

Apontar, Capturar e Armazenar: processualidades da Fotografia *in-game*¹

Julieth Corrêa Paula²
Universidade do Vale do Rio dos Sinos

RESUMO

Este texto aborda os principais processos de produção e fruição da fotografia *in-game*. Nele observamos três jogos (*Afrika*, *Beyond Good and Evil* e *Fatal Frame*) em que o gesto fotográfico é o objetivo central, logo narrativa e mecânicas se entrelaçam com as operações de captura e armazenamento das fotografias produzidas ao longo do *gameplay*. As imagens e as experiências que incidem da fotografia *in-game* constituem as gestualidades fotográficas em jogos digitais que podem ser compreendidas como um conjunto de práticas que articulam conceitos, materialidades, subjetividades e estéticas tanto da fotografia contemporânea quanto dos videogames.

PALAVRAS-CHAVE: *in-game* photography; gestos fotográficos; jogos digitais; tecnocultura.

INTRODUÇÃO

Em uma espécie de arqueologia das “mídias ópticas”, Friedrich Kittler (2016) trata os impactos da fotografia na cultura e na estética do século XIX. Assim como Jonathan Crary (2012) em *Técnicas do observador: Visão e modernidade no século XIX*, Kittler também observa as transformações da visualidade moderna a partir da centralidade do sujeito e de inúmeras experimentações no campo da Arte, da Física, das Ciências Naturais. Assim, ambos autores se aproximam de uma visada teórica que nos ajuda a observar a tendência da *fotografia in-game* na perspectiva da tecnocultura. Mas, enquanto Crary (2012) analisa toda a paisagem visual moderna com foco nos efeitos fisiológicos e socioculturais da visão, Kittler (2016) dá ênfase às questões das materialidades das mídias.

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutora e Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos. E-mail: juhcorreajor@gmail.com

Com uma abordagem a contrapelo, Kittler (2016) reconta a história das mídias ópticas a partir de saltos no curso das tecnologias da imagem (*camera obscura*, fotografia, cinema, TV e computador) bem como dos entrelaçamentos da fotografia com a literatura, com as classes burguesas e artísticas. Tendo em vista o papel catalisador que a fotografia desempenhou na transição da visualidade moderna para a contemporânea, Kittler enfatiza que os principais tensionamentos e expectativas iconográficas da sociedade ocidental, orientada fundamentalmente pela unicidade das imagens, correspondiam às limitações da pintura, dos equipamentos ópticos de projeção das imagens em relação à captura, à fixação e transmissão visual dos objetos retratados para um período contínuo de exposição:

A camera obscura fornecera uma primeira técnica de recepção, e a *lanterna mágica*, uma primeira técnica de transmissão. A única coisa que não existia antes do desenvolvimento da fotografia era uma técnica de arquivamento que permitisse, primeiro, retransmiti-las em outro ponto do tempo e do espaço. (KITTLER, 2016, p. 163)

É precisamente sobre essa qualidade de arquivo ofertada pela fotografia que o autor se detém e, então, propõe a ideia da fotografia como uma “mídia de arquivamento”. De acordo com Kittler, a relação entre as práticas fotográficas e as técnicas de arquivamento é indissociável porque um gesto remete ao outro, e ambos estão impregnados por uma ambiência fantasmagórica que rondava o imaginário social burguês moderno. As repercussões mais imediatas da implementação da fotografia como mídia de arquivo incidiram diretamente no dia-a-dia da sociedade moderna, transformando radicalmente os modos de perceber a si e aos outros, bem como os modos de relatar a sua própria história. Kittler observa os desdobramentos dessa tendência mística fantasmagórica da fotografia e identifica uma espécie de “consciência” fotográfica que emergiu do contexto econômico e industrial do século XIX, e que afetou profundamente as dinâmicas das mídias ópticas e tecnologias de imagem posteriores como o cinema e, diríamos também, o videogame. Ainda que o autor tenha se preocupado mais com a história do cinema do que com a fotografia, a definição da fotografia como uma mídia de arquivamento nos dá pistas profícuas a respeito das experiências fotográficas no mundo dos jogos, pois é no centro desse ambiente que as diferentes etapas dos gestos de fotografar e arquivar, como a captura e o armazenamento das imagens se concretizam.

É importante mencionar que este texto é um recorte da tese intitulada “Gestualidades fotográficas em jogos digitais”. Nela, investigamos as condições

materiais e estéticas da fotografia *in-game* tendo em vista a centralidade do gesto fotográfico na narrativa e mecânica dos jogos digitais. Dito isso, o objetivo deste artigo é observar como essas operações intrinsecamente fotográficas se desenvolvem em jogos que enunciam a presença da câmera e do personagem que fotografa como atividades essenciais para o andamento do próprio jogo.

