Walkabout: Experiências Fotográficas em Videogames[1]

Julieth PAULA[2]
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, RS

Resumo:

Com o intuito de compreendermos as processualidades técnicas e estéticas da imagem contemporânea, realizamos uma aproximação conceitual entre as experiências da fotografia e do videogame a partir de um movimento chamado de *walkabout*. Com base na noção de fotograficidade de Françoise Soulages, observamos algumas capturas de telas produzidas ao longo das narrativas dos jogos. Em termos de justificativa, é importante salientar que nosso ponto de partida é a frequente relação entre fotografia e videogame, seja de forma mais explícita com a aparição da câmera ou de documentos fotográficos integrados ao enredo do jogo, ou mesmo, de ações externas às missões principais das narrativas, de situações nas quais, o jogador vagueia pelos cenários registrando suas próprias caminhadas.

Palavras-chave: fotografia; videogame, *print screen*; *walkabout;* cultura digital.

Introdução

A relação entre a fotografia e o videogame não é inteiramente novidade. Mas, para entendermos os modos como essas duas mídias se articulam, iniciemos com uma breve introdução sobre a hibridização, enquanto um marco técnico e cultural que transformou a percepção e as formas de produzir imagens técnicas. Esse processo, também chamado de industrialização da imagem (COUCHOT, 2003), é marcado pela lógica da síntese numérica, da computação, do algoritmo. De acordo com Couchot, a natureza numérica redefiniu as ações culturais de tal forma que a representação deu lugar à simulação e ofereceu à sociedade uma ordem de radicalidade nas experiências espacial e temporal. Pois então, é exatamente nesse contexto que a fotografia e o videogame se encontram.

Assim, a partir da noção de mídia óptica elaborada por Kittler (2016), é possível articular a fotografia e o videogame sob os mesmos pressupostos ontológicos: ambas as mídias manipulam dados da realidade, produzem simulacros e radicalizam as formas de interação com as imagens.

---

[1] Trabalho apresentado no GP Games, XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Doutoranda em Ciências da Comunicação no PPGCOM da Unisinos. Bolsista CNPQ, email: juhcorreajor@gmail.com.

Da mesma forma que a proposição de Kittler (2016) se endereça como uma visada sobre as mídias e as tecnologias, Flusser (2014) também já apontava teses que foram amplamente recebidas nos estudos do campo da Comunicação: "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). Em outras palavras, o que Flusser diz é que todo o acontecimento ou evento se torna um pretexto para a imagem. Ao que tudo indica, estamos mais interessados pelas superfícies (imagens técnicas) do que pelo testemunho. Lançamos os nossos olhares, o nosso tempo para as falsas testemunhas (fotografias), e em troca, nós brincamos com o aparelho.

Para problematizarmos as aproximações entre essas duas mídias, acreditamos que a noção de *fotograficidade*[3] trabalhada por Soulages (2010) pode ser bastante produtiva, uma vez que o autor elabora esse conceito a partir de um olhar que articula estética, técnica e experiência da imagem digital:

> A *fotograficidade* designa esta propriedade abstrata que faz a singularidade do fato fotográfico sendo que esse fato remete tanto à não-arte quanto à arte. Mas, o que é ainda mais interessante de notar, a partir de Todorov, é a possibilidade de se preocupar, graças ao conceito de fotograficidade, não mais só com a fotografia real, mas também com a possível, até mesmo com as potencialidades fotográficas. (SOULAGES, 2005, p. 21)

Ao tensionar a singularidade da fotografia, Soulages afirma que o conceito de *fotograficidade* também convoca outras demandas, como as qualidades que se referem ao caráter do irreversível, do inacabável e da relação entre esses dois aspectos. Assim, ao investigar as atualidades fotográficas a partir da matriz numérica, o autor também observa as lógicas de produção e recepção da fotografia:

