

GESTUALIDADES COMUNICACIONAIS DA FOTOGRAFIA NO GAMEWORLD¹

COMMUNICATIONAL GESTUALITIES OF PHOTOGRAPHY IN THE GAMEWORLD

Julieth Corrêa Paula²

Resumo

Este texto é resultado de um exercício teórico-metodológico inicial que versa sobre as gestualidades comunicacionais da fotografia no mundo do videogame. Trata-se, portanto, de um trabalho cujo principal objetivo é observar as dinâmicas fotográficas inscritas no jogo *Pokémon Snap* a partir dos aspectos técnicos, estéticos, materiais e imateriais da imagem contemporânea. Com base em Flusser, Dubois e Jørgensen consideram-se também os modos como se dão os vínculos tecnoculturais entre o jogador, o jogo e a fotografia.

Palavras-chave: Gestualidades. Fotografia. *Gameworld*. Jogos digitais. Comunicação.

Abstract

This text is the result of an initial theoretical-methodological exercise on the communicational gestualities of photography in the world of video games. It is, therefore, a work whose main objective is to observe the photographic dynamics inscribed in the game *Pokémon Snap* from the technical, aesthetical, material and immaterial aspects of the contemporary image. Based on Flusser, Dubois and Jørgensen, we also consider the ways in which the technocultural ties are formed between the player, the game and the photograph.

Keywords: Gestualities. Photography. *Gameworld*. Digital games. Communication.

Introdução

Os vínculos técnicos, estéticos e culturais entre as processualidades da fotografia e as ações no universo dos jogos digitais têm se intensificado de forma bastante complexa e multifacetada. Trata-se de uma espécie de “tendência tecnocultural” manifestada tanto pela profusão de imagens e de jogos que remetem a uma experiência tipicamente fotográfica, quanto por estudos dedicados às condições das materialidades e de sentidos produzidos no ambiente digital.

¹Trabalho apresentado ao Grupo de Ambientes Visuais, do VI ComCult, Universidade Paulista, Campus Paraíso, São Paulo – Brasil, 08 a 09 de novembro de 2018.

²Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Bolsista CNPQ. E-mail: juhcorreaor@gmail.com

Podemos dizer que esse caráter interdisciplinar dos games proporciona um cenário de pesquisa bastante heterogêneo, seja por meio da oferta empírica, ou mesmo, pelas possíveis abordagens teórico-epistemológicas:

Tem-se aí, de fato, um campo híbrido, poli e metamórfico que envolve programação, roteiro de navegação, design de interface, usabilidade, jogabilidade, ergonomia, técnicas de animação e paisagem sonora. Da hibridação resulta a constelação e intersecção de linguagens que neles se concentram e que abrangem os mais variados tipos de jogos tradicionais em quaisquer meios, dos jogos de cartas aos quadrinhos, os desenhos animados, o cinema, o vídeo até a televisão. Todas essas linguagens passam por um processo de transposição midiática e de tradução intersemiótica de um sistema de signos a outro, para se adequarem aos potenciais abertos pelas novas tecnologias que são atraídas para a linguagem do games (SANTAELLA, 2013, p. 221)

Por essa via, Santaella destaca o papel cultural dos jogos digitais identificando a “gamificação” como um fenômeno de ubiquidade dos games: “quer dizer, o espírito e a lógica dos games estão penetrando capilarmente em quase todas as atividades e setores da vida humana” (SANTAELLA, 2013: 227). Então, ao qualificar o game como um objeto de pesquisa comunicacional, a autora autentica resultados teóricos bastante satisfatórios, como a ampliação de referencial bibliográfico e metodológico.

De maneira geral, as apropriações culturalistas e semioticistas dão conta de questões relacionadas às linguagens midiáticas, sobretudo na discussão de narrativa transmidiática. Mas, interessados nas especificidades do videogame e na natureza da fotografia que é produzida nesse ambiente, aproximamo-nos de uma perspectiva tecnocultural. Entendemos que uma abordagem vinculada a essa noção de “Tecnocultura”, diz respeito a um conjunto material, conceitual e metodológico que visa olhar para o objeto, tanto em função de suas processualidades quanto de seu conteúdo propriamente dito. Em síntese, os autores articulados a essa visada atentam-se aos fenômenos das mídias audiovisuais, tendo em vista, as transformações que incidem diretamente nas esferas éticas, estéticas, filosóficas e políticas da sociedade.

