

Gestos e imagens de jogos digitais: apontamentos para uma gestualidade fotográfica do gameworld

Gestures and images of digital games: notes for a photographic gestuality of the gameworld

JULIETH PAULA

Doutoranda e mestra em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Jornalista pela Universidade Federal do Pará. Bolsista CNPQ e integrante do grupo de pesquisa TCAV. E-mail: juhcorreajor@gmail.com

SUZANA KILPP

Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Professora do PPGC da Unisinos. Coordenadora do grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design (TCAV). Mestra em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. E-mail: sukilp@unisinos.br

RESUMO

Este texto é resultado de aproximações teóricas e empíricas entre a fotografia e os games. Orientado pela noção de gestualidades fotográficas, o artigo apresenta três tipos de gestos fotográficos nos jogos digitais: o modo foto; o gesto fotográfico como ação principal e o gesto como ação secundária. As inferências mais imediatas que permeiam o fenômeno chamado *in-game photography* apontam para uma reconfiguração técnica e estética da produção, fruição e compartilhamento da imagem digital contemporânea acionada no mundo dos games.

Palavras-chave: Fotografia; Videogame; Gestualidade.

ABSTRACT

This text is the result of theoretical and empirical approaches between photography and games. Guided by the notion of photographic gestuality, the article presents three types of photographic gestures in digital games: the photo mode; the photographic gesture as a main action and the gesture as a secondary action. The most immediate inferences that permeate the phenomenon called *in-game photography* point to a technical and aesthetic reconfiguration of the production, fruition and sharing of the contemporary digital image triggered in the gaming world.

Keywords: Photography; Video game; Gesture.

INTRODUÇÃO

A fotografia e o videogame são máquinas de imagens de naturezas distintas que se encontraram no meio de um turbilhão tecnocultural de reprodução da imagem, de mediações de informações. E, desse encontro, surgiram muitas possibilidades artísticas, materiais e conceituais como as capturas identificadas na maioria das vezes de *snapshots*. Na linguagem mais usual da comunidade gamer, *snapshot* é a captura de tela do jogo. Nos estudos sobre fotografia, o termo *snapshot* se refere a uma tendência da prática fotográfica, como um estilo de retrato instantâneo associado ao registro do cotidiano, ao clique rápido do dia-a-dia, seja via a câmera analógica ou digital. Em relação à fotografia, a “estética *snapshot*” ficou amplamente conhecida pelos trabalhos de Lisette Model, ainda nos anos de 1940, depois pelo fotógrafo Terry Richardson por volta dos anos 1960. Para os games não há, necessariamente, uma orientação estética do *snapshot*, pois a prática já está mais difundida. Não pretendemos realizar uma discussão mais essencialista a respeito da fotografia produzida no mundo dos jogos digitais, pois não é nosso objetivo determinar se a imagem é ou não uma fotografia, mas sim entender as condições materiais e conceituais dentro do que temos chamado de gestualidades fotográficas no *gameworld*. Antes de impregnarmos o texto com os desdobramentos conceituais vinculados às perspectivas teóricas, é preciso explicitar que a presente abordagem sobre as imagens produzidas no contexto dos jogos digitais é resultado de uma articulação entre os domínios factuais e paradigmáticos da fotografia. Nosso ponto de partida se situa em um cenário heterogêneo de experiências fotográficas acionadas em diferentes jogos, bem como de autores preocupados com as transformações no estatuto da fotografia e os seus impactos na paisagem visual contemporânea.

Pois bem, quase um ano após o lançamento de “The Last of Us” (NAUGHY DOG, 2013) a comunidade gamer já aguardava a sua versão remasterizada para julho de 2014. Cinco meses antes deste jogo chegar ao mercado, a empresa Sucker Punch entregava a continuação da série “Infamous” acentuando no cenário dos jogos digitais as experiências ligadas à captura das telas, das interfaces gráficas dos games. Pelo menos, é o que indica o relato “Enquanto meu The Last Of Us não chega, vou praticando um pouco mais de fotografia com o belíssimo Infamous Second Son”^[1] de “Rodrigo Arkade” (jornalista e ex-editor do site “Arkade”). De modo geral, a crítica de grande parte da comunidade gamer sobre “Infamous Second Son” também o aponta como uma das principais referências de qualidade gráfica e de fotografia por oferecer o recurso “Modo foto”. Embora tenhamos em comum com “Rodrigo Arkade” o mesmo apreço pelo jogo “The Last of Us Remastered”, o que nos chama atenção é o fato da prática fotográfica ser enunciada como uma ação importante em um jogo que, a princípio, não tem nenhuma relação direta com o exercício fotográfico. De imediato, isso nos remeteu às impressões mais difusas sobre a potencialidade

dessa tendência entre a fotografia e os games. O fato é que de 2014, desde o lançamento de *Infamous SS* e de *The Last of Us Remastered* até agora, muitos jogos que tematizam ou possuem um mecanismo fotográfico também já chegaram ao vasto mercado dos games. A popularização da fotografia nos jogos digitais tem repercutido tanto nas comunidades de entretenimento, na imprensa geral quanto nos espaços acadêmicos e artísticos. A “curadoria” mais recente desses jogos foi publicada em fevereiro de 2019 em uma matéria no jornal internacional “The Guardian” intitulada “*Point and shoot: what’s next for photography in video games?*”^[2]. Na ocasião, a jornalista especialista em games, Jordan Webber, menciona diversos casos de jogos que possuem a prática fotográfica central na trama desde os anos 1990 até o presente. Para a jornalista, parte de todo esse interesse em produzir fotografias nos games é resultado da beleza nos ambientes dos jogos. E que o recurso de captura de telas, o mesmo que chamou à atenção de “Rodrigo Arkade” em *Infamous SS*, é praticamente um padrão nos novos jogos de mundo aberto.

Com base nesse cenário, procuramos e identificamos 13 jogos que possuem algum tipo de mecanismo fotográfico. Desse conjunto, selecionamos 7 casos para perscrutar as condições estéticas e materiais da fotografia nos tópicos voltados aos gestos fotográficos.