> Porque a fotografia numérica engendra toda uma outra circulação e recepção das fotos. Essa diferença material cria realmente novas relações com as imagens e uma nova sociabilidade da imagem. Em suma, mudamos não apenas paradigma, mas também de 'relação com a imagem', como falamos de 'relação com o mundo'. Em decorrência, a fotografia muda de lugar na arte e passa da arte moderna à arte contemporânea – esta última caracterizada como um paradigma estético, não como época histórica. (SOULAGES, 2007, p. 80)

Interessado mais em termos do processo do que no produto em si, Soulages defende que a fotografia não pode ser reduzida à sua própria materialidade, isto é, que a

[3] Motivado a partir da expressão *literalidade*, original de Tzvetan Todorov, é que Soulages assinala o fotográfico na fotografia, assim como a literalidade, descrita na obra *Poétique* de Todorov, define o que é o fato literário na literatura.

fotografia analógica não é apenas a película e o nitrato de prata, assim como a digital não é somente o *pixel:*

> Porque uma imagem toca sempre duas vezes, por que ela sempre realizada em dois momentos, o da fabricação e o da fabricação-recepção. Em primeiro lugar, ela é fabricada duas vezes: temos primeiramente a fabricação da matriz numérica, depois a fabricação da imagem como *écran* ou tela ou como imagem em papel. Em segundo lugar, sua recepção é também re-fabricação: quando se sua recepção a imagem é, de fato, simultaneamente realizada e recebida (SOULAGES, 2007, p. 79-80)

O fato fotográfico numérico é constituído tanto pelo processo de produção quanto pela imagem em si. No que diz respeito ao ato fotográfico, temos a dimensão técnica e humana que ajustam mutuamente as etapas de fabricação e re-fabricação. Com base nisso, a definição de fotográfico numérico proposto por Soulages atende, além dos aspectos técnicos, as especificidades estéticas. Para o autor "a estética numérica é uma estética da hibridação com potencialidades infinitas; ela se abre para uma cultura da hibridação sob uma ordem visual infinitamente rica, mas, sobretudo, para uma nova maneira de produzir, de comunicar e de receber imagens" (SOULAGES, 2007, p. 83). Em suma, essa fotografia numérica de que fala Soulages pode auxiliar-nos na compreensão do fotográfico no videogame, uma vez que as nossas premissas levam em conta as práticas do fotógrafo e do jogador.

Dados esses apontamentos, identificamos o jogo de ação *Street Fighter: the movie game*, cujo, o desempenho do jogador está ligado, essencialmente, ao ato fotográfico. Isto é, cabe ao jogador produzir as fotografias ao longo da narrativa, colecioná-las e usá-las no combate final. A proposta da experiência fotográfica, nesse caso, consiste em fazer com que o jogador assuma o ponto de vista do personagem Cyborg e com isso fotografe os principais movimentos do personagem Ryu. Assim, quanto mais fotos dos golpes forem produzidas, mais o Cyborgue torna-se preparado para a luta final. Caso contrário, ele perde o combate. Apesar de ser este o objetivo principal do jogo, é possível explorar e fotografar outras ações ao longo da narrativa. Com o monitor simulando o próprio display de uma câmera fotográfica, o jogador tem a opção de escolher o enquadramento, a velocidade e o tempo de abertura do obturador. Além disso, o game também dispõe de uma galeria de fotos dos outros personagens e dos esboços do filme como bônus. Lançado apenas no Japão por volta de 1995, o jogo *SF: the movie game* ficou conhecido como um filme interativo, já que se tratava de uma adaptação do filme na versão de game.

Baseados na logística desse jogo, acreditamos que as potencialidades e mutabilidades da imagem de videogame evidenciam que a experiência fotográfica pode ser bastante heterogênea. Por isso, conjecturamos que há pelo menos duas formas de expressar o fotográfico a partir do videogame. A primeira diz respeito aos componentes diegéticos, isto é, que pertencem à estrutura ou ao conteúdo do jogo. E uma segunda forma que é determinada por ações desempenhadas pelos próprios jogadores. É preciso mencionar, que o nosso entendimento sobre a *diegese* no videogame tenta se aproximar da proposição feita por Galloway (2007). A medida que, o autor nos diz que a *diegese* inclui tanto os elementos da superfície da tela (do ecrã, da narrativa) quanto as configurações e operações externas ao jogo. Ambas as dimensões, *diegética* e *não-diegética* não se excluem, pelo contrário, se atravessam o tempo todo.

