

Art of gaming: gestualidades fotográficas em jogos digitais¹

Julieth Corrêa PAULA²

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

Resumo

Os pressupostos que fundamentam este trabalho abrigam duas das dimensões da *Art of gaming*: a fotografia e o videogame tendo em vista os aspectos técnicos, estéticos, materiais e imateriais da imagem contemporânea. Atravessado pela noção de gestualidades fotográficas, este artigo articula conceitos que transitam entre o mundo dos games e o mundo da fotografia. O principal objetivo é entender as processualidades da *Art of gaming* a partir das condições de experiências, de jogabilidades e imagens que envolvem os gestos de fotografar no universo dos jogos digitais. Os desdobramentos da *Art of gaming* suscitam questões relacionadas aos fatores lúdicos e ao potencial artístico dos games e da fotografia.

Palavras-chave: fotografia; gestos; jogos digitais; *Art of gaming*, lúdico.

Introdução

Para Lucia Santaella (2013), o papel cultural dos videogames desencadeou a chamada “gamificação” como um fenômeno de ubiquidade dos jogos digitais: “quer dizer, o espírito e a lógica dos games estão penetrando capilarmente em quase todas as atividades e setores da vida humana” (SANTAELLA, 2013, p. 227). Um desses setores diz respeito à fotografia em suas dimensões estética, material e conceitual. Atravessados pelo potencial artístico e pelo caráter lúdico, os games e a fotografia se entrelaçam, cada vez mais, dentro e fora do mundo do jogo.

A natureza híbrida e interdisciplinar dos games projetou um cenário com estudos bastante heterogêneo, tanto em oferta empírica quanto em abordagem teórica e metodológica. E toda essa multiplicidade constitui o game como um objeto de pesquisa que transita entre os campos da ciência da computação, do design, da educação, da

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos. Bolsista CNPQ, e-mail: juhcorreajor@gmail.com.

psicologia, filosofia e da comunicação. No âmbito comunicacional os trabalhos, geralmente, se dão pelo teor culturalista e semiótico, perspectivas que certamente dão conta de questões relacionadas às linguagens das mídias, além disso também têm produzido investimentos teóricos bastante satisfatórios, mas que encerram a discussão na narrativa transmidiática pensando pouco sobre as especificidades dos games. Então para orientarmos o trabalho de acordo com as qualidades principais dos jogos digitais (como as materialidades, linguagens, interfaces gráficas, paisagens sonoras e jogabilidades específicas) e alinhá-lo a um debate da perspectiva tecnocultural, convocamos autores que também estão preocupados com as mutações e as potencialidades do videogame enquanto uma mídia que mobiliza ações em três principais elementos da *Art of gaming*: máquina, jogador e a imagem fotográfica.

Dos autores que já estão inseridos nesse debate, nos aproximamos de Ian Bogost (2018) com a sua *fenomenologia do videogame* e de Kristine Jørgensen (2015) por tratar os games no campo da informação e das novas mídias desenvolvendo o conceito de *gameworld interfaces*. Para Bogost (2018) a fenomenologia do videogame é orientada por uma filosofia dos objetos articulada a um realismo especulativo que vê hardware e software como formas pensantes, como atores dos processos dos games:

O fenomenologista do videogame não é aquele que procura compreender como um jogador humano percebe os sons, imagens e as sensações táteis que compõem a experiência de jogar um videogame, mas sim quem procura compreender como os inúmeros objetos que constituem os videogames se relacionam entre si. (BOGOST, 2018, p. 239)

Segundo o próprio autor essa visada é um exercício especulativo porque a ideia é observar os fenômenos do ponto de vista da máquina, e não mais do homem, mas também, é concreto porque é possível investigar tais condições de acordo com dois “procedimentos”: a análise e a carpintaria. O primeiro se desenvolve por uma escrita atenta e minuciosa dos processos como a formação da imagem fotográfica analógica e primeiras imagens computacionais. E o segundo momento revela os aspectos da experiência concreta do pesquisador (BOGOST, 2018, p. 243): “por mais atraentes e familiares que possam ser os meios usuais de se fazer filosofia, outro método envolve uma abordagem mais prática, manipulando ou viviseccionando os objetos a serem analisados, como cientistas loucos, na esperança de descobrir seus segredos”. Com o propósito de apresentar um pragmatismo filosófico, o autor “mostra que o trabalho do

fenomenólogo de videogame pode ser tanto ou mais a ver com a pirataria e programação de hardware quanto com a escrita ou a expressão oral” (idem).