NOTAS SOBRE A FOTOGRAFIA CONTEMPORÂNEA

Em uma entrevista concedida à revista *Zum* em 2018, o filósofo Philippe Dubois fala sobre o *status* da imagem contemporânea. E na ocasião, ele articula um conceito de imagem-ficção para pensar o paradigma numérico da fotografia digital com base na “teoria dos mundos possíveis”. De acordo com essa teoria, há um mundo romanesco possível que se aproxima e se afasta dos dados do mundo real. Dubois (2017) inicia essa aproximação com o intuito de compreender as configurações e transformações das imagens analógica e digital no texto “Da imagem-traço à imagem-ficção: o movimento das teorias da fotografia de 1980 aos nossos dias”. Com uma abordagem historiográfica, Dubois assinala pelo menos três marcos teóricos e tecnológicos que reinventaram os modos de produzir e pensar a fotografia. Primeiramente, os anos de 1980 por ter sido um período de “invenção” do fotográfico enquanto um objeto de pesquisa. No segundo momento, temos o que o autor chama de “o vazio dos anos 1990 e a retomada dos anos 2000”. Isso implica dizer que questões como “o que é a fotografia?” passam pelo filtro dos estudos culturais, pragmáticos e históricos, cujas questões principais são: “para que serve a fotografia? Quais os seus valores?”. De acordo com Dubois, o foco estava nos usos da fotografia, e não mais,

no fotográfico enquanto uma categoria epistêmica. Por fim, o terceiro momento, a virada digital (*digital turn*), na qual: “O digital vai permitir (ou obrigar, conforme o ponto de vista) abordar o campo da teoria da fotografia, tanto do ponto de vista ‘ontológico’ da imagem quanto da perspectiva ‘pragmática’ de seus usos” (DUBOIS, 2017, p. 41). É precisamente no interior deste último território epistemológico, que Dubois propõe a hipótese de que a fotografia já não é mais uma imagem-rastro, pois não se trata de um “registro da realidade”, ou mesmo de uma reprise do mundo. E sim, de uma ficção de um mundo, uma vez que, ela atua como uma invenção de si mesma. Essa desvinculação da fotografia com os dados da realidade apontada pelo autor faz parte de uma abordagem contemporânea que corresponde diretamente ao atual estágio da tecnocultura audiovisual.

Atento também a essas mudanças, Maurício Lissovsky (2011) esboçou “dez proposições acerca do futuro da fotografia”. Para este autor, a fotografia parece encontrar na cultura visual contemporânea, os insumos para a sua sobrevivência. Um deles é a “reprodutibilidade infinita” acentuada pela transição técnica e estética do paradigma analógico para o digital. Com base em Lissovsky (2011) e Dubois (2017), podemos assinalar que além desse caráter reprodutível, a ubiquidade e o devir ficcional das imagens digitais também consolidam um novo território epistemológico da fotografia. É evidente que todos esses apontamentos dizem respeito à fotografia produzida no cenário tridimensional, que tem uma relação com a realidade pré-existente. Portanto, para falarmos das gestualidades que emergem das experiências fotográficas dentro dos games, é necessário providenciar alguns ajustes teóricos, algumas ponderações sobre o objeto deste artigo.

NOTAS SOBRE AS GESTUALIDADES

A expressão “gestualidade fotográfica” é resultado de uma articulação entre as proposições filosóficas de Vilém Flusser (1994, 2014) e Giorgio Agamben (2008, 2015, 2018). Ambos autores problematizaram as abordagens históricas e antropológicas das Ciências Humanas que circunscreveram os gestos apenas como movimentos do corpo. Por uma fenomenologia do gesto humano, Flusser (2014) propõe uma Teoria Geral que reúne quatro princípios epistemológicos e uma diversidade de gestos que decorrem de fenômenos como a fala, a pintura, a guerra, a encenação teatral e até mesmo o modo de fumar um cachimbo. De todo esse conjunto heterogêneo de gestos, interessa-nos, o fotográfico.

O ponto de partida para situar o gesto fotográfico no âmbito da Teoria Geral de Flusser, sem dúvidas, se deu pela preocupação do autor com as questões que permeiam as mídias. Pois, ele crê que há uma reflexão possível via a Comunicação, não necessariamente pela inscrição na disciplina ou no campo de estudos que conhecemos atualmente, mas pelo teor comunicacional que gere o próprio gesto. Isso quer dizer que há uma qualidade comunicacional na qual os gestos se desenvolvem a partir de uma combinação entre códigos, níveis de realidade e simulação, sentimentos ou afecções. Para tanto, só apreendemos os gestos quando os interpretamos. Além desse caráter de “interface” que a Teoria Geral tem em relação às disciplinas das Ciências Sociais Humanas e Aplicadas, a “deliberada expressão de liberdade” também soa como um fator determinante para a sua fundamentação. Em um resumo, eis então, os principais aspectos da teoria: 1) Interdisciplinaridade que se dá pelas relações de fronteiras com outras áreas do pensamento, como a filosofia, a história, a linguística, a biologia etc.; 2) Formalidade, aspecto anti-historicista porque propõe uma crítica às explicações baseadas na linearidade dos acontecimentos e na generalidade dos fenômenos; 3) Anti-ideológica, à medida que, se refere a modelos de organização e descrição dos gestos que correspondem tanto ao sujeito quanto ao instrumento (máquina) ao qual ele está ligado, e 4) Engajamento que diz respeito à operacionalização metodológica. Nos termos de Flusser, trata-se de uma “tecnicabilidade” da teoria que permite “ler os gestos” a partir dos contextos culturais, econômicos, tecnológicos etc.