Em razão de um conjunto tão diverso de imagens, apreendemos aquelas capturas de telas enunciadas como fotografia, seja pela relação direta com o termo foto ou por expressões que associam o ato fotográfico ao *print screen.* De maneira geral, podemos dizer que tais imagens apresentam uma espécie de fragmentação da experiência fotográfica do jogo. De modo que não podemos acessar a totalidade das narrativas, mas somente os seus instantes.

Prosseguindo esse raciocínio dos instantes de experiências, organizamos o artigo em dois momentos. No primeiro tópico, investimos em uma apropriação do videogame como um dispositivo fotográfico a partir de um diálogo teórico entre Couchot (2003) e Bellour (1997). Na segunda parte, apresentamos a noção de *walkabout* e os modos como essa modalidade de jogo incide no que entendemos por experiência fotográfica. Para ambos os tópicos, destacamos *screenshots*[4] resultantes desses processos.

1. O videogame como dispositivo fotográfico

O ato de capturar a tela do videogame tornou-se uma prática bem comum entre os jogadores, seja para "salvar" importantes momentos da narrativa, como as principais ações e os desafios finais, seja para fazer uma resenha do jogo, ou mesmo para relatar

[4] No universo do game é mais usual a palavra *screenshot* (representada pela sigla SS) para se referir tanto ao processo quanto à imagem em si.

algum problema como os conhecidos *glitches*[5]. Em geral, o *print screen* é uma das formas de agir sobre o jogo do ponto de vista do jogador. Nesse sentido, têm se multiplicado os espaços *online* voltados para compilar essas capturas enviadas pelos próprios leitores, seguidores e fãs de videogame. Algumas dessas imagens tem restrições autorais, ainda que sejam cópias de jogos. Por isso existem discussões e limitações em torno da prática do *print screen.* Afinal, nem todos os jogos estão disponíveis para o computador, assim como nem todos os aparelhos possuem a função de captura de tela. O que permite tal propagação de *screenshots* em alguns casos são os mecanismos alternativos ao acionamento da tecla *Prt Scr*, como o uso de *software*. Logo, a produção da imagem se dá por outra forma de *input* que dispensa o clique fotográfico.

Segundo Couchot (2003), existem duas formas de produzir uma imagem numérica. A primeira parte de uma realidade pré-existente, no caso das fotografias digitais resultantes da captura diretas de luz. E uma segunda, que parte da modelização do objeto (modelizar é descrever matematicamente ao computador e permitir a visualização dele sobre a tela), como as imagens de videogame. De acordo com o autor: "a estrutura matricial da imagem permite ter acesso diretamente a cada um desses elementos e agir sobre eles. Seus processos de fabricação rompem, consequentemente, com todos aqueles que caracterizam a imagem tradicional; eles não são mais físicos, mas *computacionais*" (COUCHOT, 2003, p. 161). Assim as imagens que compõem as narrativas de videogame possuem, necessariamente, uma matriz numérica. São formadas a partir da modelização de objetos.

Inicialmente, o ato do *print screen* era permitido apenas pelo computador, os aparelhos de jogos não possuíam a função de captura de tela, mas a demanda dos próprios usuários impulsionou as empresas a desenvolverem tais mecanismos. Como ocorreu com o Xbox 360 (da Microsoft que inaugurou os consoles da Xbox em 2001) que usa *software* e outros mecanismos, pois o videogame não tem recurso para a captura direta da tela[6].

Durante o exame das imagens de videogame, percebemos a proximidade com as Artes visuais. Tanto que o site do qual coletamos grande parte do material enuncia os *screenshots* como produtos artísticos resultantes do trabalho do jogador, do programador ou engenheiro do jogo. Uma outra pista para essa constatação também ocorreu a partir de

[5] Na linguagem do videogame, o *glitch* é uma espécie de "erro" do software apresentado, normalmente, por alguma anomalia visível no jogo.