DA JOGABILIDADE

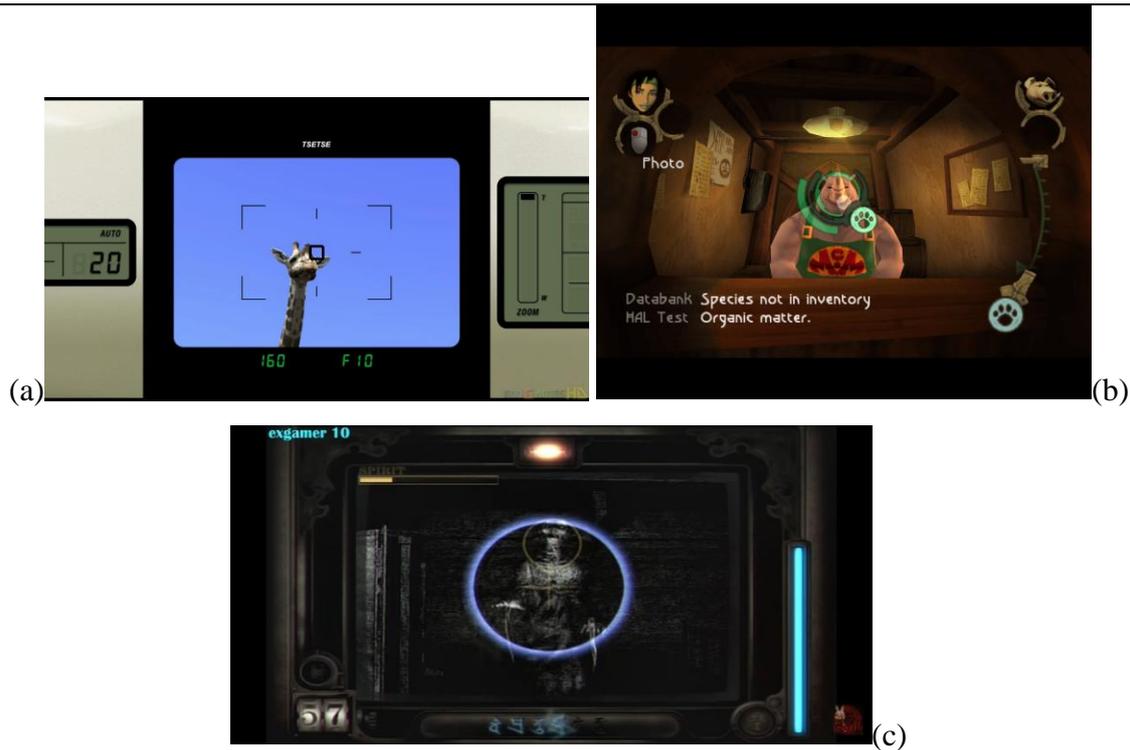
No sentido epistemológico, o *gameplay*, as mecânicas e a jogabilidade possuem definições emblemáticas resultantes de diferentes perspectivas teóricas. Em uma revisão bibliográfica a respeito desse tema, Justyna Janik (2020) destaca dentre os autores, a proposição ontológica de Olli Tapio Lenio (2012) e o conceito “textura” elaborado por Henri Lefebvre. A partir da obra de Leino, a autora enfatiza a natureza híbrida que envolve o fenômeno da jogabilidade tendo em vista dois eixos principais, o jogo enquanto uma materialidade (artefato tecnológico) e a processualidade que discorre sobre o fluxo do jogo, bem como a percepção do jogador sobre o objeto jogável. Por segundo, a noção de textura remete a ideia de espaço e espacialidade no âmbito das interações entre sujeitos de um determinado ambiente social. Na esteira desse pensamento e da noção de espaço do jogo discutida por Lenio (2019), Janik propõe uma abordagem performativa e transformativa sobre o termo *gameplay* acentuando o imbricamento entre jogador e jogo. Conferindo um “estatuto duplo” ao videogame, como uma forma de colaboração entre um agente humano e um não humano, que estabelece um processo comunicativo, a autora ainda situa o conceito “textura” nos *Games Studies* para dar conta das experiências de jogo na dimensão da espacialidade e da própria jogabilidade: “Como tal, 'textura' é tanto a sensação de espaço quanto o meio pelo qual o espaço é mediado e alterado por seus usuários e pelo discurso. No entanto, esse conceito de textura também permite que o espaço tenha um papel ativo nessa conexão” (JANIK, 2020, n.p.). Como um fenômeno espaço-temporal, a ideia da jogabilidade enquanto uma textura está relacionada às ações e aos comportamentos padronizados dentro e fora do mundo jogo, como algo que se desdobra por conta do desenvolvimento das regras e dos objetivos. Em síntese, ao determinar a conexão entre o jogador e o jogo em um nível material, estético e ontológico, a jogabilidade instaura uma ideia de familiaridade típica do mundo do jogo que atravessa e persiste em diferentes casos.