Em a Ontologia e Política dos gestos, Agamben (2008, 2015, 2018) também situa os gestos na ordem da experiência que permite avistá-los por um olhar crítico. Contrariando a generalidade das abordagens históricas sobre tais fenômenos, Agamben os observa desde as irregularidades do cotidiano até as formas gestuais das artes em diversos contextos. Assim como Flusser, Agamben também projeta diferentes definições de gesto. A que mais aproxima os autores é ideia de que o gesto é a atividade humana demarcada pela ética e pela política: “O gesto abre a esfera do *ethos* como a esfera mais própria dos homens” (AGAMBEN, 2008, p. 12-13).

Das questões enunciadas por Agamben, destacamos duas qualidades que parecem ser fundamentais para a apreciação do gesto no âmbito artístico e que também dialogam com a noção de gesto fotográfico: a medialidade e a potência. A primeira refere-se a um devir comunicativo que coloca o gesto mais na ordem do processo de que do sentido, ou seja, o gesto não é o ponto de partida nem de chegada, mas sim, a própria ação: “o gesto não é só o movimento corpóreo do dançarino, mas também – e sobretudo – sua interrupção entre dois movimentos, a *epoché* que imobiliza e, ao mesmo tempo, comemora e exhibe o movimento” (AGAMBEN, 2018, p. 3). O gesto é, nesse sentido, um ato comunicacional ambivalente cujo objetivo e significado transcendem os seus próprios fins. A segunda característica do gesto aponta para as potências nas manifestações artísticas, que, de acordo com Juliana Monteiro (2015, p. 57-58): “não se trata mais de produzir a

obra para alcançar a verdade mais alta ou de uma ação artística para a fruição do belo, mas de uma prática pautada por uma ausência de finalidade, na qual artistas e espectadores participem de um acontecimento político". A potência, portanto, deve ser entendida na dimensão política da obra, que, por sua vez, atravessa toda a noção de gesto proposta por Agamben. Interessa-nos dessas proposições, a possibilidade de compreender os gestos fotográficos por uma via crítica e filosófica.

CONCEITOS E FRONTEIRAS DO GAMEWORLD

No panorama geral dos estudos sobre jogos digitais, o termo *gameworld* é frequentemente associado à expressão "mundo do jogo" para se referir ao ambiente de determinado game. A rigor, esse sentido não está equivocado, pois a noção de *gameworld* abrange todos os aspectos do jogo e, por isso, incide, muitas vezes em uma certa generalidade. Mas, com o intuito de desconstruir essa generalidade, a autora Kristine Jørgensen (2013) propõe uma espécie de "Teoria do *Gameworld Interface*"^[3] tendo em vista três princípios que orientam todo o seu trabalho:

- a) O *Gameworld* como interface. Além de fazer alusão ao próprio título do livro, essa expressão é central porque ela deriva e explicita a relação funcional de qualquer jogo digital em dois níveis: entre o sistema do jogo (conjunto de informações, programação) e o ambiente do jogo; entre o jogador e o sistema do jogo. Essas múltiplas conexões no universo de cada jogo digital também são chamadas de *gameworlds interfaces*.
- b) O *Gameworld* como representação, que diz respeito aos processos de contextualização de um sistema de informações do jogo, projetado a partir das condições mecânicas e audiovisuais dos objetos ou dos eventos que constituem o mundo de determinado jogo digital. Trata-se de um esquema complexo de representação baseado, na maioria dos casos, em situações nas quais o jogador já está familiarizado, seja pelo tema, pelos personagens, ou até mesmo pela jogabilidade. Esse aspecto representativo pode ser ficcional ou lúdico, integrado ou sobreposto. Nos termos de Jørgensen, a representação ficcional se dá pela presença de elementos do gênero Ficção. Já a representação lúdica abrange, genericamente, todos os aspectos mecânicos presentes no *gameworld*. Ambos fatores, ficcionais e lúdicos, também se constituem como quadros de experiências, pois estão na ordem da compreensão e interpretação do jogo por parte do jogador. Já os domínios de integração ou sobreposição estão diretamente relacionados às configurações gráficas, geométricas do ambiente informacional.

- c) O *Gameworld* como ambiente informacional remete às condições de conexão e comunicação entre o sistema do jogo e o jogador. Pois, cabe ao *gameworld*, enquanto um espaço informacional, oferecer de forma clara e eficiente todos os recursos e instruções necessárias para o desempenho do jogador. É evidente que a eficácia da interface gráfica do jogo não está ligada diretamente à satisfação do jogador, mas sim às propriedades da mecânica do jogo em geral. Esse aspecto informacional é extremamente importante para a realização dos gestos fotográficos nos games, pois é ele que determina o modo como o jogador percebe e explora as potencialidades fotográficas.

De maneira geral, esses três itens não são entregues inicialmente pela autora como “princípios gerais da teoria”. Ela os organiza nas considerações finais junto de outros pontos discutidos ao longo dos capítulos do livro, mas achamos produtivo enfatizar esses três itens porque eles atravessam toda a noção de *Gameworld Interfaces*. Podemos dizer que os itens “a”, “b” e “c” são desdobramentos de um sistema de informação integrado a partir do *game design*, do conteúdo do jogo e das ações do jogador. Com isso, a noção de *Gameworld Interfaces* se constitui como um complexo espaço de mediação entre os elementos mecânicos, lúdicos, ficcionais e informativos de qualquer jogo digital cujo objetivo é criar uma experiência de jogo:

O título *Gameworld interfaces* refere-se a esta ideia que os *gameworlds* são interfaces para o sistema de jogo. Isto significa que o mundo do jogo é um ambiente interativo e de informação. Esta definição contém dois componentes. Primeiro, significa que o mundo do jogo é uma interface na medida em que representa o sistema de jogo formal e que funciona como um sistema de informação que permite ao jogador interagir com o jogo. Segundo, indica não só que a informação integrada no mundo do jogo deve ser considerada como parte do mundo do jogo, mas também que a informação sobreposta como barras de ação e mini-mapas deve ser considerada parte do mundo do jogo por causa da estreita relação funcional que tem com os eventos que ocorrem lá. A combinação dessas duas ideias indica que os *gameworlds* são apresentados em parte como semelhantes a outros sistemas de mundo, tais como os mundos físico e ficcional, e em parte como um sistema de interação humano-computador que não tem qualquer obrigação de coerência ficcional. (JØRGENSEN, 2013, p. 4)^[4]