Com base nesses apontamentos iniciais, dispomos de um arranjo teórico que tem fundamentado as noções de gesto, gestualidades. E então, buscamos uma abordagem comunicacional que compreenda as propriedades da fotografia para além das fronteiras de sua materialidade e de fruição tendo em vista as situações de jogo no *gameworld*. Considerando os processos que permeiam esse fenômeno, conjecturamos que há um fluxo midiático que

dinamiza os modos de produção e consumo das imagens gerada no ambiente ficcional e lúdico dos jogos.

Notas sobre os gestos

A natureza difusa e complexa da noção de *gesto* conduziu o uso desse termo nas mais diversas situações, seja para se referir ao modo de desenhar no interior de uma caverna, seja o modo de ouvir uma música em um concerto. A guinada do gesto enquanto um objeto de conhecimento das Ciências Humanas destacou os fenômenos comunicacionais mediados cada vez mais por imagens técnicas. Diante dessa heterogeneidade de gestos tecnoculturais e de abordagens teórico-metodológicas, aproximamo-nos de um conjunto de ações, sentidos e imagens que constituem a experiência fotográfica no universo dos jogos digitais.

Preocupado com as condições filosóficas nas quais a humanidade se coloca no mundo, Vilém Flusser (1994) propõe uma *fenomenologia dos gestos* por assegurar que as ciências sociais modernas atenuaram os gestos às manifestações do corpo, sem ao menos considerar as dimensões simbólicas do código, do aparelho, da ética e da estética. Ainda na apresentação do livro “Los Gestos: Fenomenología y Comunicación”, Flusser (1994) aciona um outro termo que parece ser fundamental para a compreensão da natureza do gesto. Trata-se do “acordamiento” na edição espanhola, e *gestimmtheit* na versão original do autor³. Ambos os conceitos não possuem tradução, tampouco, alguma definição semântica mais precisa. Ao que tudo indica, Flusser sustenta essa imprecisão intencionalmente. Logo, para que a operacionalização de todos esses conceitos faça sentido, o autor propõe definições bastantes flexíveis tanto para o gesto quanto para o *acordamiento*. O primeiro é descrito enquanto um movimento corporal que expressa alguma intenção: “o gesto é um movimento do corpo ou de um instrumento unido a ele, para o qual não se dá nenhuma explicação causal satisfatória” (FLUSSER, 1994: 8). E o segundo, como um jogo de gestos que representam simbolicamente os *acuerdos*. Trata-se, portanto, de um conjunto de manifestações que “confere ao mundo e a vida um significado estético” (FLUSSER, 1994: 15).

³ De acordo com a edição espanhola, o termo *gestimmtheit* que é utilizado na versão do autor é uma palavra inventada por ele mesmo a partir da combinação de outras duas expressões (*stimmen* e *heit*) inspiradas no conceito de *Stimmung*. Esses substantivos e verbo podem significar estado de ânimo, atmosfera, afinação (de instrumentos, por exemplo) etc. Em síntese, a edição espanhola traduziu, o conceito de *gestimmtheit* para *acordamiento*, e *stimmung* para *acuerdo*. Visto que não há tradução para o português, optamos por usar as noções de *acordamiento* e *acuerdo*.

Como vimos, inicialmente, a crítica de Flusser em relação às ciências humanas se dá em virtude das limitações teóricas e metodológicas acerca dos gestos. Pois, ele crê que a saída reflexiva é possível via 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 essa qualidade comunicacional na qual gestos e *acordamiento* se desenvolvem é resultado de uma composição entre informação, código, níveis de realidade e simulação, sentimentos ou afecções. Para tanto, só apreendemos os gestos quando os interpretamos. Por isso, a Teoria da interpretação dos gestos.