No sentido mais usual da linguagem dos games, as mecânicas compreendem um conjunto de sistemas intrinsecamente ligados às regras que definem os limites do jogo e aos objetivos a serem alcançados. Com isso, as mecânicas viabilizam e caracterizam as ações necessárias dos jogadores dentro do mundo do jogo. E indicam também a intensidade, o ritmo e os modos como os desafios devem ser enfrentados. Compete às mecânicas dos jogos, por exemplo, percorrer a praia ou o vulcão de *Pokémon Snap* (NINTENDO, 1999) para capturar os *pokémons* de acordo com as diretrizes dadas pelo professor Carvalho, utilizar as estratégias ocultas para interagir com as criaturas da ilha e, então, conseguir registros inusitados. Cabem às mecânicas também as trocas e melhorias de objetos disponíveis no jogo como ocorre em *Afrika* (RHINO STUDIO, 2008) com as opções de lentes e câmeras fotográficas à medida que o jogador realiza as missões. Na maioria dos jogos com o gesto fotográfico como ação principal, as mecânicas colocam à prova a agilidade, a resolução de puzzle e a paciência. Em suma, as mecânicas testam as habilidades mais recorrentes dos jogadores e dão sentido aos encaminhamentos da história.

Considerando esses apontamentos iniciais, destacamos duas ações centrais nos domínios da mecânica e da jogabilidade do gesto fotográfico principal, como a captura e a avaliação, que juntamente do enredo e do protagonista mobilizam o próprio jogo. A ação denominada captura discorre sobre um tipo recorrente de jogabilidade que envolve tipos de ataque, exploração e caçada presentes em grande parte de jogos do gênero aventura. A avaliação, por sua vez, se dá por meio de um personagem (geralmente não jogável) especialista que determina e orienta os critérios da captura (missão) e avalia as fotos produzidas. A nosso ver, a figura do avaliador presente nesses jogos cumpre o papel *boss level* (chefe de nível ou chefe de fase), pois o processo de avaliação resulta em finalizar a missão em curso e iniciar a seguinte, incide em uma mudança de nível de jogo.

No âmbito da captura, observamos diferentes configurações, cliques e interfaces que simulam a câmera fotográfica nos respectivos jogos (Figura 01): *Afrika* (a); *BG&E* (b) e *Fatal Frame* (c).

Figura 01: Ação de captura



Fonte: elaborada pela autora

Os processos da captura desses jogos resultam do *input* de pressionar algum botão específico do *joystick* ou da tecla do computador. Em todos os casos há a decodificação do principal parâmetro da câmera fotográfica: o obturador no formato quadrado ou círculo que muda de cor ou de tamanho, ligeiramente, quando posicionado corretamente diante do objeto a ser fotografado (Figura 01). Além do obturador, destacamos novamente outros elementos da interface que caracterizam a fotografia *in-game*, como a quantidade de fotografias produzidas que revela a natureza da fotografia do jogo (analogica ou digital) e a identificação dos objetos fotografados que está ligada diretamente ao mecanismo de catalogação dos seres do mundo do jogo. Percebemos esses elementos como códigos que inscrevem a fotografia *in-game* informando os dados mais imediatos do gesto juntamente com as mecânicas que operam por outros apetrechos intrínsecos do jogo como as caixas de texto em *BG&E*.

Por ser um dos elementos fundamentais da mecânica do jogo com o gesto fotográfico principal, a câmera implementada com os sistemas do jogo oferece uma experiência centrada na produção fotográfica com o intuito de registrar os objetos e acontecimentos do mundo ficcional em questão. Mas, ainda que tais jogos compartilhem essa premissa, o antes, o durante e o depois do processo de captura são bastante distintos,

e tal qual qualquer ferramenta disponível para o jogador, a câmera ficcional também dispõe, em alguns casos, de recursos para melhorar o seu próprio desempenho. O sistema de configurações que constitui o gesto fotográfico de *Afrika*, por exemplo, apresenta diferentes interfaces que variam de acordo com a câmera selecionada pelo jogador (Figura 02) e pelos itens ou equipamentos fotográficos adquiridos como bônus ao longo do jogo.