Ainda sobre a questão central na proposta teórica de Jørgensen (2013), a formulação conceitual de *gameworld* também permeia a noção de interface a partir de uma reconfiguração dos sentidos culturais e técnicos sobre o videogame enquanto uma mídia contemporânea. Para entender as condições ficcionais, materiais e estéticas do *gameworld*, a autora tensiona, ao longo da sua obra, tanto os aspectos da programação do jogo (incluindo as qualidades do *hardware*) quanto as atividades realizadas pelo jogador junto à interface. Isso ocorre porque:

Os *gameworlds* são representações do mundo projetadas com uma jogabilidade. Particularmente, caracterizado por informações do sistema de jogo que permitem uma interação significativa do jogador. Esses mundos são conduzidos por lógicas mecânicas do jogo, o que significa que um sentido de naturalismo ou coerência ficcional é secundário. (JØRGENSEN, 2013, p. 3)^[5]

No âmbito mais abrangente dos estudos sobre os jogos digitais, Jørgensen situa os games no contexto das tecnologias e da computação ubíqua, pensando-o nas perspectivas da Filosofia, Cultura, Comunicação e Informação. Em termos metodológicos, a autora trabalha com a observação participante, com grupos focais de jogadores e “jogando o jogo”. Para Tiago Falcão (2015), essa visada comunicacional de Jørgensen, ampliou as possibilidades de abordagens que até então não tinham sido pautadas, ou melhor, que se limitavam ao circuito dos *games studies*:

O *gameworld* é, ao mesmo tempo, meio narrativo e meio técnico, mas nunca completamente os dois. Ao sublinhar um problema como este, Kristine Jørgensen abre espaço para que as relações entre obras sejam discutidas a partir de outro entendimento que não o da adaptação: considerar que uma representação de um mundo ficcional em um jogo eletrônico não possui status narrativo canônico aponta para a própria noção de mundo possível como algo nunca completamente representável, e para questões de potencialidades e limitações da representação de um cenário nas mídias (FALCÃO, 2015, p. 451).

Conforme já mencionamos, as dinâmicas desses mundos de que trata Jørgensen (2013) obedecem às lógicas mecânicas e diretrizes do sistema do jogo, mas também atuam como uma metáfora que combina as regras do *software* e as representações ficcionais e lúdicas do sistema de informação do jogo, gerando um mundo vivo que transcende o próprio ambiente do *gameworld*. De algum modo, esses aspectos principais (sistema de informação, caráter lúdico e ficcional, conjunto de regras, acoplamento humano-máquina) do *gameworld interfaces* também formulam os atributos gerais, não somente dos games, mas também das mídias digitais em um contexto mais amplo. Desses atributos, as instâncias que parecem orientar todas as experiências em situações de jogo estão relacionadas ao caráter de mediação, à ludicidade e à imersão.

A respeito dessas três dimensões, Mauricio Liesen (2017) enfatiza a medialidade e a limiaridade como instâncias das mídias tecnológicas que foram radicalizadas no ambiente dos jogos digitais. Embora o autor analise mais atentamente as dinâmicas nas situações em jogos de computador, os aspectos lúdicos que permeiam o mundo físico e fictício dos games nos parecem pertinentes, uma vez que a dimensão lúdica é imprescindível a qualquer jogo: “A medialidade do jogo compõe não apenas uma outra realidade, mas também instaura um limiar entre pares de camadas incompatíveis, tais como realidade e ficção, jogadores e espectadores, o discursivo e o performativo.” (LIESEN, 2017, p. 66). E a limiaridade determina o início e o fim da experiência. Para Liesen (2017, p. 66): “A superação desse limiar implica o fim do jogo. A simultaneidade de um ‘dentro’ e de um ‘fora’ do jogo é um vestígio tanto de sua extrema fragilidade quanto de sua extrema liberdade. Jogar é sempre um ato voluntário”. É possível que esse caráter de limiar, no caso dos jogos que apresentam os gestos fotográficos, se estabeleça tanto pelas relações fronteiriças entre as camadas que constituem o próprio *gameworld interfaces* quanto

pelos atravessamentos entre o mundo da fotografia e o mundo do game. E é nesse sentido que os componentes lúdicos irrompem as fronteiras entre esses dois mundos.

Acionadas por meio dos gestos fotográficos, as conexões materiais e lúdicas entre o sistema do jogo e o jogador enfatizam o papel de mediação do *gameworld interface* e dão a ver, em certa medida, a multiplicidade das mecânicas fotográficas assimiladas pelos games. O modo como cada gesto fotográfico é construído e acionado dependerá da programação, da direção de arte de cada jogo e da vontade de jogar. Por isso, as conexões entre o sistema de jogo e o jogador apresentam bastante especificidades. É papel da interface do *gameworld* facilitar essa conexão. A rigor qualquer tipo de jogo digital deve enunciar, “instruir” (quando está integrado, mas as informações também podem estar sobrepostas) o jogador para acionar os recursos, as informações do jogo da forma mais clara e eficiente possível. Essa heterogeneidade de conexões possíveis se concretiza quando a potencialidade de armazenar informações e a qualidade aleatória (e instantânea) do gesto de fotografar são assimiladas pelo *gameworld*. Por isso, as gestualidades fotográficas também se configuram de maneira bem distinta umas das outras.