Conforme ocorrem os modos de escrita e do pensamento flusseriano, o exercício etimológico sobre o termo gesto torna-o bastante complexo ao diferenciá-lo das ações, dos atos e dos movimentos gerais do corpo humano, criando uma espécie de cartografia. Nela, Flusser (1994) reúne e analisa uma heterogeneidade de casos que perpassam a fala, a guerra, a escrita, o amor, e até mesmo o modo de fumar cachimbo. Interessa-nos desse conjunto todo, obviamente, o gesto de fotografar.

Então, no sentido fenomenológico, o gesto de fotografar está inteiramente ligado a todas as condições de produção e recepção da imagem fotográfica. Assim como no gesto de escrever, o sujeito acoplado à máquina dispõe ideias e organiza as letras do alfabeto a partir de uma convenção da língua em uma determinada época, o gesto de fotografar também aciona os valores estéticos e engloba todos os mecanismos 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.

Por advertência do autor, para compreendermos o gesto de fotografar é preciso, primeiramente, entender a imagem técnica. Em *Filosofia da Caixa Preta*, vimos que a fotografia de que trata Flusser (1985) é uma invenção industrial revolucionária porque inverteu a relação tradicional da humanidade com o mundo, e consequentemente, mudou os rumos da história, da escrita, da pintura e da comunicação.

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: 218).

Como vimos, 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 de fotografar é um gesto de ver” (FLUSSER, 1994: 104).

Para consolidar essa articulação, precisamos entender como funciona a leitura dos gestos e quais as suas limitações. Acompanhemos, a seguir, diferentes gestualidades em dois exemplos destacados pelo próprio Flusser (1994): o gesto de um ator ruim em uma peça teatral que deseja comunicar o *acuerdo* do amor paterno é considerado “não-verdadeiro”, não por ser uma atuação, mas, por ser um ato de “mal gosto” (*sic*). Por essa lógica, o desempenho desastroso do ator é pouco honrado esteticamente. Já a imitação de uma escultura grega renascentista é um gesto verdadeiro, embora seja epistemologicamente desonrado.

O que temos nas duas situações são julgamentos sensíveis que podem variar de acordo com a subjetividade do observador. Flusser, apesar de compreender a necessidade de uma interpretação dos gestos baseada na crítica e nos princípios da Comunicação, não supera às limitações da análise matemática da comunicação, que mede e classifica o nível de *acordamiento* e *acuerdos* dos gestos, levando-se a estabelecer uma relação inversamente proporcional entre informação e comunicação. Em todo caso, não sabemos ao certo, qual a saída para esse impasse heurístico, mas nos colocamos abertos às perspectivas que tensionem, pelo menos, um dos três níveis de inscrição do gesto: o sujeito, o aparelho e a imagem.

A princípio, nos deparamos com o texto de Erick Felinto (2015). Nele, o autor revisa a noção de gesto de Flusser aproximando-a de Aby Warburg por acreditar que ambos os pensadores conservam em comum: um caráter dinâmico de compreensão das imagens e das formas gestuais. Com isso, Felinto esboça afinidades heurísticas baseadas nas técnicas de leituras crítica de Flusser e no modelo iconológico de Warburg:

Todavia, não se pode atribuir a essas fórmulas sentidos definidos e permanentes. É precisamente pelo fato de que as imagens têm uma vida e são dinâmicas – ou seja, têm mobilidade – que as sensações por elas produzidas dependem de contexto e situação específicos. Essa língua imagética da gestualidade (*Bildersprache der Gebarde*) têm conteúdo expressivo modificável e pode mesmo, num processo

denominado por Warburg de *'inversion'*, adquirir significados radicalmente opostos em diferentes ocasiões e concretizações. Desse modo, um gesto que antes indicava temor e medo pode, em outra manifestação imagética, indicar contemplação. (FELINTO, 2015: 22)

Além dessa perspectiva suscitada por Felinto, podemos mencionar a *ontologia e política* do gesto proposta pelo filósofo italiano Giorgio Agamben (2018), pois, em sua empreitada epistemológica, ele também desempenhou um olhar crítico sobre a natureza dos gestos. Embora tenha em comum com Flusser as mesmas razões para se opor aos estudos históricos e antropológicos, Agamben se desfaz das normalidades dos gestos para observar as irregularidades e patologias gestuais em diferentes contextos. Eis uma breve definição: “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: 3). O gesto é, nesse sentido de Agamben, um ato comunicacional e multidimensional, cujo objetivo e significado transcendem os seus próprios fins.