Figura 02: Interfaces das câmeras de Afrika



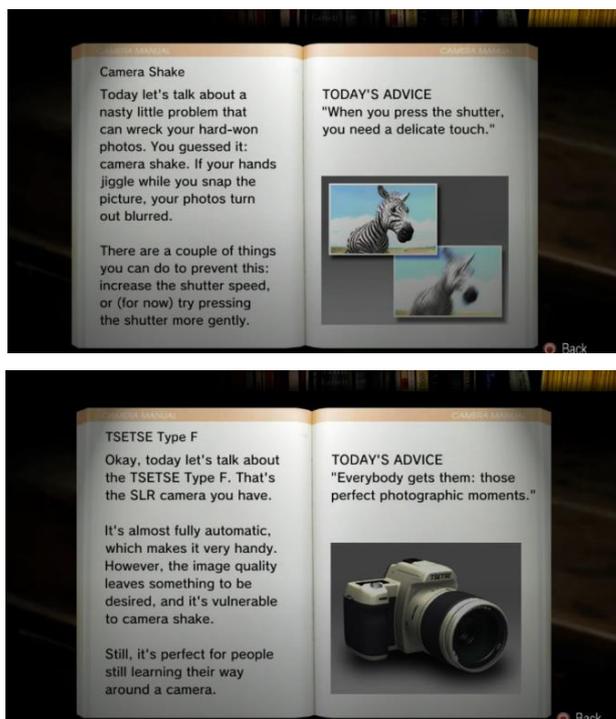
Fonte: Gameplay Youtube

Na imagem superior da figura 02, temos um registro realizado por meio da primeira câmera que o jogador utiliza durante as missões iniciais, se trata do modelo TSETSE TYPE F descrito como uma máquina mais básica e indicada para amadores. A imagem da direita mostra uma interface correspondente ao modelo Sony Alfa 100 com os indicadores de velocidade do obturador e abertura do diafragma na barra inferior da tela. As outras duas câmeras liberadas ao longo do jogo são modelos mais avançados da Sony Alfa 350 e Alfa 700. Além desses tipos de câmeras, há outros equipamentos que incidem diretamente sobre a interface e a jogabilidade de *Afrika* como as lentes fotográficas (DT 18-70mm, 24-105mm, DT 18-200mm, 75-300mm, DT 16-105mm, DT 18-250mm, DT 55-200mm e 300mm), pois alteram o alcance, a profundidade de campo e o zoom, e as ferramentas auxiliares que viabilizam as capturas em situações de risco ou mais inusitadas como “câmera de armadilha” (Trap Cam) e uma câmera acoplada ao

carrinho de controle remoto (RC Cam). A oferta desses recursos contempla a estrutura linear do jogo de modo que os itens são desbloqueados do nível amador ao profissional à medida que o jogador realiza as missões. Dessa maneira, a câmera Sony Alfa 700 indica que o jogador atingiu as metas propostas ao longo do jogo. Embora seja linear, o jogo possui uma mecânica que permite ativar a câmera fora do acampamento e fotografar quase livremente, pois ainda há limitações de ordem espacial e da quantidade de fotografias a serem armazenadas (capacidade inicial para 30 fotos).

Em uma camada menos aparente da mecânica do gesto em *Afrika*, encontramos a seção chamada *Bookshelf* (Figura 03), um tipo de menu que dá acesso ao diário que mostra o histórico do próprio jogo de maneira personalizada, de acordo com o perfil selecionado, as revistas fictícias que destacam as fotografias em formas de notícias e o “manual de fotografia” com dicas e as funções das câmeras em uma linguagem especializada.

Figura 03: *Bookshelf* de Afrika



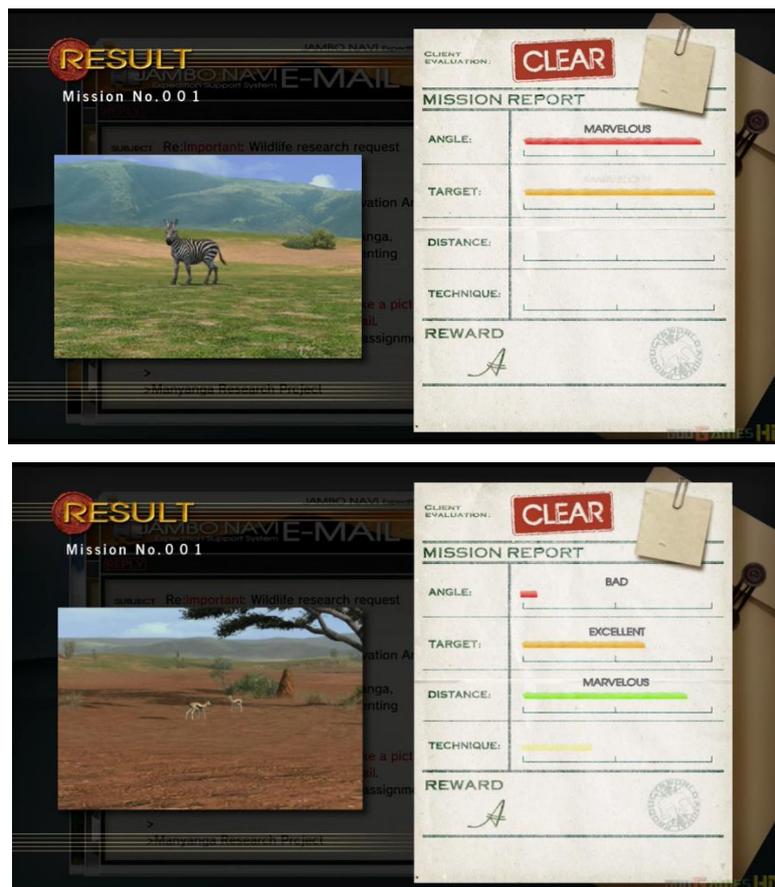
Fonte: Gameplay Youtube

As dicas do manual de fotografia cumprem o papel de tutorial presente em qualquer jogo, pois é um modo da máquina dizer como o jogo deve ser jogado. Para fotografar na vertical, por exemplo, o jogador deve virar o próprio controle que possui

