
Uma introdução à Fotografia a partir do jogo “*Life is Strange*”¹

Ana Maria Corso de MELO²
Ralph Willians de CAMARGO³
Fabio CONTERNO⁴

Centro Universitário da Fundação Assis Gurgacz, Cascavel, PR

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar as relações sobre a introdução à fotografia que são apresentadas no jogo *Life is Strange*, produzido pela produtora *Square Enix* com parceria com a empresa *DONTNOD Entertainment*. Para isso, escolheu-se como plano de fundo, o primeiro capítulo do jogo com cenas onde a fotografia é destaque a partir de elementos como: história, técnicas e teoria. Dentro desta perspectiva utilizaremos uma maneira de questionar se é possível aprender sobre a fotografia a partir de um jogo e se este tipo de jogo pode ser aplicado como ferramenta para complementar o ensino da fotografia no curso de Design Gráfico do Centro Universitário Assis Gurgacz.

PALAVRAS-CHAVE: Fotografia; Game; Life is Strange.

INTRODUÇÃO

É uma pesquisa inicial sobre a utilização de jogos para serem aplicados de forma complementar, para ser desenvolvida uma relação de conhecimento para os acadêmicos que cursam a disciplina de introdução a fotografia.

Life is Strange – LiS (2015) é um jogo do gênero aventura, em terceira pessoa, entende-se por terceira pessoa quando o jogador consegue ver o personagem no jogo, sendo possível controlar os ângulos da câmera. O jogo está disponível para as plataformas de consoles e computador, foi desenvolvido pela empresa japonesa *Square Enix*⁵, fez uma parceria com empresa francesa *DONTNOD Entertainment*⁶.

Seu enredo conta a história de Max Caulfield, uma adolescente, que volta de *Seattle* para sua cidade natal *Arcadia Bay*, para estudar fotografia na *Blackwell Academy*, encontra sua amiga de infância Chloe Price, que tentam descobrir sobre alguns

¹ Trabalho apresentado na IJ05 - Comunicação Multimídia do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

² Estudante do 1º semestre do curso de Tecnologia em Fotografia do Centro Universitário Assis Gurgacz, e-mail: anamel@fag.edu.br.

³ Orientador do trabalho Professor do curso de Tecnologia em Fotografia do Centro Universitário Assis Gurgacz, e-mail: fotografia@fag.edu.br

⁴ Orientador do trabalho Professor do curso de Tecnologia em Fotografia do Centro Universitário Assis Gurgacz, e-mail: fconterno@fag.edu.br

⁵ Desenvolvedora e publicadora de jogos, conhecida pelos jogos como *Final Fantasy*, *Dragon Quest* e *Kingdom Hearts*.

⁶ Produtora que também desenvolveu os jogos *Remember me*, *Vampyr*, *Captain Spirit*, entre outros.

desaparecimentos de estudantes. Apenas o primeiro capítulo do jogo foi analisado, por se tratar de uma versão gratuita, sendo os demais capítulos são pagos, sua classificação é de 16 anos, portanto enquadra-se no público que se deseja aplicar a pesquisa, composta por universitário.

LiS, assim como o jogo é conhecido, é dividido em cinco capítulos, baseado em escolhas durante o jogo, sendo cada escolha feita pelo jogador provocando uma consequência. Max adquire o poder de rebobinar o tempo, o que permite o jogador voltar no passado, o que afeta o passado, presente e o futuro do jogo, enquanto Max começa a ter premonições e entende que as mudanças nos acontecimentos provocam consequências levando a um futuro destrutivo (SQUARE ENIX, 2015)⁷.

Serão analisados os cinco temas relacionados à fotografia. São eles: Alfred Hitchcock, chiaroscuro, Diane Arbus, *selfie*, daguerreótipos.