[6] Disponível em: http://games.tecmundo.com.br/noticias/proxima-atualizacao-xbox-one-permitir-tirar-screenshots-jogos_779229.htm . Acessado em 15/08/2015

casos como o de Justin Berry, que captura e edita as de jogos a partir do *print screen*. Vimos que o artista, inspirado em grandes fotógrafos, se desvia das missões dadas pelo jogo para, então, protagonizar sua própria narrativa, escolhendo ângulos, personagens e instantes para imobilizá-los.

Figura 01 *screenhsot de Medal of Hornor*
Fonte: Justin Berry

Figura 02: *screenhsot* de *Medal of Hornor*
Fonte: Justin Berry

As figuras 01 e 02 são capturas de *Medal of Honor*, série de jogos de combate em primeira pessoa, em que enredos, em geral, apresentam conflitos e guerras envolvendo personagens do exército. Com cenários bastante diversificados, algumas das paisagens simulam campos agrestes do Afeganistão.

Em uma entrevista concedida à revista Galileu[7], o artista comentou que está mais interessado pela "locação", isto é, pelas paisagens do que pelo jogo propriamente dito. Após as sucessivas capturas de telas do jogo, Berry desenvolveu um trabalho de coleta e montagem dos *screenshots*. A partir disso, ele submeteu as imagens a outros processos de edição:

> Assim como um fotógrafo vai até uma floresta tropical ou uma montanha para tirar uma foto, eu vou de um mundo virtual para outro (...) Para essas imagens, eu peguei de 20 a 30 *screenshots*, às vezes até mais, e os costurei no Photoshop, unindo todos eles. Eu apago todos os elementos da interface do cenário, os avatares, por exemplo, até ficar somente a paisagem. Uma vez que eu tenho apenas o cenário, eu o trato como uma fotografia normal que eu poderia ter tirado como uma câmera, ajustando a intensidade de tons e corrigindo as cores. É engraçado porque eu mudo várias coisas só para dar a sensação de que nenhuma mudança foi feita. O processo tem muitas etapas e existem algumas distorções que ocorrem quando você costura tantas imagens juntas, então eu tendo a me preocupar mais com a consistência da paisagem do que com o mundo do vídeo game (BERRY, n.a, n.p)

É o próprio artista que enuncia a imagem de *print screen* como fotografia e isso nos dá pistas de que as capturas das paisagens dos jogos se tornaram tão interessantes quanto o jogo em si, afinal o sujeito é jogador e testemunha de paisagens únicas.

Mas, o que acontece ao jogo no instante em que o *print screen* é acionado, interrompendo assim, o percurso da jornada do game? Se fosse no cinema, Bellour (1997) diria que "o instantâneo se inverte em pose, que ele se torna a pausa do tempo. O instante apreendido, por mais banal que seja, é assim revestido de uma extrema singularidade – seria preciso dizer transcendência? – em virtude da parada do movimento, da interrupção do tempo" (BELLOUR, 1997, p. 133). Para o autor, há um privilégio do congelamento da imagem, pois é nesse momento que o fotográfico se torna evidente. Por mais que estejamos diante de uma imagem de síntese, sem lugar de origem, sem referência, possuída apenas dados numéricos, ela mesma já não é igual a anterior e não será em qualquer outra partida de jogo que ocorra novamente.

2. O *walkabout* em jogo

Conforme já mencionamos, nem toda a inscrição do fato fotográfico nos jogos está ligada diretamente aos artefatos fotográficos, como as imagens e a câmera da

[7] Entrevista disponível no site da revista Galileu: http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,ERT309430-17770,00.html . Acessado em 6 de dez de 2015.

personagem Max presentes em *Life is Stranger*[8]. Com base nisso, identificamos outras formas de presença do fotográfico nas experiências de jogos.

Uma dessas ocasiões acontece quando o jogador busca outro percurso da história afim de experimentar ou explorar o cenário além das intenções predispostas pela narrativa em andamento. Essa descontinuidade na trama do jogo pode ser pensada com uma deriva, uma deambulação que registra, na maioria das vezes, uma espécie de fotografia ou um videoclipe.