um sensor de movimento. Ainda a respeito da jogabilidade de *Afrika*, o jogador deve acessar o menu da câmera, selecionar as ferramentas desejadas ou indicadas pela própria máquina, pressionar o botão “R1” do *dualshock* e realizar os ajustes necessários para efetivar a captura. Feito isso, o jogador pode retornar ao acampamento e iniciar o processo de transferência dos arquivos da câmera para o computador afim de serem avaliadas. As missões consistem em fotografar um hipopótamo bocejando, uma girafa bebendo água, a face da zebra, a gazela Thompson, um macaco de face preta na árvore (a caça à chita é uma das missões com grau 4 de dificuldade³) dentre outras.

A respeito da avaliação, entre os processos que consideramos determinantes nos jogos com o gesto fotográfico destacamos as dinâmicas de *Afrika* em razão dos critérios delineados: ângulo, alvo, distância e técnica.

Figura 04: Avaliação em *Afrika*



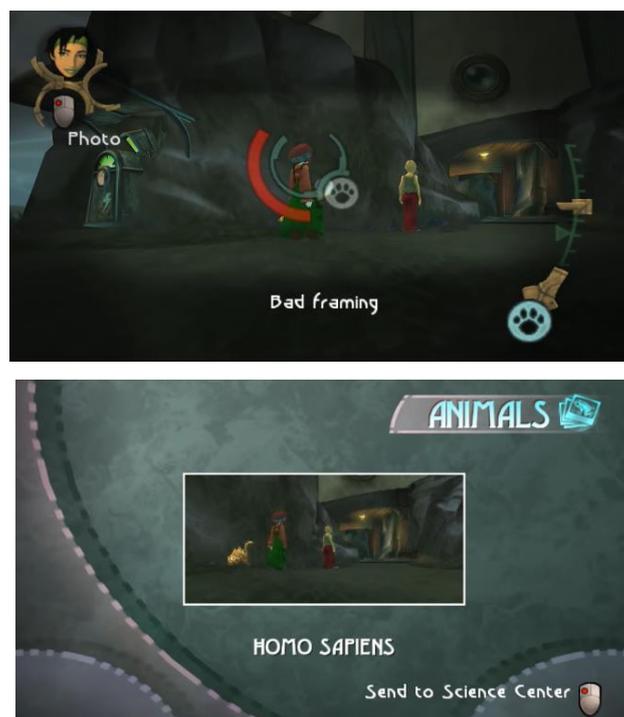
Fonte: Gameplay Youtube

³ O grau de dificuldade das missões de *Afrika* é identificado com o ícone de uma câmera fotográfica que varia entre uma e quatro.

Por mais que *Afrika* tenha alguns aspectos estéticos mais realistas, podemos dizer que esses critérios de avaliação correspondem às categorias similares ao do jogo *Pokémon Snap* em relação à distância e à técnica, e do mesmo modo, refletem pouco o impacto da complexidade da câmera ficcional e das funções fotográficas estabelecidas pela mecânica do jogo. Afinal, esses jogos não pretendem reproduzir a experiência fotográfica nas mesmas condições da realidade fora do mundo ficcional.

Prosseguindo com as condições de jogabilidade e funcionamento das mecânicas dos jogos, a fotografia de *BG&E* se constitui como um dispositivo para auxiliar às missões de coleta e das investigações da Jade e, em última análise, como um instrumento de resistência política. O *gameplay* inicia com um inesperado ataque inimigo. Após o combate, há uma sequência de apresentação dos personagens, do cenário principal e das primeiras orientações sobre os objetivos do jogo e os usos da câmera. Então, os comandos para ativar a câmera e fotografar são mais explícitos: pressione o botão “L1”, seta+R para mirar sobre o objeto a ser fotografado, seta+L para zoom out/zoom in e “R1” para o clique. Ao acionarmos R1, surge a interface da câmera com o obturador tentando localizar o objeto a ser fotografado (Figura 05). Quando o objeto está posicionado corretamente o obturador fica com um ponto verde. E ao efetuar a captura, a imagem e os dados sobre o objeto fotografado aparecem na tela.