A primeira gestualidade direcionada à fotografia inscrita no mundo do jogo se refere a estrutura humano-máquina-imagem, uma vez que, o acoplamento humano-máquina é inerente para a experiência com o videogame. A segunda, atenta às operações e aos mecanismos no interior de um equipamento fotográfico, seja analógico ou digital, ainda acontece no processo de sensibilização da luz, mas no caso dos games não há uma captação direta, e sim uma simulação. A terceira e última versa sobre o termo *in-game photography* (fotografia dentro do jogo), que visa especificar não só o tipo de imagem que é produzida a partir dos games, mas também todo o fenômeno em si. Alguns estudiosos e a própria comunidade gamer já utilizam tal expressão para descrever essa tendência crescente das práticas fotográficas nos jogos. No artigo “*In-game Photography: A walkthrough (or rather, a Speed Run)*” o curador e pesquisador de artes e mídias digitais, Marco de Mutiis (2018) trata o fenômeno *in-game photography* com base em três eixos: a fotografia e o game; a fotografia como tema nos games e a fotografia como o próprio game. Na ocasião, Mutiis analisa a trajetória da fotografia nos games desde 1989 e infere que o videogame tem se configurado como um novo território para as experimentações fotográficas em geral. De fato, o pesquisador também está preocupado com as transformações mecânicas e estéticas da mídia fotográfica no âmbito da cultura digital, do computador, mas sobretudo, pelo status da fotografia que emerge desse ambiente. Da mesma forma que esse autor, também partimos da premissa que tanto a fotografia convencional, resultante da captura via a sensibilização da luz, quanto a fotografia produzida no mundo dos games se situam em uma mesma natureza numérica. Afinal, as imagens que emergem dessas experiências extrapolam as fronteiras dos seus respectivos mundos constituindo ficções e reconfigurando formas da fruição visual

contemporânea. Em síntese, nem a fotografia, nem mesmo o videogame, enquanto máquinas de imagens, pretendem alcançar a realidade.

Para entender os tipos de gestos e as imagens que emergem das experiências fotográficas nos games, identificamos em um conjunto bastante heterogêneo de jogos três tipos de operações que variam de acordo com a centralidade do gesto fotográfico: o modo foto (*photo mode*), o gesto fotográfico como ação principal e o gesto fotográfico como ação secundária.

■ MODO FOTO

O modo foto (*photo mode*) demarca uma tendência em jogos digitais desde metade dos anos 2000. A rigor, quase todos os games para consoles e computadores já oferecem o recurso de captura e edição de imagens das telas dos jogos, pois, trata-se de uma investida comercial, lúdica da indústria dos games e que é resultado, em grande parte, da demanda do próprio público. Retomemos o jogo *Infamous Second Son* que parece ter ampliado as possibilidades desse recurso.

Em um site de cultura e entretenimento, Luiz Contim destaca um possível panorama e os efeitos do modo foto nas experiências de jogo^[6]:

De certa forma, o Photo Mode ajudou a despertar essa vontade de admirar o jogo pela sua beleza ‘natural’ (que não é natural, pois foi pensada pelos profissionais que desenvolveram o jogo), e também fez surgir ‘fotógrafos’ que encontram beleza onde jamais se poderia imaginar. Claro que o novo recurso Photo Mode também funciona como uma ótima estratégia de marketing da Sucker Punch que, aliado com o botão Share do novo DualShock 4, tem o potencial de viralizar imagens do jogo em velocidade recorde através das redes sociais. (CONTIM, 2014, n.p)

A aparente despretensão do texto de Contim revela dois aspectos bastante pertinentes para pensar os desdobramentos do fenômeno *in-game photography*: a construção da figura de um “fotógrafo” que emerge dessas práticas e o trânsito dessas imagens que apontam para uma paisagem midiática das situações de jogo. Diferentemente do *screenshot* convencional, o *snapshot* de *Infamous SS* oferece ao jogador movimentos de câmera, zoom, foco e filtros para a edição das imagens (Figura 1).

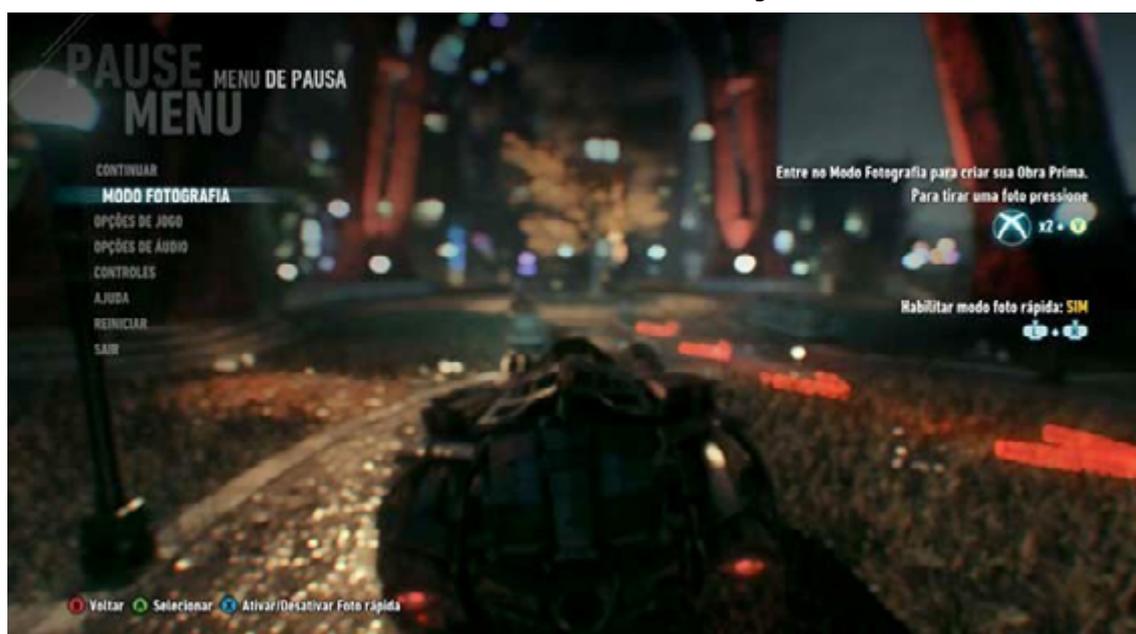
FIGURA 1: Infamous Second Son



Fonte: site alvanista.com.jpg

Nessa mesma linha, o jogo Batman Arkham Knight (Rocksteady Studios, 2015) também possui configurações do modo foto que permitem adicionar uma série de efeitos e bordas nas capturas do jogo.