Tal "passeio" também é conhecido como *walkabout.* Em uma tradução livre, o termo se refere a uma caminhada que pode ser (ou não) sistematizada. Essa expressão é utilizada, por exemplo, para designar um movimento coletivo, mítico e tradicional inspirado nas peregrinações das comunidades indígenas na Austrália[9]. É muito comum que o termo *walkabout* também seja utilizado para descrever uma jornada pessoal, individual, existencial.

A rigor, portanto, o *walkabout* não tem uma origem ligada ao videogame ou à cultura digital. É preciso dizer que identificamos a aproximação entre esses dois fenômenos a partir do contato com uma série de imagens produzidas pelos jogadores durante a tal caminhada. Disponíveis no banco de dados do site *Dead end Thrills*[10], algumas dessas imagens foram acessadas ao longo da pesquisa de mestrado. Na ocasião investigávamos a inscrição do fotográfico acionada via *print screen*, que por sua vez, nos deu a base para a construção deste artigo.

É em momento como esses que projetamos a figura do *flâneur* (BENJAMIN, 1985), indivíduo atento aos detalhes e aos fragmentos deixados ao longo da narrativa do jogo. O *flâneur* de Benjamin era visto em Paris do século XIX e afetava-se com as transformações vertiginosas da industrialização. Aqui o jogador está inserido no mundo do game ou mundo lúdico pronto para experimentar algo novo. Ambos os observadores

[8] Jogo de drama/aventura baseado na lógica da causa e consequência que permite ao jogador voltar no tempo e rever as suas escolhas por meio do poder da protagonista Max. Assim, o objetivo é acompanhar o dia-a-dia da estudante e ajudá-la a desvendar mistérios junto da sua amiga Chloe. Grande parte da jornada está em resolver alguns segredos que formam um quebra-cabeça a partir de documentos. Ao longo do jogo, é preciso encontrar as imagens dispersas que podem ser acessadas no diário da personagem. A cada foto encontrada, o jogador ganha um bônus.

[9] Lopes (2014) comenta em sua tese sobre uma caminhada realizada por comunidades descendentes dos povos australianos. O deslocamento realizado por essas pessoas tem caráter mítico que remete a exploração de territórios a partir do mapeamento do continente, mas sobretudo, a preservação dos conhecimentos históricos.

[10] Considerado uma das referências para jogadores e amantes de fotografias de videogame, o site *Dead end Thrills* atua como um banco de dados e como espaço colaborativo de artistas e programadores de jogos. Para acessá-lo, verificar o link: http://deadendthrills.com/

ou andarilhos testam, exercitam suas individualidades diante das provocações ofertadas pelo automatismo da vida moderna, do jogo etc. Em síntese, todos esses gestos ampliam as possibilidades de abordar esse fenômeno, permitindo pensar o *walkabout* como um acontecimento estético inserido no ambiente tecnocultural.

Com base nesses aspectos, tratamos o *walkabout* como uma ação que estimula um conjunto de gestos técnicos que transcendem, na maioria das vezes, as práticas de jogos individualizadas. Essa premissa nos parece bastante clara, quando Montaño afirma que:

> O usuário na interface contemporânea está diretamente associado à geração de banco de dados, dados que constituem quase seu próprio corpo na rede. Esse percurso mostra que a ontologia do usuário é feita de dados (tenham eles a forma de texto, imagens, vídeos, etc) e de trânsito, conjunto de práticas e operações mediado por *software*. (MONTAÑO, 2016, p. 03)

Esse usuário é percebido por Montaño como um ser múltiplo dotado de habilidades e capaz de assumir diferentes papéis ao longo de suas experiências com a plataforma de vídeo Youtube. Há uma espécie de profissionalização desse sujeito, de modo que é possível distinguir o amador do profissional. Da mesma forma que essas configurações apontam para um perfil de usuário, acreditamos que no videogame aconteçam alguns movimentos semelhantes.