E Jørgensen (2015), por sua vez, além de propor o conceito *gameworld interfaces*, ela também defende que a experiência de jogar é parte do processo de conhecimento do objeto, não é por acaso que um dos seus métodos de pesquisa combina a observação participante mais a sua própria experiência nos jogos. A interface de que fala Jørgensen desnaturaliza a definição mais básica do dicionário, partindo daquilo que conecta sujeito e máquina, para uma trama mais complexa que envolve conteúdo ficcional, configurações de design e sistemas do jogo com o próprio gesto de jogar. Projetada em uma espécie de tríade, essa interface possui: 1) uma superfície física do hardware com os comandos *input* e *outup*, 2) Dispositivos que permitem aos jogadores interagirem com os objetos visíveis na tela e 3) O próprio ambiente do mundo do jogo. (JØRGENSEN, 2015, p. 22-23). A ideia é que a interface do sistema do jogo é construída tanto pelo mundo ficcional quanto pelo mundo mecânico. De modo que, essa interface não está limitada aos comandos, nem aos itens da janela do jogo, uma vez que, ela também mobiliza e dissimula todo o ambiente visível e invisível do *gameworld*.

Partimos dessas considerações iniciais sobre o cenário no qual o objeto deste artigo está inserido para compreender as condições técnicas e estéticas da *Art of gaming* a partir da inscrição dos gestos fotográficos no mundo dos jogos digitais. Nesse sentido, organizamos o texto em dois eixos: o primeiro voltado para a natureza do gesto fotográfico, enquanto uma ação lúdica que produz imagens técnicas, e o segundo que diz respeito às imagens artísticas produzidas nas situações de jogo, cujo objetivo é experimentar as potencialidades do fenômeno *in-game photography*³.

Gestos e gestualidades fotográficas

Em face da multiplicidade epistemológica sobre a relação entre o humano, o mundo e as imagens, Vilém Flusser (1994, 2014) propõe uma *fenomenologia do gesto humano* via uma Teoria Geral por assegurar que as ciências sociais modernas atenuaram os gestos às manifestações do corpo sem, ao menos, considerar as dimensões simbólicas do código,

³ A noção de “in-game photography” é utilizado por Sebastian Moring e Marco de Mutiis (2019) para se referir às imagens que são produzidas no mundo dos jogos. Há também outros termos como “fotografia virtual”, “fotografia lúdica” para tratar das imagens que emergem das experiências fotográficas nos jogos.

do aparelho, da ética e da estética. Dispersos ao longo das obras de Flusser (textos, vídeos⁴), os gestos reunidos pelo autor estão organizados de formas sensivelmente diferentes de acordo com as traduções e as versões dos livros já publicados. O primeiro livro é uma edição alemã de 1991 intitulada “*Gesten: Versuch einer Phänomenologie*”, a rigor, também é o último trabalho do autor publicado em vida. Além dessa, há também as versões espanhola (*Los Gestos: Fenomenología y Comunicación*, 1994), francesa (*Les Gestes*, 1999), americana (*Gestures*, 2014) e a brasileira (*Gestos*, 2014). Tais edições apresentam particularidades das editoras e da língua que acarretam alguns ruídos nos sentidos do gesto e da gestualidade, logo para entender o conceito *gesto* é necessário perceber também essas nuances.

Conforme ocorrem os modos de escrita e da filosofia de Flusser, o exercício etimológico sobre o termo gesto torna-o ainda mais complexo ao tentar diferenciá-lo das ações, dos atos e dos movimentos gerais do corpo humano. Para isso, o filósofo cria uma espécie de cartografia de gestos humanos. E nela, Flusser (1994) reúne e analisa uma heterogeneidade de gestos que perpassam os fenômenos da fala, da pintura, da guerra, da escrita, do amor, e até mesmo o modo de fumar cachimbo. Interessa-nos desse conjunto todo, obviamente, o gesto de fotografar.