HITCHCOCK, CHIAROSCURO E DIANE ARBUS

Em *Chrysalis*, o primeiro capítulo, mostra Max na sala de aula do curso, onde a aula é ministrada pelo professor Mark Jefferson, um renomado fotógrafo e inspiração para a personagem. Na sala de aula podemos analisar elementos da fotografia, tais como tripés, máquinas fotográficas digitais, computadores com programas de edições de imagem, sobre a mesa da personagem Max, tem uma câmera analógica.

Durante a primeira aula, o professor Mark Jefferson fala com os alunos sobre a técnica de Hitchcock, conforme descrito nas falas citadas abaixo.

Alfred Hitchcock disse que os filmes eram "pequenas partes do tempo", mas ele poderia estar falando de fotografia, o que provavelmente foi o que aconteceu. Essas "partes do tempo" podem nos mostrar a nossa glória e a nossa tristeza; desde cores até o "chiaroscuro". Agora, você pode em dar um exemplo de um fotógrafo que capturou a confissão humana em preto e branco?" (LIFE IS STRANGE, 2015).

Conforme citado pelo personagem Jefferson, Alfred Hitchcock (1899-1980), britânico, diretor, ator e produtor de filmes, que em grande parte eram suspense, Roskens (2013) descreve sobre a relação do tempo em seus filmes do Hitchcock.

O papel passou a ser "aquele retângulo branco no teatro" que deveria ser preenchido. Seu universo é criado então dentro daquele retângulo, com suas regras e limites de espaço e tempo, e não apenas como uma transposição da vida para a tela. E, por mais controverso que isso possa parecer, cada um que assistia a seus filmes subitamente se tornava, por um par de horas, parte

⁷ SQUARE ENIX. Disponível em: <https://square-enix-games.com/>

daquela realidade, tal era o envolvimento e a carga emocional despendida com aquela trama. (ROSKENS, 2013, online).

Ele utilizava técnicas de filmagem, que se tornou conhecida como “Regra do Hitchcock”, de acordo com Couto (2015). Essa regra utilizava enquadramentos das cenas propositalmente para serem feitos cortes nos takes corretamente no momento da edição. Conforme Couto (2015), a “Regra do Hitchcock” se define pela frase “o tamanho de qualquer objeto em seu quadro deve ser proporcional à sua importância para a história no momento”.

Segundo Peron (2013) descreve o posicionamento de Hitchcock que se propõe “perspectiva do conhecimento no plano da narrativa cinematográfica sendo uma expressão de sua atenção e de seu posicionamento”. Criar um questionamento sobre os limites da imagem, faz ter parâmetros no olhar, conforme cita Peron (2013), esses parâmetros ocorrem de duas maneiras: “Hitchcock disseca o Cinema questionando os referenciais para a construção da diegese, ao mesmo tempo em que oferece uma possibilidade de provocar os parâmetros do olhar espectral”.

A citação sobre as cores e até o “chiaroscuro”, se refere a uma técnica de pintura italiana, que significa claro-escuro ou luz e sombra, em obras renascentistas do século XVI. Essa técnica era consistia em um contraste marcante, a qual se determinava as formas tridimensionais, técnica utilizada por artistas como Caravaggio, conforme demonstrado na Figura 1 – Davi com a cabeça de Golias (1607), Leonardo da Vinci, Rembrandt e Velázquez, como explica Jallageas (2015).



Figura 1 - Fonte: Universia Brasil (2017).

Interligando a técnica de “chiaroscuro” à fotografia, Busselle (1979) diz que a luz é indispensável para a fotografia, como o próprio nome diz, a fotografia significa “escrita com luz”, sendo a luz criando sombras e formando texturas e os desenhos das formas, ainda descreve:

A direção de luz é igualmente importante para a forma espacial. Se ela for dirigida em cheio para a face frontal de um objeto, as informações oferecidas a respeito da forma espacial serão equivalentes às proporcionadas por uma silhueta do objeto. Isso acontece devido a existência de sombras dentro do próprio objeto, e caso ele não possua uma superfície refletora, como o vidro ou o metal, haverá apenas um pequeno número de altas-luzes. (BUSSELLES, 1979, p. 22.)