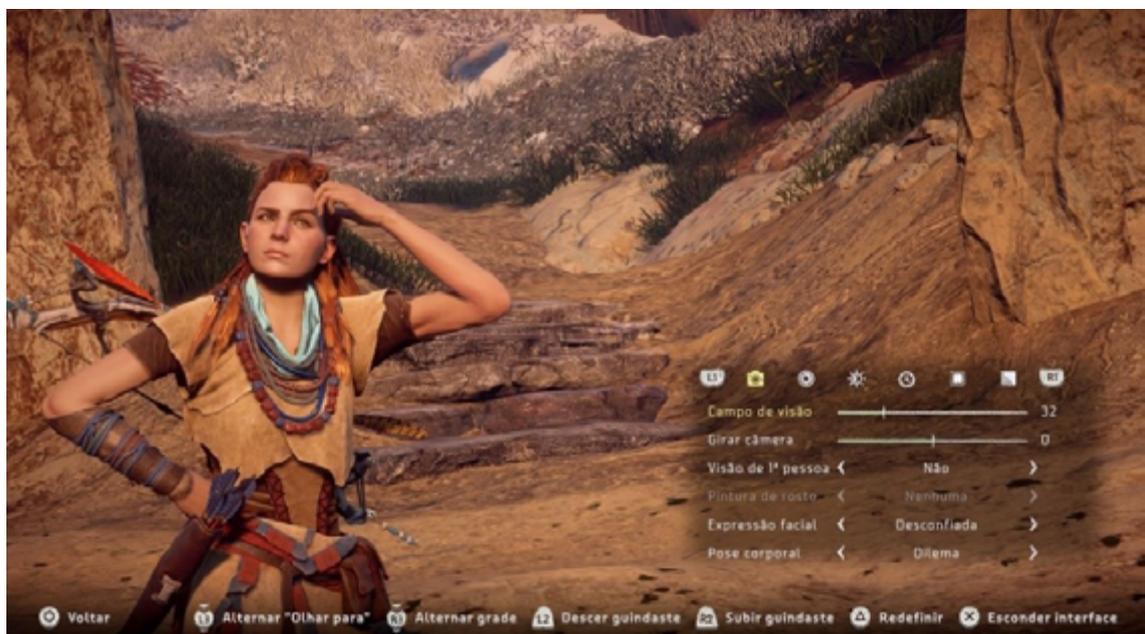
FIGURA 2: Batman Arkham Knight



Fonte: Site Techtudo.jpg

Conforme a figura 2, o modo foto de Batman AK é enunciado como um ato excepcional de registro do jogo. Em geral, o jogo é ambientado à noite e apresenta bastante cenários internos com pouca iluminação. O modo foto possui dez filtros que permitem corrigir possíveis “imperfeições” do jogo, como por exemplo, modificar a iluminação das capturas dos ambientes muito escuros. Assim como Batman AK, o jogo *Horizon Zero Dawn* (Guerilla Games, 2017) também permite personalizar e ocultar os dados da interface gráfica, além das poses e expressões faciais da personagem Aloy.

FIGURA 3: *Horizon Zero Dawn*



Fonte: Captura das autoras.jpg

As reproduções de poses e expressões da personagem na figura 3 só são acionadas durante o uso do modo foto. Trata-se, portanto, de uma ação externa da narrativa. Por não apresentar o gesto fotográfico como ação da personagem, o modo foto de *Horizon ZD* é anunciado pela empresa Guerilla Games como um resultado positivo das ações artísticas e criativas da comunidade dos jogadores. É a própria Sony que disponibiliza as capturas do jogo como guias para usar e explorar o potencial do recurso fotográfico. Nas informações adicionais sobre o modo de fotografar o mundo de *Horizon ZD* estão os gestos como abertura do diafragma, ajuste de brilho e exposição da luz, tais como as configurações não automáticas de qualquer câmera fotográfica digital. Todas as alterações e efeitos finalizados nas imagens durante a produção das fotografias desses jogos são armazenadas em uma espécie de álbum na memória do próprio console (hardware). Em todos esses casos que compõem o primeiro grupo de jogos, o modo foto permanece desativado

ao longo da narrativa de jogo, e é preciso que o jogador paralise a ação do avatar para efetuar as capturas das imagens. Outro importante fator da qualidade desse gesto fotográfico é a mobilização das imagens para além do mundo do jogo com a acessibilidade de compartilhamento (*share*) das fotografias direto do dispositivo para as redes sociais.

GESTOS FOTOGRÁFICOS COMO AÇÃO PRINCIPAL E SECUNDÁRIA

Prosseguindo com as incursões sobre os jogos cuja inscrição do gesto de fotografar se dá como ação principal, destacamos: 1979 Revolutions Black Friday (iNK Studios, 2016), Afrika (Rhino Studio, 2008) e Fatal Frame (Tcmo, 2001).

FIGURA 4: 1979 Revolutions Black Friday



Fonte: YouTube.jpg

FIGURA 5: Afrika



Fonte: Youtube.jpg

No que diz respeito ao jogo 1979 Revolutions BF (figura 4), ele possui 20 capítulos e é ambientado em um contexto da ditadura iraniana. Em meio aos conflitos civis, familiares e militares, o personagem Reza é um fotojornalista em situação de guerra que precisa fazer escolhas que envolvem o gesto fotográfico, direta e indiretamente, dentre as múltiplas opções da narrativa do jogo. No estilo de causa e consequência, o jogador é conduzido pelas idas e vindas dos acontecimentos e arquivos históricos que compõem o enredo. Com isso, as ações fotográficas do jogo acompanham um fluxo narrativo entre passado e presente. Em termos de jogabilidade, o ato fotográfico de 1979 Revolutions BF possui limitações gráficas, uma vez que a câmera é fixa e o jogo segue um padrão de interface que reproduz apenas as configurações básicas de uma câmera fotográfica analógica, como o foco, o zoom e o *shuter*. Acreditamos que essa aparente simplicidade da mecânica da fotografia do jogo seja resultado da própria ambientação do jogo. Desse modo, o gesto de fotografar é “liberado” e indicado pelo próprio jogo quando o ícone que simula o obturador fica verde. E, logo após a captura, surge uma interface com a imagem e as informações sobre o evento ou o personagem fotografado. Em síntese, 1979 Revolutions BF é um jogo mais informativo do que dinâmico; contudo, explora o potencial fotográfico para desvendar as articulações e os acontecimentos da história.