Interessa-nos dessas articulações a possibilidade de experimentar um modelo de leitura que dê conta tanto da qualidade das imagens que constituem o mundo dos games, quanto dos gestos de fotografar desempenhados pela relação sujeito-aparelho.

O mundo da fotografia

Em uma entrevista concedida à revista Zum⁴, 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. Esse universo possível é inventivo, parece com a realidade, muito embora não tenha à intenção de sê-la:

O importante é que ele tenha suas próprias regras enquanto um mundo fictício possível, e pressupõe, portanto, um contrato de crença: deve-se acreditar na existência desse mundo, mas como um mundo virtual, que existe apenas em pensamento (DUBOIS, 2018, s/p)

Dubois 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:

⁴ Intitulada “Philippe Dubois e a elasticidade temporal das imagens”, a entrevista de fevereiro de 2018 está disponível no link: <https://revistazum.com.br/entrevistas/entrevista-philippe-dubois/> Acesso em: 10 de fevereiro de 2018

o movimento das teorias da fotografia de 1980 aos nossos dias” a partir de uma breve historiografia da fotografia (DUBOIS, 2017).

Para isso, o autor 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. E é nesse contexto que os discursos identitários, como de Roland Barthes, se consolida em busca da especificidade da fotografia: “essa iniciativa corresponde a uma conquista, vivida como a descoberta de um novo território teórico ainda virgem a ser desbravado e constituído; uma terra incógnita do pensar imagens. A efervescência, nesse sentido, é a mesma dos exploradores” (DUBOIS, 2017: 36). 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?”. Segundo Dubois, o foco agora está 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: 41).

É precisamente, no interior deste último território epistemológico, que Dubois propõe a seguinte hipótese:

Parto da ideia que tal imagem (a imagem fotográfica digital contemporânea, também chamada de “pós-fotográfica”) pode ser pensada como representação de um “mundo possível” – e não de um “ter-ali-estado” necessariamente real. Isso significa que as “teorias dos mundos possíveis” me parecem, hoje, a melhor maneira de apreender teoricamente o estatuto da imagem fotográfica contemporânea: não mais alguma coisa que “esteve ali” no mundo real, mas alguma coisa que “está aqui” diante de nós, alguma coisa que podemos aceitar (ou recusar) não como traço de alguma coisa que foi, mas como aquilo que é, ou, mais exatamente, por aquilo que ele mostra ser: um mundo possível, nem mais nem menos, que existe paralelamente ao “mundo atual”. (DUBOIS, 2017: 45)

Para o filósofo, a fotografia já não é mais uma *imagem-rastro*, pois não se trata de um “registro da realidade”, ou uma reprise do mundo, e sim de uma ficção de um mundo, uma vez que, ela atua como uma invenção de si mesma. A partir de tal hipótese, acreditamos que pode ser produtivo pensar as especificidades da fotografia tendo em vista as dinâmicas no

mundo do videogame. Já que nem a fotografia, nem mesmo o videogame, enquanto máquinas de imagens, pretendem alcançar a realidade.

Por fim, a noção de *imagem-ficção* de Dubois nos revela uma imagem que parece surgir e extrapolar o próprio *gameworld*. Por ora, é o conceito que ilumina a fotografia contemporânea, uma vez que não se trata mais, obviamente, de uma fotografia vinculada à realidade mesmo que tenha em sua aparição o registro.