Por advertência de Flusser, para compreendermos o gesto de fotografar é preciso, primeiramente, entender a imagem técnica. Em *Filosofia da Caixa Preta* (1985), vimos que a fotografia de que trata o autor é uma invenção industrial revolucionária porque inverteu a relação tradicional da humanidade com o mundo, e conseqüentemente, mudou os rumos da história, da escrita, da pintura e da comunicação. E no sentido fenomenológico, o gesto de fotografar está inteiramente ligado a todas as condições de produção (modos de captura) e recepção (fruição, armazenamento, compartilhamento) da imagem fotográfica.

O gesto de fotografar se realiza à medida que conecta o sujeito, o aparelho e a imagem. Com efeito, isso acontece porque: “o gesto do fotógrafo é um gesto filosófico, dito de outro modo: desde que se inventou a fotografia é possível filosofar, não apenas no meio das palavras, mas também, pelas fotografias. Isso se deve ao fato de que o gesto

⁴ Em maio de 2018, a instituição “Arquivo Flusser de São Paulo” disponibilizou uma gravação analógica (Vídeo et Phénoménologie, 1973) em que Flusser apresenta, informalmente, uma definição e categorias do gesto humano em parceria com o Fred Forest. No vídeo, Flusser fala sobre os gestos da escrita e da comunicação, além do próprio gesto de filmar.

de fotografar é um gesto de ver” (FLUSSER, 1994, p. 104). Assim como no gesto de escrever, o sujeito que está acoplado à máquina aciona ideias, conceitos e organiza as letras do alfabeto a partir de uma convenção da língua em uma determinada época, o gesto de fotografar também aciona as intenções, os valores estéticos e engloba todos os mecanismos técnicos que fabricam a imagem técnica, sejam os processos fotoquímicos, sejam os cálculos matemáticos da síntese numérica. No âmbito geral, ambos os gestos materializam as qualidades tecnoculturais da sociedade. E é por isso, que nos dispomos a olhar o fenômeno fotográfico no universo dos jogos digitais.

De acordo com Flusser (1994), a relação entre o gesto e a fotografia, assim como qualquer outro vínculo entre sujeito e imagem técnica, obedece a códigos já programados. Isso implica dizer que, o gesto de fotografar também existe para cumprir determinados pretextos. Ontologicamente, esse amálgama foi constituído na chamada fase pós-histórica, que se iniciou com o advento da imagem técnica. Nesse contexto, todos os eventos e os acontecimentos se tornaram justificativas para produção de uma fotografia: “A consciência da fotografia penetra em nós, e começamos a nos comportar pós-historicamente, resultando que nosso motivo não é a consequência da ação, mas o registro da ação na imagem, um espetáculo” (FLUSSER, 2014, p. 218).

Familiarizados com os textos de Flusser, notamos que jogar e fotografar, por muitas vezes, aparecem como gestos correlatos: “o gesto fotográfico é um jogo de permutação com categorias do aparelho. A fotografia revela os lances desse jogo, lances que são, precisamente, o método fotográfico para driblar as condições da cultura” (FLUSSER, 1985, p. 18). Assim, o autor embaralha os termos com a tentativa de explicar fenômenos na ordem da experiência sujeito-máquina-imagem. Para evitar possíveis incompreensões referentes a esses termos, gostaríamos de salientar que tratamos o *jogo* e o *gesto de fotografar* como fatos lúdicos mediados por uma máquina digital. Para Flusser, jogar tem um sentido crítico diante do aparelho (diante de toda a estrutura que programa este aparelho), e fotografar tem a função lúdica de produzir imagens. Dessa forma, um gesto comunica o outro mobilizando os códigos culturais, numéricos e as afecções dos sujeitos envolvidos.