A ideia de caminhar livremente pelo jogo de mundo aberto é resultado de experiências dos próprios usuários de jogos digitais, sobretudo, das críticas em relação as fronteiras artificiais (na maioria das vezes invisíveis) que impedem o acesso a um determinado espaço, ou mesmo, seguir por um outro caminho. Essas limitações irromperam, em um dado momento, formas de jogabilidades e criaram estratégias que diferenciam jogadores em níveis de expertise e que os colocam em enfretamento direto com a interface programada. Mais uma vez, Montaño constata que:

> Os usos no fluxo da interface criam uma verdadeira comunidade de referências mútuas, e de produções para públicos específicos, instigante para compreender toda uma rede de sociabilidades em que o audiovisual está no centro. Dentro destes usos também, ao pensarmos estritamente na produção de vídeos, há aqueles que buscam testar todos os limites e as possibilidades da plataforma e que são particularmente interessantes para pensar o audiovisual nas suas formas e montagens nesse meio (MONTAÑO, 2016, p. 21)

Mesmo em um escopo teórico mais amplo, essas questões suscitadas por Montaño nos permite olhar para esse sujeito e observar também as construções imagéticas e conceituais que dinamizam as lógicas de produção desses objetos culturais.

O site *Dead end Thrills* organizou, dentre outras séries, dois álbuns de *screenshots* do jogo *GTA IV (Grand Theft Auto IV)*, conhecido pelo teor de ação e violência. O primeiro em cores com 38 imagens e o segundo, intitulado *Grand Theft Auto IV (Walkabout)*, com 179 imagens em preto e branco[11]. São, precisamente, as imagens do segundo álbum que interessa para este trabalho porque elas se diferenciam de todo o contexto geral do jogo por inserir o jogador em uma caminhada errante pelas ruas de liberty city, cidade ficcional em que o jogo é ambientado.

Em linhas gerais, o jogo simula a história de um homem chamado Niko Bellic, que vai para os EUA encontrar seu primo e viver o superestimado sonho americano, o então chamado "american way of life". Contudo, o personagem estrangeiro se decepciona com as condições de moradia e logo passa a encarar algumas inesperadas situações. Assim, a narrativa se desenvolve ligada a carros, perseguições e tiroteios em meio ao centro urbano. Do ponto de vista gráfico, o público geral aponta uma qualidade de realismo inferior se comparado às versões mais recentes. No entanto, o jogo oferece efeitos de iluminação, contraste, sombra e acabamentos da cidade que resultam imagens "tão boas quanto as fotografias convencionais".

Figura 03 *screenshot* do jogo *GTA IV*
Fonte: *Dead end Thrills*

[11] Links para acessar as séries do site *Dead end Thrills:* http://deadendthrills.com/gallery/?gid=87 e http://deadendthrills.com/gallery/?gid=101

Figura 04 *screenshot* do jogo *GTA IV*
Fonte: *Dead end Thrills*

Conforme mencionamos, as figuras acima fazem parte do álbum *GTA IV Walkabout*. É, pois, durante essa espécie de *flânerie* que o jogador captura as cenas, os personagens, etc. De acordo com a descrição do próprio site, tratam-se de imagens que evocam retratos do mundo real. Assim, os resultados dessas experiências evidenciam duas condições básicas para a inscrição do fotográfico nas imagens de videogame. A primeira, voltada para o personagem, se refere à modalidade "tour" do jogo: por ser em mundo aberto, o jogador pode desviar do objetivo central e realizar ações paralelas como assaltar bancos, roubar carros ou fotografar! Enquanto isso, a segunda condição diz respeito ao acoplamento do jogador ao aparelho, isto é, o indivíduo assume o papel de fotógrafo e o videogame é explorado como se fosse a própria câmera fotográfica.

Com base nesses movimentos, vislumbramos que o *walkabout* afeta tanto as tramas narrativas, quanto a fruição em relação ao jogo, uma vez que, todas essas ações fazem parte das conexões e das processualidades do jogador com a interface.