Figura 05: Ação de captura de BG&E

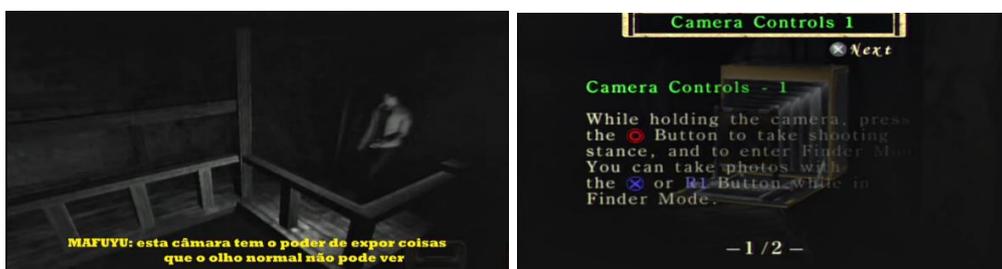


Fonte: Gameplay Youtube

O processo de avaliação da fotografia no caso de *BG&E* também é mais imediato, ele se dá em dois instantes. O primeiro é durante a própria captura: caso o objeto precise de ajuste, o sistema adverte o “enquadramento ruim” (*bad framing*) ou muito distante. A segunda avaliação é a pontuação que o jogo confere à fotografia. Assim, a mecânica da fotografia em *BG&E* apresenta estética e funções com caráter menos realista que *Afrika*, pois a premissa do jogo incide mais sobre a ideia da diversidade no registro do que na imagem ou na paisagem do mundo do jogo. Em termos de jogabilidade, as missões e os combates de *BG&E* são familiares aos jogos de ação e aventura, diferente do que ocorre em *1979 Revolutions Black Friday* (iNK Studios, 2016), por exemplo, mas algo aproxima esses dois jogos em relação ao princípio do gesto. Em ambos, fotografar é resistir, e o gesto fotográfico tem uma dimensão política dentro do mundo do jogo.

O gesto fotográfico da série *Fatal Frame* (Tcmo, 2001) envolve diferentes mecânicas da *camera obscura*, portanto, diferentes modos de jogar. Esse dispositivo fotográfico tem a capacidade de atingir os inimigos e auxiliar os personagens na resolução de alguns quebra-cabeças. *Real Zero: Another Editions* (2004), um *spin-off*, disponível para celular permitia que o jogador utilizasse a própria câmera do dispositivo para procurar os fantasmas. Nessa mesma linha de tecnologia, *Spirit Camera: the Cursed Memoir* (2012), lançado para o console Nintendo 3DS, engloba a realidade aumentada oferecendo filtros de fotografia e minijogos. No caso de *Fatal Frame: Project Zero*, edição que selecionamos para a análise, a primeira ação de captura acontece no início do jogo, durante um *flashback*. Essa lembrança funciona como a introdução do irmão de Miku e como um tutorial de como utilizar a *camera obscura*.