O mundo do jogo

O conceito de *gameworld* é trabalhado aqui a partir da autora Kristine Jørgensen (2013). No texto “*Gameworld Interfaces*”, ela propõe um estudo que analisa tanto as condições dos *game designers* quanto as dos jogadores. Além dessas pressuposições acerca das dinâmicas no *gameworld*, Jørgensen também investiga o videogame no contexto das mídias comunicacionais.

Em uma definição mais elementar, o *gameworld* é o próprio mundo do jogo, cuja composição se dá tanto por um conjunto de elementos técnicos (*software*) e ficcionais quanto pelas ações, pelas interações do jogador com a interface: “Os *gameworlds* são representações do mundo projetadas com uma jogabilidade. Particularmente, caracterizada por informações do sistema de jogo que permitem uma interação significativa do jogador.” (JØRGENSEN, 2013: 3).

A partir do termo *gameworld*, a autora propõe o conceito *gameworld interfaces*. A ideia é que os mundos dos jogos são a própria interface do sistema do jogo. De modo que essa interface que conecta o jogador e o sistema do jogo não se limita aos dispositivos da janela, como os ícones, o menu. Mas também constrói e dissimula todo o ambiente visível e invisível do *gameworld*. Em última análise, a interface é o conteúdo e a mediadora da relação sujeito-aparelho, simultaneamente.

Como vimos, esses mundos de que trata a autora, obedecem às lógicas mecânicas do jogo, mas também atuam como uma metáfora que combina as regras do *software* e as representações ficcionais, gerando um mundo vivo que transcende o próprio espaço digital, simulado do videogame. Em cada jogo, um arranjo diferente. Por isso, as gestualidades fotográficas são bem distintas umas das outras.

Para Tiago Falcão (2015), o olhar comunicacional ao qual Jørgensen submete o videogame, amplia as possibilidades de abordagem que até então não haviam 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: 451)

Nessa mesma linha de pensamento, Mussa⁵ (2016) observa as ações e motivações do jogador em jogos de sobrevivência. Com base em alguns princípios teóricos e metodológicos suscitados Jørgensen, Mussa depreende que o universo dos jogos digitais aponta para um território caótico, carregado de tensões. E desse modo, então: “ O mundo do jogo reconfigura a capacidade de ação do jogador, inserindo-o em um outro ambiente: a interface. Não se trata de atribuir a criação do sentido ao jogador ou ao sistema. Trata-se de observar o funcionamento de um circuito maior...” (MUSSA, 2016: 9-10).

Nos movimentos iniciais e exploratórios com os observáveis, identificamos um conjunto de imagens (*snapshots* e *gameplays*) que apontam características próprias do ambiente *gameworld*. Desse material visto até o momento, selecionamos quatro diferentes jogos potentes para o *corpus* de análise da pesquisa, como o *Pokémon Snap* (1999), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), *Super Mario Odyssey* (2017) e *Watch Dogs 2* (2016). Os três primeiros jogos estão vinculados a companhia japonesa *Nintendo Entertainment*. O primeiro por ter sido lançado para a plataforma Nintendo 64, e os dois últimos, por serem desenvolvidos pela empresa e distribuídos para as plataformas Nintendo Switch e Wii U. Já *Watch Dogs 2* está disponível para plataformas Playstation, Xbox One e Microsoft Windows e foi desenvolvido pela Ubisoft. Em razão da atual etapa da pesquisa, estamos em uma zona de experimentação empírica sem resultados mais concretos. Contudo, há ocorrências que permitem uma breve observação do jogo *Pokémon Snap*⁶.

⁵ Em outro texto, Mussa (2017) se apropria e traduz livremente o conceito *gameworld interfaces* para interface-mundo. Em sua leitura, trata-se, de uma interface gráfica que conecta o jogador ao jogo. Essa interface-mundo seria o lugar e o conteúdo onde o sistema virtual, computacional do mundo do jogo se atualiza.