Cabe à *flânerie* o deslocamento do sujeito no interior do próprio jogo. Pela compreensão de Benjamin (1985), é preciso sair do lugar, deambular, confrontar-se com os automatismos que naturalizam a vida cotidiana do homem e o sujeita à perda da sua subjetividade. É possível constatar que há uma ordem do lúdico nessas operações, sobretudo as ações que ocorrem no aparelho, pois não há instruções prévias, pelo contrário. O jogador, ou funcionário nos termos de Flusser (1985), se dispõe a desmontar o jogo, nem que seja para reiniciá-lo em seguida. O objetivo, por mais remoto que pareça, resulta em um engajamento comunicativo e político que gera, em última análise, um tipo de conhecimento. Em síntese, para que se produza uma "nova" imagem, o jogador precisa estar conectado (acoplado) ao aparelho da mesma forma que o fotógrafo à câmera.

Considerações finais

Puramente fotográfico, os *screenshots* de videogame facilitam as trocas de recordes, erros (*glitches*) e curiosidades a respeito de determinado acontecimento do jogo. Com o intuito de compreendermos a experiência fotográfica, observamos os componentes gráficos dessas imagens, como por exemplo: a qualidade de analogia com a fotografia; a panorâmica como um estilo de fotografia; a profundidade de campo como item de composição fotográfica, as edições realizadas pelos jogadores ou artistas, além da presença da câmera, do gesto ou da própria fotografia como um elemento *diegético* do jogo.

Definitivamente, só foi possível apreendermos as dinâmicas fotográficas que envolvem as imagens de videogame agregando diversos aspectos também inscrevem o ato fotográfico. Alguns dos elementos que rementem à experiência fotográfica não são visíveis porque fazem parte do ato durante a captura da tela. Como a reprodução do *shutter* (ruído que o aparelho produz ao acionar o botão obturador durante a captura fotográfica).

Em termos de considerações finais, acreditamos que os elementos mencionados expressam a presença do fotográfico nas imagens de videogame, sobretudo porque o jogador/fotógrafo experimenta a imersão em um ambiente, em um simulacro, na busca de imobilizar alguma cena que o afete.

De acordo com esse panorama, podemos dizer que as imagens que identificamos desde o início, como resultados de experiências fotográficas, se definem como uma atividade que conduz um conjunto de técnicas (máquinas, *softwares*) e um sujeito híbrido (jogador, espectador, usuário) a partir de vivências mediadas pelo aparelho, ou melhor, pelo videogame.

Por fim, percebemos que as qualidades técnicas e estéticas do videogame vistas ao longo do texto, circulam estrutural e teoricamente nos estudos de comunicação audiovisual. Com este objeto de conhecimento, é possível refletir sobre: a interface digital, bem como, sobre as relações entre homem-máquina e a dimensão midiática do videogame.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política:** obras escolhidas I. São Paulo: Basiliense, 1985.

BERRY, Justin. Entrevista disponível em: http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,ERT309430-17770,00.html . Acessado em 6 de dez de 2015.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**: foto, cinema, vídeo. Campinas: Papirus, 1997.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-Máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro, Ed.34, 1993.

_____. **A tecnologia na arte:** da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

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

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

GALLOWAY, Alexander. Acción del juego, cuatro momentos. **Artnodes:** revista de arte, ciencia y tecnología. Barcelona, n. 7, p. 23-41. 2007.

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

SOULAGES, Françoise. A fotograficidade. **Porto Artes**. Porto Alegre, v. 13, n. 22, p. 17-36. 2005.

_____. A revolução paradigmática da fotografia numérica. **Revista Ars**. São Paulo, v. 05, n. 09, p. 74-99. 2007.

_____. **Estética da fotografia:** perda e permanência. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

LOPES, Tiago Riccardi Correa. **Aura e vestígios do audiovisual em experiências estéticas com mídias locativas:** performances algorítmicas do corpo no espaço urbano. 2014. 235 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2014.

MONTAÑO, S. A construção do usuário na cultura audiovisual do Youtube. **XXV Encontro Anual da Compós**. Disponível em: http://www.compos.org.br/biblioteca/artigocomautoria_3343.pdf