Essa mediação é bem mais complexa conforme indica Letícia Perani (2014) em “Estética, técnica e jogo: relações entre o lúdico e a arte fotográfica”. Para a autora, existe uma ludicidade na arte da fotografia que compreende a produção (ação lúdica da memória) e a fruição das imagens fotográficas (ação lúdica do pensamento). O lúdico nos

termos de Perani (2014, p. 10) atua como “elemento estético de mediação”, e o jogo “como um espaço de exploração”. Esse fator lúdico não está ligado, essencialmente, aos mecanismos dos games, mas à natureza técnica e estética da imagem contemporânea. Podemos vislumbrar, a partir desse raciocínio, que a *Art of gaming* é resultado dessa mediação entre o *fazer artístico da fotografia* e do *jogar*.

Para entender que tipos de gestos fotográficos emergem do *gameworld* identificamos alguns casos que revelam operações ligadas a *Art of gaming*. Em um primeiro momento, assumimos os papéis de jogador, pesquisador e expectador de experiências em diversos jogos e nos seguintes territórios: PlayStation4, Nintendo Switch, Youtube, Steam, Internet Archive, Moby Games, Dead and Thrills. Com isso, percebemos a recorrência de gesto de fotografar em diversos gêneros de jogos como fantasia, aventura e ação. Para dar sentido a esse cenário bastante heterogêneo, identificamos a inscrição do gesto fotográfico de três modos: o modo foto (photo mode), o gesto fotográfico como ação primária e o gesto fotográfico como ação secundária na narrativa. Não se tratam de categorias, e sim, de ações ligadas às experiências fotográficas no *gameworld*. Deste conjunto, os processos como a captura, a edição de imagens, as poses dos personagens e a avaliação das fotografias variam conforme a centralidade do gesto fotográfico. Em seguida, relacionamos, brevemente, os gestos fotográficos aos jogos encontrados.

Jogos com o modo foto, Infamous: second son (SUCKER PUNCH PRODUCTIONS, 2014), Horizon Zero Down (GUERILLA GAMES, 2017), Batman Arkham Knight (ROCKSTEADY STUDIOS, 2015) e Super Mario Odyssey (NINTENDO, 2017), apresentam a experiência fotográfica ligada ao *snapshot*, ou seja, a captura de tela do jogo. Para esses casos, os jogos não possuem o dispositivo fotográfico (câmera, celular) com uma função explícita na narrativa. O gesto fotográfico diz respeito a consciência do jogador, logo a produção da imagem não interfere na narrativa do jogo. Na sequência, os jogos como Pokémon Snap (NINTENDO, 1999), 1979 Revolutions: Black Friday (INK STUDIOS, 2016), Fatal Frame (TCMO, 2001) e Afrika (RHINO STUDIO, 2008), inscrevem o *gesto fotográfico como uma ação principal* da narrativa. Nesses casos, o personagem geralmente é um fotógrafo amador ou profissional. E dessa maneira, o jogador deve produzir imagens de acordo com diferentes aparelhos e critérios fotográficos. A narrativa avança a medida que as fotografias produzidas satisfazem as premissas do jogo. Por fim, em Watch Dogs 2 (UBISOFT, 2016), GTA V (ROCKSTAR

NORTH, 2013), *Life is Strange* (DONTNOD ENTERTAINMENT, 2015) e *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (NINTENDO, 2017) o *gesto fotográfico é uma ação secundária*, neles os personagens estão munidos de uma câmera e o desafio de fotografar decorre de alguma missão ou ação paralela ao principal objetivo da trama.

Em suma, nem os jogos que possuem o ato fotográfico como ações principais ou secundárias, tampouco, os jogos com o modo foto têm a intenção de executarem a experiência fotográfica “nas mesmas condições” que da realidade pré-existente fora do jogo. Tratam-se de experimentações fotográficas em um mundo constituído de lógicas, operações muito particulares das afecções e das materialidades programadas tecnoculturalmente.