Figura 06: Mafuyu e tutorial da camera obscura



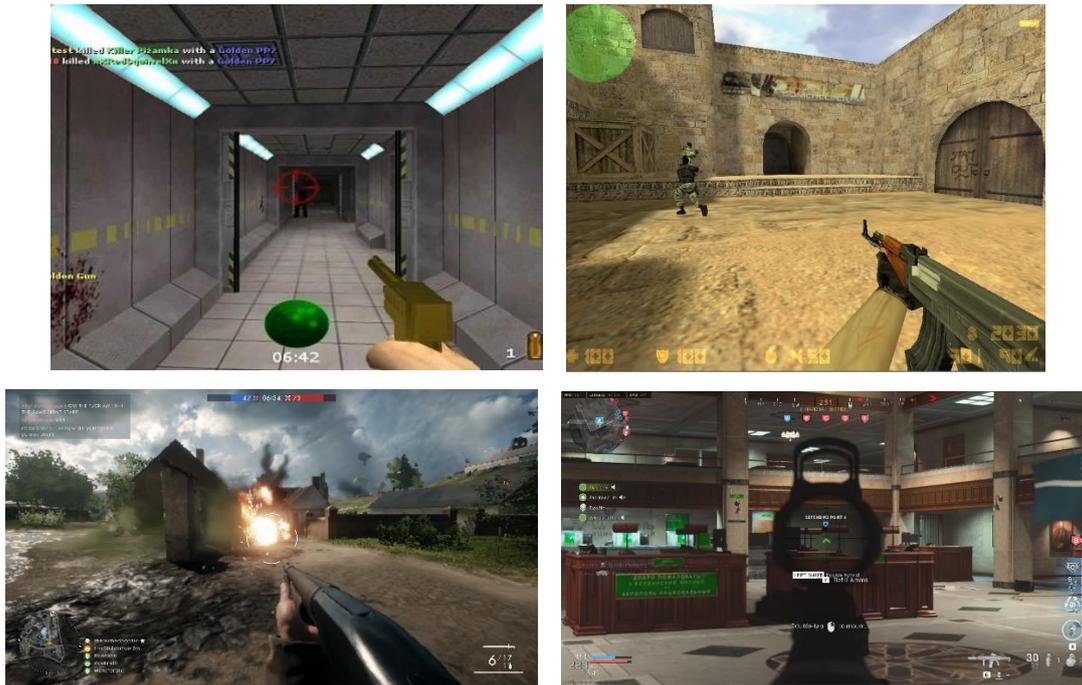
Fonte: Gameplay Youtube

A *camera obscura* de *Project Zero* possui menos atributos que as demais câmeras da série, mas permite ao jogador controlar a distância, o foco e alguns efeitos especiais que desaceleram o movimento do alvo ou o paralisa em um determinado instante. Na interface da câmera de *Fatal Frame* também comparecem os apetrechos que informam a quantidade de fotografias realizadas e a identificação do objeto fotografado. A quantidade de fotografias é limitada, então, há rolos de filmes espalhados pelos ambientes do jogo como forma de “munição” que recarrega a câmera fotográfica. Assim como ocorre nos demais casos, à medida que o jogador produz as fotografias e avança nos níveis, o jogo também providencia bônus especiais (funções auxiliares) que viabilizam melhorias da câmera, chamadas de “poder místico”, que são proporcionais ao nível de ameaça do fantasma.

No que se refere ao processo de avaliação, *Fatal Frame* não possui a típica etapa de revisão das fotografias produzidas, pois não há a figura do avaliador. Então, caso a captura não seja satisfatória, a eficácia dessa ação coloca em risco a própria vida da personagem, e o fantasma continua a perseguição podendo alcançá-la. Quando atingida por um fantasma, a personagem é desconectada da câmera momentaneamente, logo o jogador precisa ativar a câmera novamente. Com base na estrutura da narrativa e nas mecânicas de *Fatal Frame*, entendemos que *camera obscura* se constitui como uma arma, em um primeiro instante, mas também como um dispositivo que revela os acontecimentos mediando as lembranças dos personagens e as ações principais no jogo. A respeito dessa correlação entre a câmera e a arma em *Fatal Frame*, podemos mencionar outros casos como *Gekibo Gekisha Boy* (TomCast, 1992) e *Pokémon Snap* também propiciam uma jogabilidade baseada nas mesmas lógicas dos jogos de tiro em primeira pessoa (*First Person Shooter*). E assim como *Fatal Frame*, *Gekibo GB* e *PKMN* também disponibilizaram uma câmera em vez de um revólver, por exemplo. Mas no caso de *Fatal Frame* essa associação é ainda mais evidente porque a câmera de fato destrói o inimigo e as demais ameaças enfrentadas pelos personagens.

Do ponto de vista dos *games studies*, essa concepção da câmera em vez da arma está relacionada aos jogos do gênero *FPS* como *007 Golden Eye* (NINTENDO, 1997), *Counter-Strike* (WINDOWS, 1999), *Battlefield* (ELECTRONIC ARTS, 2002) e *Call of Duty* (INFINITY WARD, 2003) tanto pelo ato de apontar para um alvo, quanto pela visão em primeira pessoa, configurações de interface gráfica e mecânicas dos jogos.

Figura 07: Interfaces de jogos FPS



Fonte: Elaborada com imagens do google

Da perspectiva dos estudos sobre fotografia, a associação entre o gesto de atirar e fotografar é anterior ao próprio videogame. Não é por acaso, que Vilém Flusser (1985) e Susan Sontag (2004) já tensionavam uma dimensão filosófica da violência da fotografia. Para Flusser, fotografar é um gesto de caça, uma luta pela sobrevivência. E para Sontag, se trata de um ato libidinoso e violento, pois “como armas e carros, as câmeras são máquinas de fantasia cujo uso é viciante. Porém, apesar das extravagâncias da linguagem comum e da publicidade, não são letais.” (SONTAG, 2004, p. 24). Ambas as situações nos tornam perigosos: “Quando temos medo, atiramos, mas quando ficamos nostálgicos, tiramos fotos” (SONTAG, 2004, p. 25).

A aproximação que realizamos do gesto fotográfico com esses jogos *FPS* (Figura 07) também desponta sobre modos de batalhas (no caso de *Fatal Frame*), agilidades com a ferramenta utilizada e recorrentes desvios de obstáculos. Em todos esses casos, é necessário estar sempre atento e com a câmera ou a arma em mãos, pois há um grau de letalidade em *Fatal Frame*. Ainda que a morte dos personagens de *Afrika* não seja programada pelo jogo, as missões fotográficas também envolvem riscos, e caso o personagem seja atacado por animal selvagem, ele desmaia e perde todas as fotografias

produzidas. Para isso, existe um modo de furtividade, além de equipamentos fotográficos que permitem registrar os animais em distâncias seguras e horários oportunos.

