of Duty: Modern Warfare 2* e *Battlefield: Bad Company 2*) e projeções futurísticas destes mesmos cenários (*Rage* e *Half Life 2*).



Fig.1. – Captura de tela do game Marc Ecko's Getting Up: Contents under pressure.

Valve, uma empresa desenvolvedora de games dos EEUU, inovou ao incorporar significados para o *graffiti* em seus jogos. Primeiramente o *graffiti* era presente nos jogos da desenvolvedora, *Half Life* de 1998, e *Counter Strike* de 1999, através da opção de "grafitar" um desenho personalizado por cima do cenário do jogo, pratica popular principalmente nas partidas multiplayer, mas é a partir de *Half Life 2* que as texturas de *graffitis* empregadas nos games passaram a receber alguma atenção a fim de que se somassem ao universo do jogo, trazendo mensagens próprias do cenário onde eram reproduzidos. Além disso a opção de "grafitar" o cenário ficou de lado, nos jogos mais recentes foram introduzidas representações de um estêncil específico no game para identificar locais secretos a serem explorados pelos jogadores. Esses locais teriam sido, de acordo com a história do game, preparados por personagens que ajudam o jogador indiretamente com medicamentos e munição para as armas, o estêncil é um símbolo conhecido pelo jogador de antemão, tanto como logomarca do game, quanto como símbolo da facção da personagem do jogador de forma que ele o reconheça sem dificuldades.

Esse mesmo conceito foi expandido posteriormente no game *Portal* onde uma personagem chamada Doug Rattmann conversa com a personagem do jogador através de comentários deixados nas paredes de áreas secretas das fases do game. Assim

parte da trama do game é revelada através da leitura desses *graffitis* que se assemelham conceitualmente aos “grafitos de banheiro” (FELISETTE, 2006, p. 43), que segundo Felisette comportam as práticas de escrever e desenhar no espaço do banheiro público (portas, paredes e objetos) onde o *writer* está protegido tanto pelo anonimato da pratica do graffiti em si quanto por se tratar de um espaço privado onde ele, o *writer*, pode dar vazão completa ao seu impulso de comunicar-se. Portanto de acordo com Pellegrini Filho:

As inscrições de sanitários públicos são quase indispensáveis no ambiente urbano. As pessoas deles se apropriam, transformando-os em um ‘templo’ onde podem praticar o ritual catártico de transgredir proibições sociais e expressar tudo o que lhes vai na mente (PELLEGRINI FILHO apud FELISETTE, 2006, p.51).

No game, Rattman está protegido do mundo exterior em seus, o percurso “oficial” do game, em áreas secretas, onde a antagonista, GLaDOS, que se comporta como uma mistura do Big Brother de 1984 com o computador Hal de 2001: Uma Odisseia no Espaço, não pode alcançá-lo. Assim GLaDOS, a linguagem oficial, se opõe a Rattman, a linguagem não-oficial, similar a relação entre o *graffiti* e a mídia oficial da publicidade que copetem pelo espaço urbano (Felisette, 2006). No game, portanto Rattman é tanto seguro pelo anonimato quanto pelo espaço privado escolhido para tecer comentários sobre o universo do game, compartilhando assim sua paranoia com o jogador e intensificando o suspense da trama.



Fig. 4 - Portal 2: área grafitada por Doug Rattman expande o conteúdo narrativo do game visualmente exibindo a frase celebre “The cake is a lie.” que se opõe a promessa de GLaDOS: um bolo no final do percurso.

Já no game *Left 4 Dead* (2009), onde os jogadores devem sobreviver a um apo-



calipse zumbi cruzando áreas em busca de proteção, os desenvolvedores da Valve criaram pontos de partida/chegada que marcam tanto o começo quanto o fim das fases do game. Estes pontos se assemelham às áreas secretas dos games anteriores e assim como em *Half Life 2* abrigam munição e medicamento para as personagens e são indicados no cenário por *graffitis* que representam uma casa estilizada, no entanto, assim como em *Portal* dentro destes espaços os jogadores podem ler a história de outros sobreviventes escritas nas paredes e entre recados, declarações, poemas e ameaças conhecer o universo do game, fazendo com que as *Safe-houses* de *Left 4 Dead* se encaixem na metáfora de Pellegrini quando ele chama os espaços dos banheiros públicos de "templos". Assim como nos banheiros públicos o espaço onde *Rattman* de *Portal* e os sobreviventes de *Left 4 Dead* deixam seus registros, é sempre habitado pelo "leitor" quando o autor do *graffiti* já abandonou o local.

