



XXXIII SIC SALÃO INICIAÇÃO CIENTÍFICA

Evento	Salão UFRGS 2021: SIC - XXXIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2021
Local	Virtual
Título	gameart.br: uma análise da trajetória dos videogames como objeto artístico no Brasil
Autor	JULIA GARCIA PEDOTT
Orientador	MARIA AMELIA BULHOES GARCIA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE ARTES

gameart.br: uma análise da trajetória dos videogames como objeto artístico no Brasil

Julia Garcia

Orientadora: Prof. Maria Amélia Bulhões

O projeto gameart.br, que integra o projeto de pesquisa *Territorialidades na Arte Contemporânea: experiências Artísticas na Internet no Brasil*, realiza uma análise, em uma linha do tempo concisa, da trajetória da gamearte no Brasil. Contempla obras, artistas, eventos e espaço no sistema da arte, observando influências nacionais e internacionais no meio. Apesar de os videogames existirem desde os anos 60, foi a partir de 1980 que surgiram os primeiros projetos artísticos a usar jogos digitais como meio. Com a ampla disponibilização da internet no final dos anos 90 e, conseqüentemente, maior acesso, não só a mais jogos, como mais informação, surge um novo interesse por gamearte, tanto por artistas como por instituições, que começaram a montar exposições e a comissionar obras do gênero. Ao montar uma proposta de gameart como trabalho de conclusão no curso de artes visuais me vi, progressivamente, mais inquisitiva em relação ao campo teórico desse meio e sobre a forma como ele se desenvolvia no Brasil, influenciada por autores como Suzete Venturelli, Anita Cavaleiro e Domenico Quaranta. Unindo esse interesse à proposta do grupo de pesquisa em que participo como bolsista de Iniciação científica, resolvi desenvolver mais a fundo essa investigação, com o intuito de estabelecer uma concepção mais definida desse campo. Os meus objetivos com esse trabalho são: descrever a origem da gameart, verificar como pesquisadores do campo definem o termo e a sua inserção no Brasil, compilar e descrever algumas obras de gameart nacionais com suas conexões internacionais e identificar eventos e exposições, no Brasil, que abordaram o tema. Com essas bases, proponho elaborar uma reflexão sobre o lugar dessa produção no sistema da arte, mais especificamente, considerando o seu espaço e seu potencial, além de uma database de obras virtual para referências futuras.