A resposta sobre o questionamento do personagem Jefferson é Diane Arbus (1923-1971), escritora e fotógrafa norte-americana, era conhecida pelas fotografias em preto e branco. De acordo com Leite (2019), Arbus registrava homossexuais, anões, gigantes, mulheres esquizofrênicas, entre outros, pessoas incomuns à sociedade americana, conforme demonstrado na Figura 2 - Identical Twins, Roselle, New Jersey, 1967.



Figura 2 – Fonte: LUBOW, Arthur. The Woman and the Giant (No Fable). The New York Times.

Em continuação a aula no jogo, o professor, explica sobre as representações que Arbus utilizava:

Ela via a humanidade como tortura, certo? E, sinceramente, é besteira. E qualquer um faria isso comigo. Não é fácil demais? Óbvio demais? E se Arbus tivesse escolhido capturar pessoas no auge da beleza ou inocência? Ela tinha um ótimo olho, então poderia ter escolhido outra abordagem. (LIFE IS STRANGE, 2015).

Nos anos 60, Arbus usava seus temas para fotografar, como obscenidade, violência, deformidades, Mendes (2013) relata a que desde muito nova Arbus, antes utilizava outros temas como publicidade e moda, trabalhando com revistas *The New York Times*, *Sunday Times* e outras, começou a trabalhar em um projeto autoral, intitulado como “fotos que não se acredita que uma garota judia rica seria capaz de fazer”.

SELFIE

Após a explicação, a personagem Max utiliza sua câmera analógica, que está em cima da mesa, conforme Figura 3 - Sala de aula do jogo Life is Strange, na próxima página, para tirar uma “selfie”, onde o professor Jefferson complementa:

Shh, acho que a Max tirou o que vocês crianças chamam de "selfie"... Uma palavra idiota para uma tradição fotográfica incrível. E a Max... tem um dom. É claro, como todos devem saber, o retrato de fotografia é popular desde o início de 1800. A sua geração não foi a primeira a usar imagens para se expressar com "selfies". Enfim, o retrato sempre foi um aspecto essencial da arte e da fotografia, desde o seu surgimento. Agora, Max, como você capturou nosso interesse e claramente quer participar da conversa, pode nos dizer o nome do processo que deu origem aos primeiros autorretratos? (LIFE IS STRANGE, 2015).



Figura 3 - Fonte: Life Is Strange (2015).

Através da história da fotografia, sabemos o quanto o surgimento das máquinas fotográficas foram adquirindo cada vez mais tecnologias e funções. Em 1888, com a Kodak utilizando a máquina sem precisar de um fotógrafo profissional para fazer um autorretrato, segundo Cohn (2015):

A popularização ou a democratização dos recursos tecnológicos e a liberdade de se expressar através da autoimagem. Dia-a-dia as barreiras do apartheid tecnológico vão caindo e começa a haver uma homogeneização na construção individual da própria imagem por mais paradoxal que isto possa parecer (COHN, 2015).

Selfie se tornou uma forma de expressão, conforme descrito por Santos (2016), como a apresentação de si, conforme as tecnologias ficaram de fácil acesso, sendo possível tirar uma selfie desde a utilização de *smartphones* até *webcams*. Esse termo surgiu em 2013, a palavra “*self*”, que significa utilizando como pronome “mesmo/mesma”, ou como prefixo “auto”, sendo o conjunto da palavra “*selfie*” significar “autorretrato”, como explica Santos (2016).

Sobre a reflexão entre a pessoa que observa a imagem e o fotógrafo, Dubois (1998, p. 19) descreve:

Essa apresentação das fotos em espelhos, que introduz o espectador (o tempo instantâneo e existencial da visão) na própria obra, não apenas faz com que a obra varie, mude, se transforme a cada vez que se olha para ela, mas vai sobretudo colocar um jogo complexo de relações entre o fotógrafo (fotografado) e o observador (refletido), vai mixar o auto-retrato.