Sendo um jogo mais recente, *Spec Ops: The Line* (2012), desenvolvido pela Yager usa os *graffitis* de forma mais sutil e ao mesmo tempo mais madura. Assim como nos jogos da Valve, os *graffitis* e os cenários se somam as *cinematics*, diálogos entre personagens durante o gameplay e trilha sonora para compor a narrativa do game. No entanto diferentemente dos games da Valve os *graffitis* em *Spec Ops: The Line* possuem uma autoria identificável, embora a personagem não seja apresentada em momento algum ao *player* como em *Portal*, mantendo assim o status de autor/anônimo. Esses diversos *writers* e artistas ocupam diferentes espaços durante o game podendo ser identificáveis pelo contexto social, estilo artístico e conteúdo das mensagens. Eles participam, portanto, revelando tanto explicitamente quanto subjetivamente a história do cenário, ou seja, a fala da cidade é representada pelos *graffitis* nela feitos. Assim, o *graffiti* em *Spec Ops: The Line* difere essencialmente dos games anteriores por possuir os mesmos atributos que os *graffitis* reais, autoria/anônima, apoderamento da cidade como meio de comunicação e expressão tanto artístico quanto social, tanto subversivo quanto decorativo, dependendo de quem produz e onde o produz.

*Papo & Yo* (2011), game criado por Vander Caballero, apresenta *graffitis* reais de artistas chilenos escolhidos tanto para reforçar o contexto latino do cenário, quanto ampliar a sensação de um espaço humanizado nas favelas surrealistas criadas para o game. Assim como em *Spec Ops: The Line*, os *graffitis* possuem autores bem definidos que podem ser identificados sem dificuldade, a diferença é que em *Papo & Yo* os trabalhos são exteriores e anteriores ao game, escolhidos para ilustrarem o jogo, mesmo assim os artistas se tornam parte do game, quase como personagens fora de cena. Embora os *graffitis* em *Papo & Yo* sejam basicamente decorativos, eles recebem um destaque muito maior do que em outros jogos que possuem *graffitis* em seus cenários. Em um game falado em *grammelot* os *graffitis* parecem ajudar ampliando o enfoque no conteúdo emocional e mesmo subjetivo proposto no cenário e viram marcos onde determinadas passagens do game podem ser lembradas associando-se aos *graffitis* que as ilustram.



Fig.3 – Captura de tela do game Papo & Yo com arte de Simon Paulo Arancibia Gutierrez (AKA La Robot de Madera) adaptada ao espaço criado para o jogo.

Henry Jenkins em seu artigo chamado *Game Design as Narrative Architecture* (JENKINS, 2004) chama atenção que os jogos digitais por serem uma mídia recente e ainda estarem desenvolvendo uma linguagem própria precisam passar a serem analisados de forma cada vez mais independente das linguagens as quais estão aparentados, como o cinema e a literatura e mesmo os jogos tradicionais. O estudo da narrativa nos jogos digitais feito por Jenkins considera que a cinematografia e a literatura quando usados para explicar o desenvolvimento de uma trama em um game acabam por ignorar a importância dos elementos técnicos que correspondem a jogabilidade, além de correr o risco de entender a experiência do game como sendo a experiência proporcionada somente pela narrativa. Assim Jenkins propõe que além de analisar os games de acordo com suas linguagens aparentadas (i.e. cinema, literatura e jogos tradicionais e modernos) deva-se pensar em suas particularidades, as quais, além da interatividade e dos elementos técnicos que correspondem ao *gameplay*, ele inclui a espacialidade como um elemento chave uma vez que “criadores de games não contam apenas histórias, eles concebem mundos e esculpem espaços”<sup>6</sup> (JENKIS, 2004).

Jenkins toma como referência a Don Carson, um dos principais projetistas das atrações nos parques da Disney. Carson propõe o conceito de “ambientações narrativas” (*enviromental storytelling*), que expressa às técnicas utilizadas em parques de diversões na construção de atrações e passeios que permitem uma imersão do público em um cenário projetado de modo a oferecer uma narrativa, como por exemplo, o passeio temático *Pirates of the Caribbean da Disney*. Segundo esta concepção, para uma “ambientação narrativa” ser eficaz ela precisa dialogar com todo o conheci-

---

<sup>6</sup> No original : game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces

mento prévio que o expectador possui sobre o tema representado no espaço ou no percurso, sendo assim extremamente importante que todos os elementos do cenário sejam significantes ao tema e que não haja contradições, de forma que o encantamento e a imersão sejam persistentes.