Antes de seguirmos, é importante dizer as expressões “gesto fotográfico”, “gesto de fotografar”, “ato fotográfico” e “ato de fotografar” correspondem ao mesmo fenômeno de produzir fotografias. As diferenças entre esses processos são de ordem conceitual, uma vez que Flusser usa o termo “gesto”, enquanto outros autores, como Philippe Dubois (1993), utilizam a noção de “ato”. Embora Flusser não tenha se preocupado com as condições e as processualidades dos jogos digitais, parece-nos adequado, aproximar o gesto de fotografar o mundo “real” do gesto de fotografar no mundo dos games. Afinal, em muitos casos, *jogar também é apenas um pretexto*.

Art of gaming: quando a experiência transcende o gameworld

Em suas análises sobre as qualidades das imagens videojográficas, Bittencourt (2018) utiliza a expressão “fora do jogo” para se referir aos aspectos maquínicos exterior à diegese. Embora os quatro momentos de Galloway (2006) também nos guie para a percepção dos jogos mencionados anteriormente, a noção “fora de jogo” que empregamos aqui tem mais relação com as práticas e ações que transcendem o espaço material e fictício do *gameworld*. Dito isto, iniciemos com uma breve rememoração de uma experiência afim de dar sentidos às condições de subjetividades no processo de observação da *Art of gaming*.

As primeiras imagens a nos levar para fora do jogo, e ainda assim, nos manter conectados ao *gameworld* foram as fotografias produzidas durante uma experiência com o game *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) em 2016. Na ocasião estávamos jogando a DLC (*left behind*), uma espécie de jogo extra disponível para aqueles jogadores que já

concluíram toda a narrativa, e então nos deparamos com uma sequência de situações fotográficas dentro de uma cabine que oferece filtros e algumas sugestões de pose para as personagens. Após a produção das fotos dessas personagens na trama, surge na interface gráfica do jogo, a possibilidade de *upload* das imagens diretamente para o site de rede social Facebook. Além da conexão entre o videogame e o Facebook, cujo objetivo era o compartilhamento da experiência no jogo, havia também o recurso de impressão das fotografias, caso o console estivesse conectado a uma impressora. Mencionamos essa experiência com *The Last of Us* para situar operações que revelam o desejo e o intenso fluxo de compartilhamento digital e material das imagens a partir das situações de jogo.

A nosso ver, uma dessas operações é a própria *Art of gaming*. De maneira geral, a *Art of gaming* é caracterizada como uma forma de exploração do *gameworld* a partir das experiências fotográficas nas situações de jogo. Por meio dessa modalidade emergente, sujeitos que interagem com o mundo ficcional e mecânico dos jogos compartilham os instantes de suas experiências em outros espaços como sites e blogs de entretenimento, ou até mesmo, em museus de Artes Visuais, galerias de artes etc. Um dos sites responsáveis por reunir um acervo bem diverso de *snapshots* de jogos é o *Dead and Thrills*, criado por Duncan Harris há quase uma década. De acordo com a descrição inicial do site, o seu objetivo era celebrar o talento dos engenheiros e artistas de videogames mantendo as capturas de telas dos jogos sem qualquer tipo de edição ou Photoshop. O trabalho de Duncan Harris o tornou em um tipo de curador de games para grandes empresas e estúdios da indústria dos jogos como a Invidia, Square Enix, Bethesda e PlayStation.

Diferentemente da *Game Art*, etapa de criação e desenvolvimento artístico feitos por profissionais de jogos, a *Art of Gaming* põe em cena os próprios jogadores e entusiastas da arte a partir dos games. Em um sentido mais amplo, os games e as artes se conectaram devido ao aperfeiçoamento da tecnologia digital, bem como, a possibilidade de manusear dados e algoritmos. A autora Karen Keifer-Boyd (2009) analisa essa relação como uma emergente “estética das bases de dados” que se expandiu, à medida que, alguns artistas buscaram cada vez mais “parodiar a cultura popular dos jogos eletrônicos”. Por isso que, antes mesmo da comunidade *gamer* compartilhar as suas experiências de jogo na modalidade da *Art of Gaming*, alguns artistas já criavam os seus próprios jogos. Para

a Keifer-Boyd, a produção de obras baseadas em games reflete uma espécie de fascínio dos artistas:

Os artistas ficam intrigados com games baseados na Web como uma forma de arte, parcialmente porque, ao interagir com a arte (game), a pessoa experimenta estados de alerta e uma transformação do eu. Muitos jogadores de games descrevem uma comunidade de *eus* com a máquina que estende as fronteiras do modo como nos conhecemos. (KEIFER-BOYD, 2009, p.125).