Para Dubois (1998) “com a fotografia, não nos é mais possível pensar a imagem fora do ato que a fazer ser”. A fotografia não é somente uma questão de registrar um momento, mas sim dar um sentido e um significado para aquilo que é apresentado. Toda imagem representa um signo, um significado, o autorretrato entra na questão de demonstrar a si mesmo, como nós mesmos queremos que os outros nos enxerga.

DAGUERREÓTIPOS

Ainda no jogo, os personagens Victoria e o professor Jefferson completam:

VICTORIA: Louis Daguerre foi um pintor francês que criou os “daguerreótipos”, um processo que deu um estilo reflexivo aos autorretratos, como um espelho. Agora você está completamente na “área retrô”. Que triste.
JEFFERSON: Muito bem Victoria, o processo daguerreótipo definiu os detalhes do rosto das pessoas, tornando-o extremamente popular a partir de 1800. O primeiro autorretrato daguerreótipo americano foi feito pelo Robert Cornelius... Ou até mesmo... Na internet. (LIFE IS STRANGE, 2015).

Louis Jacques Mandé Daguerre (1787-1851), pintor, cenógrafo, utilizava uma câmera escura para pintura, que consiste em uma caixa com paredes opacas com um

pequeno orifício em um dos lados, com a imagem refletida com um papel vegetal, copiava-se a imagem projetada, conforme a figura 4 – Câmara escura (2013).

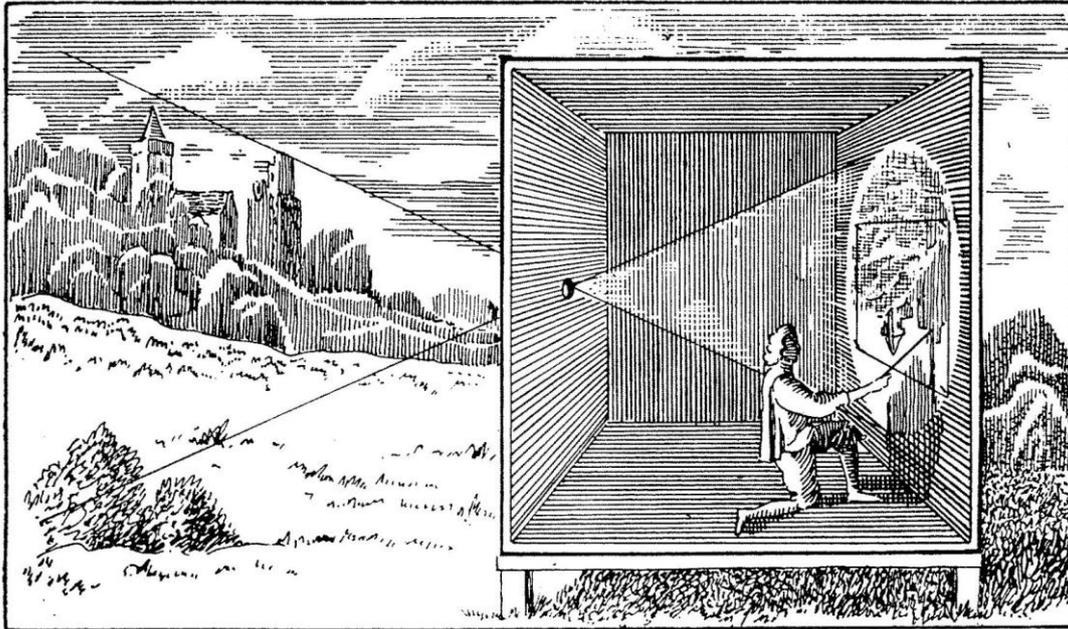


Figura 4 - Fonte: Instituto de Arte e Cultura Garatuja, 2013.