Jenkins propõe juntamente com a “ambientação narrativa” de Carson, o conceito de “espaços evocativos” (*evocative spaces*), que permite a partir da evocação de um universo conhecido anteriormente criar novos universos que ainda serão familiares ao *player*.

Games que apresentam *graffitis* como reforços visuais para a realidade virtual de seus universos, ou seja, que usam texturas que são *graffitis* poderiam ser incluídos na categoria de “ambientações narrativas”, uma vez que o *graffiti* é um reforço visual compreendido como parte essencial do universo sendo recriado, assim da mesma forma que a recriação das grandes metrópoles da década de 1950 (realisticamente ou ficcionais) incluem pôsteres e cartazes de produtos e *pin-ups* (i.e. *Mafia II* e *Bioshock Infinite*) o cenário urbano do fim do século XX e começo do século XXI é reforçado pelo uso dos *graffitis*.

A narrativa nos games também está relacionada em como os espaços do game se articulam entre si (*enacting stories*), ou seja, como a organização de fases e mapas ocorre em relação à narrativa. Além disso, deve ainda procurar organizar os elementos informacionais da trama distribuindo-os em espaços e artefatos a serem encontrados pelo jogador (*embedded narratives*). A trama é, portanto, montada pelo *player* conforme ele descobre e/ou conclui etapas ou desafios do game. Games que apresentam um espaço onde histórias podem surgir de acordo com a interação do *player* com os elementos desse dado espaço possuem “narrativas emergentes” (*emergente narratives*).

A narrativa espacial é assim a organização da trama de um game através da construção de espaços onde o *player* possa se aventurar, é também a organização destes espaços entre si de forma que o *player* possa experimentar a narrativa decorrente do *gameplay*, ou a experiência de uma história por meio da exploração desses espaços. Outros espaços permitem que narrativas surjam de acordo com as ações do *player*.



Fig.4 – O uso do graffiti como uma forma reafirmar o espaço urbano como pré-concebido pelo player. Captura de Tela da expansão *Grand Theft Auto: Episodes from Liberty* para o game *Grand Theft Auto 4*.

Por fim Jenkyns relembra em seu artigo o urbanista norte americano Kevin Lynch. Em seu livro *A Imagem da Cidade* este “descreve o planejamento da cidade como ‘a manipulação deliberada do mundo para fins sensíveis’” (Lynch, 1960 apud Jenkyns, 2004). Para Lynch o papel do urbanista não é tão pouco saturar o espaço com narrativas, mas “dotá-lo de potencial ‘simbólico e poético’” (Lynch apud Jenkyns, 2004), de forma a ampliar o significado de todas as atividades humanas exercidas nestes lugares e conexão entre as pessoas com estes espaços. Assim, transposto para os games essa orientação é favorável à liberdade do *player* em relação ao espaço com o qual ele interage.

Vander Caballero, criador de *Papo & Yo* definiu seu game em um artigo como a tentativa de se “criar uma experiência imersiva onde o jogador possa ‘perder-se’”, para Caballero a beleza do game criado por ele e sua equipe, o estúdio *Minority*, foi colocar a disposição dos *players* um universo onde os jogadores possam ser tomados de uma vulnerabilidade possível graças a esse “estar” em um lugar novo, por onde serão guiados por emoções e paisagens, estando abertos a novas experiências. (CABALLERO, 2012).

De forma muito similar Ana Beatriz Bahia e Antonio Vargas, no artigo “Game como dispositivo para experiência artística” propõe-nos pensar o *gameplay* inspirado na figura poético do *flâneur* de Charles Baudelaire. Para os autores, de acordo com o conceito de arte proposto pelo filósofo Hans-Georg Gadamer baseado no trinômio:  *festa*, que compreende o estado de abertura do sujeito para com os outros reforçan-

do o sentido de comunidade, num lugar definido onde o tempo e o espaço, assim como a obrigatoriedade da vida cotidiana dão lugar a possibilidade “de estar aberto àquilo que o outro lhe propõe fazer” (BAHIA; VARGAS, 2013); *símbolo*, que “define-se como uma imagem incompleta”, aquilo cujo significado não está contido em si mesmo, mas na relação as partes, objeto artístico e observador, assim objeto artístico enquanto símbolo é uma “potencia, em latência” que só se completa de acordo com a experiência entre o sujeito e o objeto, reforçando o perfil interativo da obra de arte; por fim o conceito de jogo que Gadamer, segundo Bahia e Vargas, refere-se a um “vai-e-vem que se repete e que não está vinculado a um fim específico que não seja ele próprio”, esse movimento segundo o filósofo é significado pelo ser humano que o atribui regras e sentidos específicos,