Como o fotógrafo brasileiro Fernando Pereira Gomes que criou uma série de imagens baseadas nos cenários e personagens de GTA V. Inspirado tanto nas condições processuais do sistema do jogo quanto no típico estilo de fotografia de rua e do cotidiano que Fernando Gomes percorreu a cidade fictícia de Los Santos⁵.



Figura 1: Replicantes
 Fonte: Street Photography V



Figura 2: Untiled
 Fonte: Street Photography V

Das andanças por Los Santos, o artista capturou e organizou fotografias em conjuntos como “Replicantes” na figura 12 e “Untiled” na figura 13. Essas imagens resultaram em uma série intitulada “Geração Processual” que mostra, de modo bastante particular, a experiência vivida pelo artista e o seu olhar desnaturalizado sobre Los Santos. GTA V que é reconhecido pelo teor de violência, perseguições e fugas de carros, passa a ser retratado como qualquer outro ambiente urbano fora do jogo. Realizando uma espécie

⁵ O artista Fernando Gomes organizou as fotografias do jogo em diferentes séries disponíveis no site “Street Photography V”: <http://streetphotov.tumblr.com>

de *walkabout*, Fernando Gomes vagueia pela cidade sem, necessariamente, executar as missões do jogo. Produzidas pelo operador diegético, essas fotografias dissimulam, ao máximo, os rastros e elementos informativos da interface gráfica do jogo que podem ser ocultados durante a captura ou depois com o uso de software de edição.⁶

A exposição “Geração Processual” esteve disponível na cidade de São Paulo em junho de 2014. O trabalho desenvolvido pelo artista revela as potencialidades fotográficas dentro do mundo do jogo a partir do gesto fotográfico diegético, no caso de GTA V, uma ação secundária da trama:

Isso me inspirou a percorrer as ruas digitais em busca de algo mais. O que eu descobri foi que os sujeitos nas fotos eram montados com uma melancolia estranha que eu tinha testemunhado anteriormente em meus sujeitos na vida real. Comecei então a explorar a origem dessa tristeza existencial e a sua ligação à nossa própria realidade, o que acabou por me levar à ideia de ‘geração processual’ e à própria forma como os videogames contemporâneos são construídos (GOMES, s.d, s.p)⁷

A geração processual de que fala Fernando Gomes remete ao trabalho de criação de conteúdo dos games a partir de arranjos algorítmicos que geram informações aleatoriamente pelo *software* no decorrer das ações dentro do game, isto é, o mundo visível do jogo se constrói à medida que o jogador se movimenta no cenário. Exemplo mais recente desse tipo de produção acontece em *No Man’s Sky* (2016), jogo de sobrevivência e exploração espacial, que oferece ao jogador 18 quintilhões de planetas habitados por milhares de espécies de animais e vegetais jamais catalogados. As vantagens desse método computacional ampliam os bancos dos jogos possibilitando uma experiência mais diversificada a cada jogada. Trata-se de um modelo de criação bastante complexo, então, nem todos os jogos são estruturados totalmente com esse método, alguns optam por criar efeitos processuais, como *The Legend of Zelda BOTW* e *GTA V*. Segundo Fernando Gomes, foi esse caráter quase randômico de *GTA V* que o instigou a capturar as peculiaridades e eventos utilizando apenas o celular do próprio personagem do jogo.

Em um segundo caso, a aparente trivialidade do cotidiano, sobretudo, a iluminação e a composição dos ambientes nos jogos foram as principais motivações do artista Karl

⁶ A maioria dos jogos que têm o recurso “modo foto” oferecem a opção de esconder a interface gráfica do snapshot. *GTA V*, curiosamente, não tem essa modalidade fotográfica, então alguns jogadores utilizam um tipo de *glitch* para produzir as fotografias em *terceira pessoa*.

