

---

# *Mass Effect, No Man's Sky* e os realismos nos games

Wanderley Anchieta<sup>1</sup>

**Resumo:** Existe um crescente impulso em direção a uma espécie específica de realismo no mercado dos jogos digitais. Para Lev Manovich, a cultura do *mass media* é pautada por uma visualidade cinematográfica que impõe sua agenda, o realismo fotográfico, sobre os outros produtos. Esse realismo, nos jogos, será gerado de forma sintética e precisará de uma teorização distinta que neste trabalho será apresentada sob a linha relativista. Por fim, questiona-se sobre a necessidade do realismo visual.

**Palavras-chave:** jogos; realismo; digital; cinematográfico.

**Abstract:** There is a growing push towards a specific kind of realism in the digital gaming market. For Lev Manovich, mass media's culture is based on a cinematic visuality that imposes its agenda, the photographic realism, over other products. This realism, in games, will be generated synthetically and will require a different theorization that, in this work, will be presented under the relativistic thought. Finally, we question the need for visual realism.

**Keywords:** games; realism; digital; cinematic.

## Introdução

*Mass Effect* é uma série de grande sucesso comercial e de crítica – até o presente momento com quatro títulos principais lançados e ainda duas versões para *mobile*. O número de vendas dos três primeiros jogos totaliza mais de 14 milhões de unidades<sup>2</sup>. O site *Metacritic*, que compila e agrega críticas, atribui nota total de 89 (de 100) para o primeiro; 94 para o segundo; 89 para o terceiro; 76 para o último<sup>3</sup>. Em *Mass Effect* assumimos o papel do Comandante Shepard,

---

<sup>1</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. E-mail: [wya@outlook.com](mailto:wya@outlook.com)

<sup>2</sup>De acordo com o sítio de investimentos financeiros *The Motley Fool*. Publicado em 2014. Disponível em <[goo.gl/LDUXJn](http://goo.gl/LDUXJn)>. Acesso em: 18 mar. 2017.

<sup>3</sup>O *Metacritic* atribui uma média geral em função das notas lançadas pelos próprios críticos. As páginas originais estão disponíveis aqui, na ordem: <[goo.gl/CySMm](http://goo.gl/CySMm)>; <[goo.gl/RcYMQ](http://goo.gl/RcYMQ)>; <[goo.gl/Zbteo](http://goo.gl/Zbteo)>; <[goo.gl/uXYqxN](http://goo.gl/uXYqxN)>. Acesso em: 18 mar. 2017.

personagem principal, em sua aventura para descobrir sobre- e posteriormente, batalhar arduamente contra - a maior ameaça à civilização já vista. O jogo se passa no futuro, no ano de 2183, quando a humanidade domina a arte das viagens interestelares e encontra diversas outras formas de vida avançada pela galáxia (Via Láctea). O centro de convívio das diferentes espécies se dá na Cidadela, uma enorme estrutura flutuante que condensa variados habitats e reúne o *Conselho*, uma espécie de ONU intergaláctica. Shepard atua sob a jurisprudência da *Aliança*, força que representa a Terra e todas as colônias humanas, e capitaneia a nave *Normandy*, com a qual os jogadores podem explorar todo o mapa do universo diegético, posto que *Mass Effect* é construído em *open-world*<sup>4</sup>. Outro charme é a inclusão de centenas (ou, quiçá, milhares) de combinações possíveis que surgem a partir das decisões tomadas ao longo do caminho: as conversas que ocorrem nos *cutscenes*<sup>5</sup> são brevemente interrompidas para que nós possamos selecionar a resposta que nos convém (Figura 1, abaixo). Cada escolha gera algum tipo de consequência, em maior ou menor grau. A evolução do nível do detalhismo gráfico é constante e flagrante entre o primeiro lançamento, de 2007 e o último, deste ano.