[ficando] claro assim a importância do conceito de jogo formulado por Gadamer para definir a experiência com a obra de arte, especificamente, por reafirmar que as regras norteadoras da relação entre obra e observador não estão dadas a priori, ao contrário, precisam ser construídas na relação. Ali, não há aspecto da obra que seja predominante (como a forma, ou a cor, ou a composição, ou a historiografia), sequer do sujeito, pois se trata de uma relação que engendra consistência própria, que é vivida em partes e, ao término, reconhecida como um todo. (BAHIA; VARGAS, 2013)

Um game pensado através do *flâneur*, de acordo com Bahia e Vargas, reafirma a concepção de arte proposta por Gadamer onde o perder-se por um mundo desconhecido ou sempre a ser redescoberto se assemelharia ao vai-e-vem infinito do *jogo*, assim como a abertura de si mesmo para as experiências propostas através dos desafios do game, como na  *festa*, o espaço e o tempo cotidiano dão lugar a um espaço e tempo novos que não fluem no mesmo ritmo que “o mundo lá fora”. Um game baseado no *flâneur* privilegiaria a interação com o espaço onde o game se desenrola, o jogador deveria explorar as possibilidades do cenário, experimentar o game.

Da mesma forma Vander Caballero, criador de *Papo & Yo* definiu seu game em um artigo como a tentativa de se “criar uma experiência imersiva onde o jogador possa ‘perder-se’”, para Caballero a beleza do game criado por ele e sua equipe, o estúdio Minority, foi colocar a disposição dos *players* um universo onde os jogadores possam ser tomados de uma vulnerabilidade possível graças a esse “estar” em um lugar novo, por onde serão guiados por emoções e paisagens, estando abertos a novas experiências. (CABALLERO, 2012).

O uso do *graffiti*, em *Papo & Yo*, possibilita a construção desse espaço evocativo, mas embora funcione como proposto pela “narrativa ambiental” de Carson a expande, pois o *graffiti* escolhido para o game não só reforça o entendimento do cenário latino-americano, mas exprime uma humanidade através da poesia que transmitem, e possibilitam que o jogador ao se perder pelo cenário ser encontrado pelas imagens fabulosas dispostas em locais específicos do cenário. *Papo & Yo* é construído de forma que símbolos estão perdidos pelo cenário, passíveis de serem achados pelo jogador, às vezes muito abstratos outras vezes mais explícitos eles permitem que o jogador crie sua própria interpretação do universo do game, o *graffiti* neste caso aju-

da a estruturar a história em volta da personagem, conforme ele se movimenta pelo ambiente.

Similarmente, *Spec Ops: The Line*, que é uma releitura do livro *Coração de Trevas*, de Joseph Conrad, narra a transformação psicológica do protagonista Martin Walker em um Dubai destruída por uma tempestade de areia, enquanto confronta o jogador com dilemas morais sobre os absurdos da guerra e como eles são representados em games de ação. A construção dessa Dubai quase surreal é marcada pela presença de diversos *writers* e artistas. Cada personagem/autor “fala” através dos *graffitis* sobre uma Dubai, ou para uma Dubai, diferente. Estêncis que lembram Banksy são propositalmente dispostos de modo a serem percebidos pelo *player*, pichações de protesto contra a presença estadunidense em Dubai, contra a distribuição de água, ou comentários sobre a fatalidade da tempestade areia aparecem em momentos que o *player* não disputa sua atenção entre apreciar o cenário e disparar contra soldados inimigos. Como os *graffitis* aparecem em momentos de calma o game potencializa o efeito destes sobre o *player*, interpretar o cenário e subjetividade dos *graffitis* se torna um game dentro game.