⁷ Fernando Gomes comenta os processos do trabalho em uma entrevista ao site de cultura e entretenimento fotográfico Lens Culture. O texto está disponível no link: <https://www.lensculture.com/articles/fernando-pereira-gomes-procedural-generation-virtual-street-photography>

Smith. Criador e curador do blog “Illsnapmatix”⁸, Karl Smith também percorreu o mesmo cenário de GTA V retratado por Fernando Gomes:



Figura 3: GTA V
Fonte: Illsnapmatix

As imagens da figura 3 compõem, juntamente de um vídeo, um ensaio mais intimista de GTA V. Nele, Karl Smith localiza no próprio mapa do jogo os locais em que as capturas foram realizadas. Entre a melancolia e a solidão dos lugares vazios nos cenários do jogo, o artista também destaca um dos principais desafios: “encontrar beleza na simetria em jogos é raro, com sistemas programados, repetição e estruturas gráficas muitas vezes nos tiram do realismo de um jogo. O diabo está nos detalhes.” (SMITH, 2015, não páginado)⁹. Da mesma forma que Fernando Gomes, dentre tantos outros *in-game photographers* ou *screenshoters*, Karl Smith expressa por meio da *Art of gaming* a possibilidade de explorar e celebrar fotograficamente as potencialidades dos ambientes e das pessoas “iluminadas” pela luz interna do mundo dos games.

Considerações Finais

A nosso ver, o fenômeno da *Art of gaming* corresponde a um conjunto de gestos, operações, materialidades, interfaces gráficas e imagens que constituem as chamadas gestualidades fotográficas. Isto é, a *Art of gaming* faz parte de um guarda-chuva temático mais amplo que busca dar conta das relações entre os games e a fotografia contemporânea.

Como uma espécie de emergência da tecnocultura audiovisual, a *art of gaming* suscita inferências bastante pertinentes a respeito do jogo, da fotografia e da arte. No que diz respeito aos jogos digitais, verificamos uma tendência na indústria dos videogames

⁸ Link para acessar o site do artista Karl Smith: <https://illsnapmatix.com>

⁹ Trecho retirado de uma entrevista de Karl Smith concedida ao site “Vice”. A matéria pode ser acessada pelo link: <https://illsnapmatix.com>

ligada à inscrição da fotografia, sobretudo com o *photo mode*, como um gatilho para o compartilhamento das experiências para além do *gameworld*. Nisto, a fotografia nos games também acompanha a tendência da própria cultura e técnica fotográfica por meio de filtros para a edição, diversas poses dos personagens etc. No território da arte é possível vislumbrar a multiplicidade de sujeitos que se apropriam do jogo enquanto um artefato artístico, isto é, descentralizando a ideia de um “fazer artístico” a partir das situações de jogo.

Em termos de considerações finais, independentemente, do game ser visto como um artefato cultural apropriado por profissionais das artes, ou mesmo, como um objeto lúdico resultante do trabalho do designer e do diretor de arte, as suas condições materiais e estéticas mobilizam os modos de produção, armazenamento e compartilhamento típicos da fotografia fora do mundo do jogo.

REFERÊNCIAS

BOGOST, Ian. A fenomenologia do videogame. **Eco-Pós**, Rio de Janeiro, v. 21, n.2, maio. 2018.

BITTENCOURT, João. Em busca da imagem videojográfica: uma cartografia das imagens de jogos digitais de 1976 a 2017. Tese de doutorado. São Leopoldo: Unisinos, 2018.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. São Paulo: Papyrus, 1993.

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.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming**: essays on algorithmic culture. Minneapolis: University of Minesota Press, 2006.

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

KEIFER-BOYD, Karen. Jogos Computacionais: arte no século XXI. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

PERANI, Leticia. Estética, técnica e jogo: relações entre o lúdico e a arte fotográfica. **Lumina**, Juiz de Fora, v.08, n.1, jun. 2014.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação Ubíquia**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SMITH, Karl. The art of video game photography. **Vice**, United States, 18 jul. 2015. Disponível em: <https://www.vice.com/en_us/article/8qxpp4/the-art-of-video-game-photography> Acesso em: 25 jan. 2019.