**Figura 1:**Usuários podem escolher as direções dos *cutscenes*. Imagem de *Mass Effect 1* (2007).  
Fonte: You Tube<sup>6</sup>

<sup>4</sup>Jogos nos quais o usuário pode se locomover livremente dentro dos confins do mundo virtual. O sítio *Kotaku* lançou um vídeo no qual se vê resumida a história da evolução do *open-world*. Disponível em <[goo.gl/Qmcgys](http://goo.gl/Qmcgys)>. Acesso em 18.03.17.

<sup>5</sup>Sequências cinematográficas, que fazem a história progredir.

<sup>6</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=OyWurWoxhuA>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

*No Man's Sky*, por sua vez, também trata da exploração do espaço sideral, contudo, a partir de uma abordagem bastante diferente. Ao contrário de *Mass Effect*, onde todos os grafismos foram meticulosamente desenhados de forma individual pelos desenvolvedores, seu universo diegético é construído por uma geração quase infinita de planetas ( $1.8 \times 10^{19}$  no total) que são montados de através de formação procedimental<sup>7</sup>. Ou seja, simplificando: ocorre por meio de uma mistura de conjuntos pré-determinados de texturas, luzes, formas, posições, tamanhos, etc., em subconjuntos finitos (ex.: aquilo que é denominado de fauna pode ser de qualquer cor, mas não pode flutuar; aquilo que é nuvem pode ter qualquer forma, contudo não pode ocupar locais notadamente reservados para água como lagoas). *No Man's Sky* também difere dasaga de Shepard ao empregar cores extravagantes em suas composições (Figura 2, abaixo), dotadas de menor fotorrealismo, e por não ter foco narrativo explícito, uma vez que seus criadores fundamentaram o seu *gameplay* em “quatro pilares: exploração, sobrevivência, combate e comércio” (PRESTIA, 2016, tradução nossa).



**Figura 2:** Planetas multicolor em *No Man's Sky*.  
Fonte: G1<sup>8</sup>

<sup>7</sup>Cf. SHAKER; TOGELIUS; NELSON (2016).

<sup>8</sup> Disponível em: < <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/08/no-mans-sky-cria-bilhoes-de-mundos-mas-nada-para-fazer-neles-g1-jogou.html>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

Prometido, pelas razões supracitadas, como jogo infinito, e tendo como sustentáculo primordial a noção de exploração em detrimento das outras três, não tardou para a comunidade *gamer* considerar que “*No man's sky*’ cria bilhões de mundos, mas nada para fazer neles”, conforme lê-se em lide de matéria do G1 – com subtítulo ainda mais devastador: “*Game* de exploração espacial e sobrevivência não concretiza expectativas. Tarefas repetitivas e banais cansam logo e beleza não compensa”<sup>9</sup>. No *Metacritic*, o jogo foi avaliado com 61 pontos<sup>10</sup>; as avaliações estadunidenses também foram contundentes, tratando o *gameplay* como espasmos de beleza estética em meio à vastidão maçante:

Eu lutei com uma tela de inventário desagradável, organizando vários itens e ferramentas e recursos [...]. Temo que esta seja a parte que aborrecerá muitas pessoas. É tedioso, até chato. É também o que compõe a maior parte do tempo de jogo. Nos próximos dias e semanas, você vai ouvir quantas vezes as pessoas falam sobre a maravilha de encontrar uma nova vida, ou ver um planeta rosa vibrante com um pôr-do-sol verde impressionante, mas a maioria da experiência de *No Man's Sky* é muito mais prosaica (STARKEY, 2016, tradução nossa).