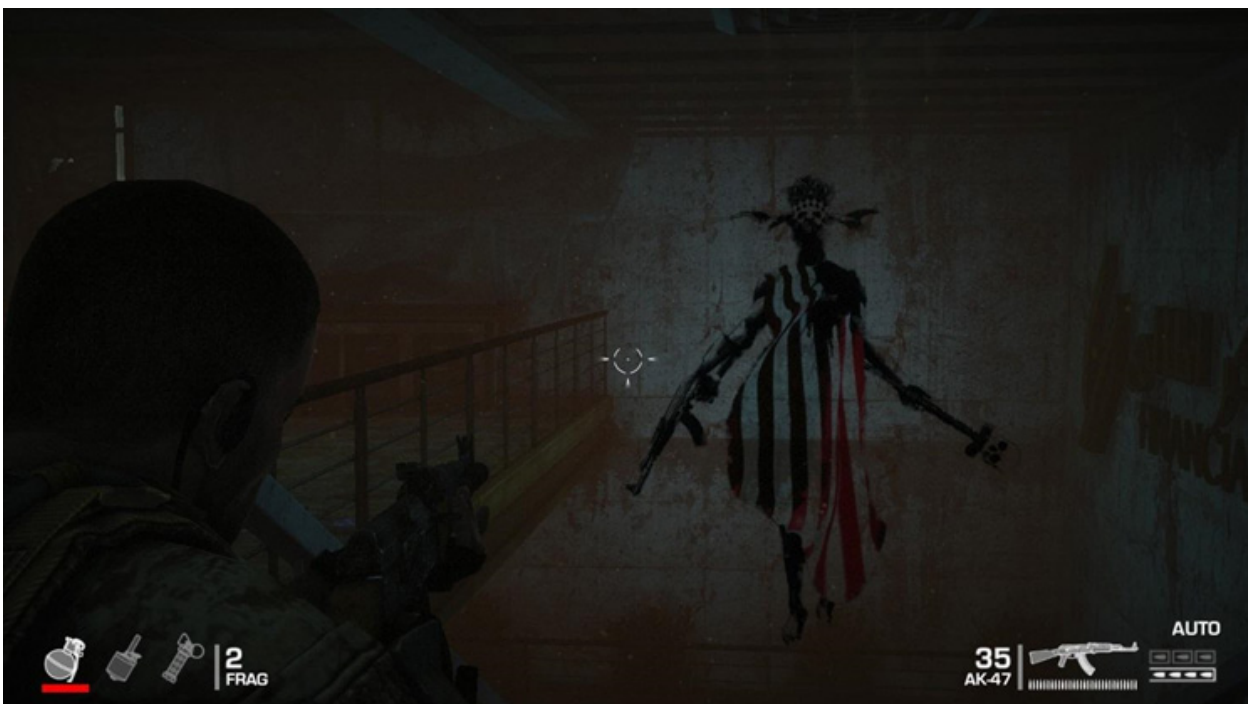


Fig.5 Captura de tela do game *Spec Ops: The Line*.

*Spec Ops: The Line* é basicamente um *corridor-shooter*, ou seja, um game de tiro que segue um caminho predefinido e que não pode ser alterado pelo jogador, no entanto os desenvolvedores usaram da arquitetura do cenário e dos elementos artísticos dispostos neles, estatuas, *graffitis*, quadros, jardins e etc. para compor um ritmo durante o game, e embora o game seja voltado para as cenas de ação elas são intercaladas por momentos onde o personagem deve caminhar pelos “corredores”. Nesses momentos que o *player* entra em contato com os *graffitis* e a descoberta desses elementos no game permite que o jogador reflita de modo pausado sobre o con-

teúdo que os *graffitis* abordam, a guerra e a violência, tanto real quanto nos games.

Assim, diferentemente do *graffiti* que “ilustra” um game, por assim dizer, usado de forma a ampliar o valor artístico de um game, entendemos que o *graffiti* é usado como “textura” de um cenário urbano genérico quando o game não faz uso do mesmo como um meio de expressão, cuja autoria embora exista se encontra no anonimato, mas se vale do *graffiti* apenas enquanto reforço visual onde este é entendido como poluição visual devido a sobreposição de *tags* e “pixos” demarcando territórios de forma desorganizada e exaustiva e assim reafirmando o contexto urbano do cenário, tela ou fase onde foi incluído, lembrando a relação entre o *graffiti* ilegal e o espaço urbano e conseqüentemente auxiliando na imersão do player na universo virtual do game.