DO ARMAZENAMENTO

Além das ações de captura e avaliação que atravessam os jogos com o gesto fotográfico principal, há outro elemento que consolida a fotografia *in-game*. Trata-se do inventário das imagens produzidas no mundo do jogo que corresponde a uma dimensão ficcional do armazenamento. De modo geral, o inventário é o espaço onde o jogador pode acessar, armazenar itens como munição, alimentos, remédios, diário, documentos, rolos de filmes e fotografias nos casos desses jogos. Embora o inventário seja uma estrutura bastante comum nos videogames, o conceito do armazenamento diegético dá sentido de álbum fotográfico para os jogos com o gesto fotográfico.⁴ O inventário pode ter a capacidade limitada ou ilimitada, pode ser concebido como uma bolsa ou uma mochila que o personagem utiliza. Nos casos desses jogos, identificamos diferentes formas de galerias em que o jogador pode acessar as imagens capturadas, selecionar, substituir e realizar demais ações:

- *Afrika*: as fotos e os documentos que compõem o inventário do jogo são organizados em uma galeria acessada pelo notebook e pela própria câmera, por isso o jogador precisa realizar a transferência ao final de cada sessão fotográfica. Os equipamentos e acessórios fotográficos são encontrados no item “ferramentas”. Além da organização dos objetos que auxiliam os personagens, o jogo também compila em uma espécie de “Biblioteca animal” todos os animais do mundo de *Afrika*.
- *BG&E*: a personagem Jade utiliza uma mochila, uma espécie de “transportador” espacial, que comporta itens e objetos mais utilitários do jogo. Já os arquivos ligados diretamente ao inventário de fotografias estão armazenados na seção “Animais”, que contém as fotos importantes do jogo, que pontuam e têm impacto no andamento da narrativa, ou na seção “Álbum de fotos”, um espaço

⁴ A ideia do armazenamento diegético se dá em comparação ao banco de dados da própria máquina, do console. Buscamos essa distinção para demarcar as fotografias produzidas *in-game* das capturas via o Modo Foto, que por sua vez, armazena as capturas na galeria do próprio console utilizado.

limitado que reúne as fotografias que não têm efeito prático para o avanço das missões.

- *Fatal Frame*: ao ativar o “menu” do jogo, é possível acessar o inventário estruturado em: “arquivo”, que abriga os documentos, fotos encontradas pela mansão e cadernos de anotações que ajudam a resolver os quebra-cabeças das missões; “item” que contém objetos como gravador, espelho, ervas medicinais que recuperam a vida da personagem e a própria *camera obscura*; “fotos” com os registros feitos através da câmera obscura.

Com um caráter bastante heterogêneo e dinâmico, o inventário enquanto uma estrutura que organiza os arquivos ficcionais dos jogos, funciona também como uma linha do tempo que demarca o andamento da narrativa e da própria experiência fotográfica em jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o intuito de compreender as processualidades fotográficas nos jogos *Afrika*, *Beyond Good and Evil* e *Fatal Frame*, observamos os principais atributos da fotografia como a captura (o clique), a avaliação e o processo de armazenamento da imagem produzida, bem como os modos como tais mecanismos são acionados ao longo de cada jogo.

Esses jogos com o gesto fotográfico principal operam cenas e estéticas nas temáticas de fotojornalismo como ocorre em *Beyond Good and Evil*, simulação de safári em diferentes circunstâncias como vimos em *Afrika* e situações mais inusitadas de horror em *Fatal Frame*. Com isso, percebemos que mesmo destituída de qualquer discurso ou mimese da realidade, a fotografia *in-game* ainda suscita um conjunto de funções e instruções mais pragmáticas de usos que podem ser utilizados fora do mundo ficcional do jogo, conforme destacamos em *Afrika*, que propõe um saber mais especializado da fotografia.

Os processos de captura, avaliação e armazenamento dinamizam as operações mais imediatas da fotografia *in-game*, mas também despontam sobre fenômenos da própria tecnocultura dando a ver as potencialidades criativas e artísticas do games como espaços

para a experimentação e fruição da fotografia contemporânea para além dos modos mais convencionais.

REFERÊNCIAS

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

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

JANIK, Justina. Negotiating textures of digital play: gameplay and the production of space. **Game Studies: The International Journal of Computer Game research**, vol. 20, n. 4, 2020. Disponível em:

http://gamestudies.org/2004/articles/janik?fbclid=IwAR0ScBRb52iqo0MtzG_R30nbs00ETuGnNMroU4ZBQRGWcjFTmgDjuOggE-I

KITLER, Friedrich. **Mídias ópticas**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SONTAG, Susan. **Sobre Fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.