Niépce foi o primeiro a produzir uma fotografia pela ação direta da luz no ano de 1826, reproduzindo a vista da janela do sótão de sua casa em Chalons-sur-Saône, conforme Busselle (1979), utilizando processos mecânicos, cita sendo “por meio da ação da luz, sendo os primeiros resultados eram negativos de baixa densidade exposto a papel tratado com cloreto de prata e precariamente fixados com ácido nítrico”.

Em 1822, Niépce utilizava uma mistura de betume, que era aplicado sobre um vidro para misturar óleos e fixar a imagem, conforme Busselle (1979) que descreve o processo sendo uma exposição de 8 horas. Por se tratar de um heliográfico, não era próprio para fotografia. Daguerre em 1835 revestiu uma chapa com prata e sensibilizou com iodeto de prata, em seu experimento não obteve nenhum resultado, por tanto guardou em seu armário e no dia seguinte analisou uma imagem estava revelada na chapa, onde se traz a origem do agente revelador, o vapor de mercúrio, que havia um termômetro quebrado em seu armário, sendo chamado de processo daguerreótipo.

No ano de 1837, Daguerre padronizou o processo, que utilizava chapas de cobre com uma solução de prata, eram tratadas com vapores de iodo e revelava a imagem, quando a exposição com mercúrio era aquecido, para se tornar a imagem fixa, utilizava uma solução aquecida de sal de cozinha, explica Busselle (1979).

Os daguerreótipos possuíam a imagem invertida e pouco contraste, com a exposição variando de 15 a 30 minutos, devido a sensibilidade das chapas. De acordo com Busselle (1979) as chapas foram aperfeiçoadas, aumentando a sensibilidade com adição de uma substância de brometo de prata, para ajudar a acelerar o tempo de exposição, sendo a posição invertida foi corrigida por um prisma na objetiva.

APLICAÇÃO DA PESQUISA

A partir da pesquisa teórica inicial sobre o jogo e os temas abordados para estudos, será desenvolvida no Centro Universitário Assis Gurgacz, que será aplicada no próximo semestre de 2019, com os acadêmicos matriculados na disciplina de introdução à fotografia no curso de Design Gráfico, tendo um total de 32 alunos, para avaliar o desempenho e a utilização do jogo *Life is Strange*, no aprendizado da disciplina, durante o primeiro mês do curso para que o professor possa discorrer sobre os assuntos como complemento da atividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que, os acadêmicos joguem o primeiro capítulo, e absorvem as informações sobre história, técnica e teorias, entre outras características visuais referente a fotografia, tais como cenário, enredo e escolha de cada aluno nas questões que aparecem durante o jogo.

Isso irá retratar de maneira complementar, se o jogo pode ser incluído como forma de ampliar o ensino sobre questões relacionadas à fotografia. Diante de um cenário onde as metodologias ativas de ensino estão em voga e com a ampliação da carga horária do Ministério da Educação (MEC) de 20 para 40% da carga horária de disciplinas em Educação a Distância (EaD), pretende-se compreender se os jogos como este, podem ser adotados como forma de ensino, saindo especificamente da tríade: leitura x vídeo aula x estudo em casa, incluindo mais um campo que é o da interação através de jogos.

Levantaremos também as questões: qual a melhor maneira e momento de aplicar este jogo durante o semestre, jogos podem ser considerados forma de ensino por EaD? Qual a importância deste tipo de plataforma para uma nova geração mais conectada e mais “gamificada”? E por último, pode este ser uma alternativa para quebrar a monotonia do ensino por EaD?

REFERÊNCIAS

BUSSELLE, Michael. **Tudo sobre FOTOGRAFIA**. São Paulo, SP. Ed. Book RJ Gráfica. 1ª ed. 1979.