A experiência emulada em jogos como *Papo & Yo* e *Spec Ops: The Line*, onde o *graffiti* possui uma função mais subjetiva e menos controlada, ou atrelada à narrativa, como nos games da Valve é similar àquela que o jogador teria se se deparasse com o *graffiti* na realidade. O *graffiti* que simula a proposição da deriva situacionista e dialoga com sua cidade virtual, mesmo sendo artisticamente criado junto com a cidade e não sobre ela, se encontra em um ambiente que previamente aceito para estar-se aberto à novidade, às novas experiências, portanto da mesma forma que o ser  *festa* game potencializa o ser  *símbolo* do *graffiti* dentro do game este permite que o jogador interaja dentro do game com o objeto de arte, o *jogo*. Apreciar o *graffiti* dentro de um game se constitui, portanto como um meta-game, um game dentro de um game.

### Referências Bibliográficas:

BAHIA, Ana Beatriz; VARGAS, Antônio. Game como dispositivo para experiência artística. IX Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens. São Paulo: ECA-USP, 2013. [http://www2.eca.usp.br/redeicci/ebook/ebook\\_ICCI\\_2013.pdf](http://www2.eca.usp.br/redeicci/ebook/ebook_ICCI_2013.pdf)

CABALLERO, Vander. In "Papo & Yo", Grafitti is Part of the Experience. Playstation.blog, 2012. Disponível em: <[http://blog.asia.playstation.com/community/th/en/playstation\\_network/playstation\\_store/blog/2012/11/22/in-papo-yo-grafitti-is-part-of-the-experience](http://blog.asia.playstation.com/community/th/en/playstation_network/playstation_store/blog/2012/11/22/in-papo-yo-grafitti-is-part-of-the-experience)> Acesso em 25/08/2014.

FELISETTE, Marcos Corrêa de Mello. Pichação: escrita, tipografia e voz de uma cultura na cidade de São Paulo no século XX. 2006. 216 p. Projeto de pesquisa. (Mesurado em Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo.

JACQUES, Paola Berenstein. Apresentação. In: JACQUES, Paola Berenstein (org.); ABREU, Estela dos Santos (trad.). Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade/Internacional Situacionista. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JENKINS, Henry. Complete freedom of movement. In: JENKINS, H; CASSEL, J. In: From Barbie to Mortal Kombat. EUA: The Mit Press, 1998.

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. In: Computer, v. 44, p. 53, 2004.

MCBRIDE, James. Planet Hip-Hop. In: National Geographic, setembro 2007.

SAMPAIO, Adriana V. Graffiti: *tipografia*, arte, cidade e ideologias. In: Cadernos do MAV. Salvador: EBA/UFBA, ano 3, n3, 2006.

### Games citados

GRAND Theft Auto 4. Desenvolvedor: Rockstar North. Nova Iorque, EUA: 2008. DVD-ROM, download.

*Half Life 2*. Desenvolvedor: Valve Corporation. Bellevue, EUA: Valve Corporation, 2004; Fresno, EUA: Sierra entertainment, 2004. DVD-ROM, download.

*Left 4 Dead 2*. Desenvolvedor: Valve Corporation, Turtle Rock Studios. Bellevue, EUA: Valve Corporation, 2004. DVD-ROM, download.

MARC Ecko's Gettig Up: Pressures Under Content. Desenvolvedor: The Collective, Inc.; General Arcade. S.l.: Atari, 2006; Austin, EUA: Devolver Digital, 2013. DVD-



-ROM, download.

*Papo & Yo*. Desenvolvedor: Minority. Montreal, Canada: Minority, 2011. Download.

PAY Day 2. Desenvolvedor: Overkill Software; Starbreeze Studios. Milão, Itália: 505 Games, 2013. DVD-ROM, download.

PORTAL 2. Desenvolvedor: Valve Corporation. Bellevue, EUA: Valve Corporation, 2011. DVD-ROM, download.

*Spec Ops: The Line*. Desenvolvedor: Yager Development. Novato, EUA: 2K Games, 2012. DVD-ROM, download.

JET Set Radio. Desenvolvedor: Smilebit; Blit Software. S.l.: Sega, 2000. DVD-ROM, download.

CALL of Duty: Modern Warfare 2 (2009)

Battlefield: Bad Company 2 (2010)

Rage (2011)

### **Imagens usadas**

Fig. 1, 2 e 4.

MARIO. "The "Graffiti in games" exhibition. (OPEN DAILY)". **Mario's World** [forum online], 2013. Disponível em: < <http://forums.mariosworld.org/showthread.php?t=166>> Acesso em: 24/08/2014.

Fig. 3 e 5 Acervo pessoal do autor.