O jogo Afrika (figura 5), por sua vez, propõe um conjunto de experiências fotográficas ligadas à exploração de um mundo selvagem ambientado em diversas paisagens africanas. Lançado em 2008 pela Rhino Studio, Afrika é um jogo de aventura no estilo safári. Nele, o personagem é um fotojornalista que deve registrar em imagens e sons diferentes animais e

eventos ao longo dos cenários do jogo, utilizando uma câmera fotográfica, um *laptop*, dentre outros acessórios tecnológicos. Com isso, o jogo simula as operações técnicas e estéticas para um fotógrafo semi ou profissional. Então, o jogador pode optar entre os modos manual e automáticos da fotografia, e configurar o ISO, a abertura do diafragma da própria câmera. Isso implica diretamente no desempenho e na qualidade das imagens produzidas. Por se tratar de um jogo cujo gesto fotográfico está centralizado na missão da narrativa, o jogador tem as suas imagens avaliadas a partir dos mesmos critérios gerais da fotografia. À medida que as suas expectativas são solucionadas, o personagem acumula pontos, recebe dinheiro para adquirir novos equipamentos fotográficos, como lentes, câmera, tripé, e assim, conseqüentemente, elevar o nível e desempenho do jogador. As etapas do jogo são apresentadas e liberadas toda vez que o personagem é bem avaliado e recebe um e-mail com a missão seguinte.

Das situações fotográficas inusitadas que envolvem os jogos deste grupo da nossa cartografia de jogos, a série Fatal Frame convoca o jogador para fotografar em um mundo sombrio, repleto de fantasmas suscetíveis aos *flashes* e cliques fotográficos. Então, é por meio da câmera que os personagens de Fatal Frame podem matar ou exorcizar os espíritos do jogo.

FIGURA 6: Fatal Frame



Fonte: Internet Archive.jpg

Intercalando entre a primeira e terceira pessoa, o personagem principal utiliza a câmera fotográfica chamada de "Câmera Obscura" como a arma que "captura" e destrói o inimigo fantasma. Com a produção total de sete jogos ao longo de 15 anos, a série Fatal Frame mantém o gesto

fotográfico como a ação principal apresentando as atualizações e configurações conforme as condições audiovisuais e os projetos de direção de arte disponíveis. A presença do círculo vermelho no centro da tela (figura 6) indica o instante em que o clique deve ser realizado. Com isso, vale mencionar as nuances do próprio gesto de fotografar do jogo. Em "Fatal Frame III: The Tormented" (2005), por exemplo, o jogo disponibiliza atualizações de diferentes modos de usar a Câmera Obscura. O grau de dificuldade do jogo, a execução e uso da câmera correspondem diretamente à qualidade das imagens produzidas. A intensidade da ação e os combates exigem diferentes habilidades e conhecimento dos termos específicos do jogo, como "zero shot", "especial shot", "close shot" e "just kill", que são modalidades fotográficas com diferentes níveis de impacto sobre o fantasma fotografado.

Para apresentar o gesto de fotografar como ação secundária selecionamos o jogo The Legend of Zelda Breath of the Wild (Nintendo, 2017), lançado junto da estreia do último console Nintendo Switch.

FIGURA 7: The Legend of Zelda: BOTW



Fonte: Captura das autoras.jpg

Em razão do caráter de mundo de aberto de Zelda BOTW, o jogador tem a opção de iniciar o jogo e ir direto para a missão principal ou passar pelas quatro fases até enfrentar o adversário para avançar no jogo. É entre essas *side quests* que os gestos fotográficos comparecem. Equipado com "sheikah slate", um dispositivo tecnológico que tem a função de chave e de câmera fotográfica, o jogador pode fotografar todo o ambiente ao redor, tanto os personagens, quanto a paisagem e a si próprio.

FIGURA 8: The Legend of Zelda: BOTW



Fonte: Captura das autoras.jpg

O gesto de fotografar de Zelda BOTW não oferece tantos recursos de movimentação de câmera, além do zoom, poses, do autorretrato ou paisagem e os filtros para a edição; mas a totalidade da experiência fotográfica também pode ser experimentada com o próprio modo foto (figura 7), discutido no início deste tópico. As fotografias produzidas via sheikah slate (figura 8) são armazenadas em uma espécie de enciclopédia de Hyrule (Hyrule Compendium)^[71], organizadas em categorias como "monstros", "animais", "ferramentas", "tesouros". No total são 385 itens, pré-dispostos pelo jogo, para serem fotografados. O esquecimento faz parte da narrativa do jogo. O personagem principal, Link, não lembra do passado, assim, a fotografia também surge como um auxílio para o desenvolvimento da trama. No início do jogo, Link possui 12 fotografias de situações das quais ele não recorda. A missão, então, é identificar e encontrar os lugares em que as fotografias foram produzidas, para assim recuperar a memória do personagem e fazer a trama avançar. O final da narrativa se modifica se o jogador encontrar as 12 localidades das fotos espalhadas no mundo do jogo.