⁶ Propaganda oficial de lançamento do jogo *Pokémon Snap* em 1991 disponível no Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=8B1vFwI0Efw>

A escolha pelo *Pokémon Snap* revela, em um primeiro instante, um objeto midiático demarcado por aspectos tecnoculturais dos anos 1990, além de ser o primeiro jogo 3D da franquia Nintendo. *Pokémon Snap* ou PKMN é, frequentemente, identificado como um dos jogos que “inaugurou” o modo fotográfico. Mas, é preciso dizer que durante essa mesma década de 90, o *Street Fighter: the movie game* (Capcom, 1996) e *Machinima* (conjunto de produções audiovisuais resultantes de animações de jogos digitais) já assinalavam essa tendência de inscrição fotográfica nas narrativas de videogame.



Figura 01: snapshot de *Pokémon Snap*
Fonte: www.nintendoblast.com.br

Logo no início do jogo, a *cutscene* (cinemática do jogo que suspende a ação do jogador, logo, um gesto diegético-maquínico) de abertura apresenta o protagonista Todd Snap caminhando com a câmera na mão. Mas a primeira aparição de Snap é anterior ao lançamento de PKMN e faz parte da série *Pokémon: Liga Índigo* de 1997. Nela, Snap já é conhecido como o fotógrafo de *pokémon* e precisa registrar uma das entidades que habitam o universo místico do anime. No jogo, portanto, Snap é convidado pelo professor Carvalho para fotografar os diversos tipos de criaturas da *Pokémon Island*. Equipado com a câmera fotográfica, e não mais com a *pokebola*, o personagem principal é conduzido pelo jogador para “capturar” os *pokémons* a partir de critérios gerais da fotografia, como pose, foco, distância e tamanho. E com isso, o objetivo do jogo é catalogar em maior diversidade e em melhores ângulos cada *pokémon* da ilha.

Apesar de ser um jogo breve, é permitido realizar até sessenta fotografias em cada um dos cenários (praia, caverna, pântano, vulcão, rio, “rainbow cloud”). Ao final de cada etapa, o jogador seleciona entre nove e dez fotografias que serão avaliadas pelo professor Carvalho.

Assim, os pontos, as fases e os níveis de dificuldade do jogo são desenvolvidos à medida que as imagens registradas satisfazem ou não os critérios pré-selecionados pelo pesquisador. Com o término do jogo, é possível voltar às fases e encontrar passagens secretas e *pokémons* que estavam bloqueados pelos mecanismos do próprio jogo.

Com a modalidade *single player* e o gênero em primeira pessoa, o *Pokémon Snap* se assemelha bastante aos jogos de tiro, tanto pelo ato de apontar para um alvo, quanto pelas configurações de interface gráfica.



Figura 02: snapshot Pokémon Snap
Fonte: Youtube

Afinal, como fotografar os *pokémons*? Inicialmente, o jogador precisa movimentar a câmera por todo o ambiente até que o símbolo da *pokébola*, que simula o obturador, fique com o ponto vermelho e reconheça o nome do *pokémon*. Geralmente, os *pokémons* surgem correndo diante do Snap, que por sua vez, está dentro de um veículo (uma espécie de carro chamado *zero one*) em constante movimento, ou estão escondidos entre pedras, folhas, água etc, o que dificulta o clique mais preciso. Então, para garantir um bom resultado, o jogador pode lançar uma maçã ou uma bomba no animal mais próximo.

Para compreendermos os mecanismos fotográficos de *Pokémon Snap*, é preciso observar tanto os gestos fotográficos mais aparentes no jogo, quanto aqueles mais dissimulados. No primeiro caso, poderíamos mencionar *as práticas fotográficas vinculadas diretamente e indiretamente às ações do personagem*, como o uso da câmera fotográfica; a avaliação das imagens produzidas ao longo do jogo a partir dos princípios básicos da fotografia. No segundo caso, teríamos os gestos que transcendem as ações do personagem no

mundo do jogo, como a possibilidade de “revelação” e coleção das fotografias a partir da impressão dos *snapshots* em máquinas disponíveis nas videolocadoras dos EUA.