COHN, Maria C. F. M. **Selfie, a cultura do espelho: No espelho?**. Centro de Estudos Latino Americanos Sobre Cultura e Comunicação. novembro, 2015. Disponível em: https://paineira.usp.br/celacc/sites/default/files/media/tcc/selfie_a_cultura_do_espelho_mceciila_cohn.pdf. Acessado em: 06/05/2019 às 19:00.

COUTO, Lucas. **O que é a regra do Hitchcock**. Postagem escrita em: 14/11/2015. Disponível em: <https://blog.emania.com.br/o-que-e-a-regra-do-hitchcock/>. Acessado em: 26/04/2019 às 17:00.

DONTNOD Entertainment. **Projeto Life is Strange**. Disponível em: <http://dontnod.com/projets/>. Acessado em: 05/04/2019 às 11:30.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas, SP: Papirus, 2ª ed. 1998.

INSTITUTO DE ARTE E CULTURA GARATUJA. **Câmara escura, o início de tudo**. Garatujá Fotografia, 2013. Disponível em: <http://2.bp.blogspot.com/-8ZkA3cq1tNE/UdiSKfMCjvI/AAAAAAAAA6Q/otqP9cAbIcw/s1600/020camera20obscura20niemelc3a420-20valokuva.jpeg>. Acessado em: 29/04/2019 às 16:40

JALLAGEAS, Flamínio. **Chiaroscuro: a luz na sombra**. USP, 2015. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-20092016-152353/en.php>. Acessado em: 06/05/2019 às 17:00.

LEITE, Amanda M. P. **A excêntrica fotografia de Diane Arbus**. Postagem publicada em: julho de 2019. Disponível em: <https://fhox.com.br/blogs/excentrica-fotografia-de-diane-arbus/>. Acessado em: 29/04/2019 às 14:18.

LIFE IS STRANGE. Disponível em: <https://lifeisstrange.square-enix-games.com/pt-br/games/life-is-strange>. Acessado em: 05/04/2019 às 20:40.

LUBOW, Arthur. The Woman and the Giant (No Fable). The New York Times. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2014/04/13/arts/design/diane-arbus-recorded-a-bronx-familys-unsettling-dynamic.html>. Acessado em: 05/05/2019 às 20:50.

MENDES, André M. **Diane Arbus e o estranho nosso de cada dia**. ARQUIVO MAARAVI: Revista Digital de Estudos Judaicos da UFMG. Belo Horizonte, v. 7, n. 13, out. 2013. ISSN: 1982-3053. Disponível em:

<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/maaravi/article/viewFile/5434/4851>.
Acessado em: 06/05/2019 09:30.

ROSKENS, Arndt; TERTO, Cristiano; PINHEIRO, Mariana. **Hitchcock**. Centro Cultural Banco do Brasil, pg 27. Disponível em: <https://www.bb.com.br/docs/pub/inst/dwn/Hitchcock.pdf>. Acessado em: 01/05/2019 às 19:54.

SALLES, Filipe. **Breve História da Fotografia**. Disponível em: http://www.miniweb.com.br/artes/artigos/Hist%F3ria_fotografia.pdf. Acessado em: 06/05/2019 às 20:21.

SANTOS, Francisco Coelho dos. **AS FACES DA SELFIE Revelações da fotografia social**. Revista Brasileira de Ciências Sociais - VOL. 31 N° 92, 2016. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v31n92/0102-6909-rbcsoc-3192022016.pdf>. Acessado em: 02/05/2019 às 17:50.

SQUARE ENIX. Disponível em: <https://square-enix-games.com/>. Acessado em: 05/04/2019 às 10:50.

UNIVERSIA BRASIL (2017). Disponível em: <http://noticias.universia.com.br/net/images/cultura/c/ca/car/caravaggio-david-com-a-cabeca-de-golias-wallpaper.jpg>. Acessado em: 06/05/2019 às 17:50