A nosso ver, o gesto fotográfico como ação secundária oferece uma forma de explorar o ambiente do jogo tão ampla quanto do gesto como ação principal, sobretudo, em jogos de mundo aberto, conforme ocorre em Watch Dogs 2 (Ubisoft, 2016) e GTA V (Rockstar North, 2013).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vimos, inicialmente, que a dimensão da gestualidade fotográfica no mundo dos games explicita a ascensão mercadológica de jogos que possuem, em alguma medida, uma enunciação da fotografia. De modo geral, as situações e os gestos descritos nos casos acima não têm a intenção de executar a experiência fotográfica “nas mesmas condições” que da realidade pré-existente fora do jogo. Pois, tratam-se de experimentações fotográficas em um mundo ficcional e *softwarizado* constituído de lógicas, operações muito particulares das afecções e das materialidades delineadas no âmbito da indústria e da cultura dos games.

Da profusão de imagens e de gestos que mobilizam a fotografia no *gameworld*, interessa-nos, as conexões e as transformações processuais e conceituais tanto da fotografia quanto dos games. A nosso ver, os modos como essas mídias se relacionam apontam questões que orientam a noção de gestualidades fotográficas, como as práticas artísticas que decorrem de situações no ambiente dos jogos, a emergência das figuras do *in-game photographer* e *screenshooter* (profissionais, amadores ou entusiastas que podem capitalizar a partir do uso da fotografia nos games), a ubiquidade e a reproduzibilidade das imagens fotográficas acionadas pelos games.

Com o intuito de apreciarmos as considerações apresentadas ao longo deste texto, propomos, sumariamente, que as gestualidades fotográficas correspondem a um conjunto de ações que articulam imagens, conceitos, subjetividades e materialidades, ao passo que também revelam a natureza e as intencionalidades dos gestos fotográficos. Por fim, podemos dizer que as gestualidades fotográficas situam os paradigmas da fotografia contemporânea e dos jogos digitais em um território tecnocultural que reconfiguram os modos de jogar e experienciar a fotografia.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. *Notas sobre o gesto*. Artefilosofia. Ouro Preto, n.4, p. 09-14, jan. 2008.

_____. *A potência do pensamento: ensaios e conferências*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

CONTIM, Luiz. *Mais jogos que deveriam ter o photo mode como Infamous Second Son*. 2014. Disponível em: <http://jogazera.com.br/mais-jogos-deveriam-ter-photo-mode-como-infamous-second-son/>. Acesso em: 25 de agosto de 2018.

DUBOIS, Phillipe. *Da imagem-traço à imagem-ficção: o movimento das teorias da fotografia de 1980 até aos nossos dias*. Discursos fotográficos, Londrina, v.13, n.22, p.31-51, jan./jul. 2017.

FALCÃO, Tiago. *Interfaces: de quem é este problema?*. Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual. ano 4, ed. 7, junho de 2015.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa-preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.

_____. *Los gestos: fenomenología y comunicación*. Barcelona: Editorial Herder, 1994.

_____. *Comunicologia: reflexões sobre o futuro*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

JØRGENSEN, Kristine. *Gameworld Interfaces*. Cambridge: The MIT PRESS, 2013.

LIESEN, Maurício. *Uma experiência de limiar: sobre a medialidade dos jogos (de computador)*. Sessões do Imaginário. Porto Alegre, n. 38, v. 22, p. 64-71, 2017.

LISSOVSKY, Mauricio. *Dez proposições acerca do futuro da fotografia e dos fotógrafos do futuro*. Revista Facom 23. nº 23, p.1-15.

MUTIIS, Marco de. *Camera lúdica, a video game walkthrough*. 2018. Disponível em: <<https://ingamephotography.wordpress.com/2018/07/10/camera-ludica-a-video-game-walkthrough/>>. Acesso em: 12 de janeiro de 2019.

- 1 O texto está disponível no seguinte link: <http://alvanista.com/rodrigoarkade/posts/2784067-um-pouco-mais-do-photo-mode-de-infamous-second-son>
- 2 Tradução: “aponte e atire: qual o próximo passo para a fotografia no videogame?”. A matéria está disponível no seguinte link: <https://www.theguardian.com/games/2019/feb/25/point-and-shoot-whats-next-for-photography-in-video-games>
- 3 Em uma tradução direta, o título “Teoria do Gameworld Interface” ficaria “Teoria da Interface do mundo do jogo”, mas optamos por manter os termos gameworld interface por se tratar de um conceito central no trabalho da autora, pois ela utiliza gameworld em vez de “game of world”.
- 4 Tradução nossa. Versão do texto: “The title Gameworld Interfaces refers to this idea that gameworlds are interfaces to the game system. This means that the gameworld itself is in an informational and interactive environment. This definition contains two components. First, it means that the gameworld is an interface in that it represents the formal game system and that it works as an informational system that allows the player to interact with the game. Second, it indicates not only that information integrated into the gameworld must be regarded as part of the gameworld, but also that superimposed information such as action bars and minimaps must be considered part of the gameworld because of the functional relationship it has with the events that take place here. The combination of these ideas indicates that gameworlds are presented in part as similar to other world systems, such as the physical and fictional worlds, and in part as a system for human-computer interaction that does not have any obligation to fictional coherence.”
- 5 Tradução nossa. Versão do texto: “Gameworlds are world representations designed with a particular gameplay in mind characterized by game-system information that enables meaningful player interaction. These worlds are governed by logics of game mechanics, which means that a sense of naturalism or fictional coherence is secondary.”
- 6 Trabalhamos as questões relacionadas às práticas de screenshots nos jogos digitais e nas demais materialidades de telas na dissertação intitulada “Passagens e materialidades do fotográfico nas imagens de Print Screen” (2016).
- 7 Hyrule é todo o universo fictício da série The Legend of Zelda. As características gerais dos ambientes, os personagens que compõem as cidades do mundo de Hyrule mudam de acordo com o jogo. No caso de Zelda BOTW a ambientação conta com um dos maiores acervos da série e com a maior possibilidade de exploração por ser de mundo aberto. Logo, o Hyrule Compendium é um modo de arquivamento e coleção do jogo e ofertado para experiência do jogador.