Existem também, outros gestos fotográficos que decorrem da tensão ou do ruído entre o jogador e a máquina, como os problemas de foco da câmera ou os erros de contagem das imagens. Isso geralmente acontece nas experiências de jogo via o computador. E os resultados são imagens desfocadas ou o não reconhecimento dos *pokémons* fotografados. O erro na leitura das imagens, implica, diretamente, na pontuação do jogo. Diante dessas limitações máquinicas, o jogador pode “corrigir” os defeitos das fotografias utilizando emuladores dos consoles Nintendo 64 ou Wii U.

De modo geral, a fotografia inscrita na narrativa desse jogo se apresenta com o caráter documental que precisa ser produzida ou armazenada até que determinada missão seja realizada. É importante dizer que há particularidades no desempenho, na oferta e na organização das fotografias produzidas dentro desse e dos outros jogos mencionados anteriormente. Afinal, o ato de fotografar muda conforme as configurações e as dinâmicas no *gameworld* com base em fatores de design, jogabilidade e materialidade do dispositivo, seja o console ou o computador.

Considerações finais

Apresentamos ao longo deste texto, as angulações teóricas gerais e os aspectos mais imediatos dos gestos fotográficos nos jogos digitais, como a inscrição da câmera fotográfica analógica do personagem Snap, os enquadramentos, o foco, as poses, o clique, a câmera subjetiva e o álbum fotográfico produzido a partir das capturas dos pokémons. Juntos, todos esses elementos conectam o jogador, o jogo e as imagens técnicas compondo *as gestualidades fotográficas* no mundo do videogame. E esse universo lúdico, ficcional e *softwerizado*, por sua vez, é entendido aqui como o *gameworld*.

O jogo *Pokémon Snap* se apresenta como um convite ao exercício fotográfico que mobiliza afecções e habilidades dos jogadores em diferentes níveis de conhecimento. Para isso, PKMN oferta inúmeras práticas da fotografia e da cultura *gamer* por meio de gestos acionados a partir do acoplamento material e estético entre o jogador e a máquina de jogo.

Em relação as gestualidades comunicacionais da fotografia suscitadas neste artigo, identificamos duas operações, como a produção e o compartilhamento de imagens em situações de jogo. Com base nisso, produzimos duas principais inferências: a primeira, é que o

gameworld é um território bastante complexo e que pode ser pensado como um *ambiente audiovisual de passagens* constituído de dados numéricos, *cutsscenes*, arquivos, erros e experiências fotográficas que se materializam em fragmentos como *snapshots* e *gameplays*. A segunda, diz respeito aos jogadores, que articulam diferentes gestos fotográficos do nosso dia-a-dia reinventando-os em um mundo ficcional, comunicacional e lúdico dos jogos digitais.

Referências

- AGAMBEN, Giorgio. (2008). Notas sobre o gesto. *Artefilosofia*, Ouro Preto, n.4, p. 09-14, jan.
- DUBOIS, Phillippe. (2017). 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.
- DUBOIS, Phillippe. (2018). A elasticidade temporal nas imagens contemporâneas. *Revista Zum*. Disponível no link: < <https://revistazum.com.br/entrevistas/entrevista-philippe-dubois/> > Acesso em: fevereiro de 2018.
- FALCÃO, Tiago. (2015). Interface: de quem esse problema?. *Rebeca*. v. 4, n.7, p. 448-453. Disponível em: < <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/353/160> > Acesso em: junho de 2017.
- FELINTO, Erick. (2016). Flusser e Warburg: gesto, imagem, comunicação. *Revista ECO Pós*. v.19, n.1.
- FLUSSER, Vilém. (1985). *Filosofia da caixa-preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Editora Hucitec.
- FLUSSER, Vilém. (1994). *Los gestos: fenomenología y comunicación*. Barcelona: Editorial Herder.
- JØRGENSEN, Kristine. (2013). *Gameworld Interfaces*. Cambridge: The MIT PRESS.
- MUSSA, Ivan. (2016). Ambientes caóticos: a descentralização dos jogadores nos videogames. In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo. XXXIX Anais do Intercom, 2016, p. 1 – 15.
- SANTAELLA, Lucia. (2013). *Comunicação Ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus.
- SANTAELLA, Lucia. (2016). *Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política*. São Paulo: Paulus.