Ao passo que *No Man's Sky* pode parecer mais liberal no trato do realismo gráfico, o fato é que, apesar de suas texturas/luzes/movimentos não serem direcionadas a uma maior prevalência da verossimilhança, ainda há subentendido em suas imagens todo o sistema da perspectiva. E tais construções subjazem consigo, indelevelmente, a história e o peso das relações com a “verdade” que foram reintroduzidas desde o Renascimento<sup>11</sup>. Por outro lado, em termos de *história*, é mais factível imaginar um futuro onde o Homem intergaláctico possui empregos como “astrobiólogo”, no qual faz parte de sua rotina visitar exoplanetas, explorá-los e catalogá-los em busca de minerais, fauna, flora, etc. *Mass Effect*, ao revés, busca o fotorrealismo – o que será demonstrado ao longo desse texto - todavia, sua *trama* é razoavelmente absurda

<sup>9</sup>Disponível em <[goo.gl/7lAcgk](http://goo.gl/7lAcgk)>. Publicado em 2016. Acesso em: 18 mar. 2017.

<sup>10</sup>Disponível em <[goo.gl/FidfuZ](http://goo.gl/FidfuZ)>. Publicado em 2016. Acesso em: 18 mar. 2017.

<sup>11</sup>“[...] a perspectiva renascentista, tal como foi sistematizada por Leo Batista Alberti em seu *De Pictura* (1443), era encarada pelo homem do *Quattrocento* como um sistema de representação plástica baseado nas leis ‘objetivas’ do espaço formuladas pela geometria euclidiana e, como decorrência de tal fato, acreditava-se que ela deveria nos dar a imagem mais justa e fiel da realidade visível” (MACHADO, 2014, p. 259).

e clichê: ela envolve uma teoria conspiratória realizada por seres ancestrais de inumerável avanço tecnológico e a luta de Shepard para impedir a destruição da raça humana. O grau do realismo gráfico do último lançamento, um dos maiores chamarizes da série, acabou por sofrer tripúdio dos usuários precisamente por falhar na reprodução *exata e perfeita* tanto do gestual quanto da movimentação dos corpos dos personagens<sup>12</sup>. E por que isso é tão importante e esperado? Por que *gamers* chegam a gastar mil dólares somente com uma placa de vídeo poderosa<sup>13</sup>? É Lev Manovich quem providencia uma pista primordial: “a cultura visual da era da computação é *cinematográfica em sua aparência*, digital no nível material, e computacional (ex.: voltada para o *software*) em sua lógica” (2001, tradução e grifo nosso). Em outras palavras, as imagens digitais *devem parecer de cinema*— meio que, por sua vez, tem história com a discussão do realismo a partir de sua comunhão com a fotografia.

### **As ideias de realismo**

Se é correto afirmar, como fez Alberti, que a perspectiva produziria uma imagem “justa e fiel” da realidade, não seria difícil extrapolar a ordem das coisas e saltar diretamente para a chegada da fotografia, centenas de anos depois; ela é o cúmulo das ciências e técnicas da época (séc. XIX), o ápice de um sistema representativo verossímil (re)iniciado no Renascimento (séc. XIV), tanto que

[...] Auguste Renoir pensava que os artistas deveriam agradecer a Daguerre por libertá-los da aborrecida tarefa de fazer retratos. E, podemos ver na posição declarada de Clive Bell a preeminência da ideia de que a fotografia e o cinema aliviam a pintura do trabalho de burro de carga da mimese de tal forma que a pintura pode explorar as avenidas mais gloriosas da abstração e imagens não-objetivas (CARROLL, 1988, p. 24, tradução nossa).

---

<sup>12</sup>“*Mass Effect:Andromeda* será lançado em 21 de março, mas cópias de pré-lançamento já estão nas mãos de críticos e *streamers*. Isso não é uma boa notícia para a BioWare, pois as pessoas estão tendo um dia de campo captando momentos em que o sistema de animação no jogo quebra. As animações faciais, em particular, estão bastante defeituosas” (KUCHERA, 2017, tradução nossa).

<sup>13</sup>De acordo com o sítio Gizmodo, a placa Nvidia Titan X custava, em 2015, exatos mil dólares. Ela é capaz de reproduzir com *fluidez e exatidão* todos os jogos do mercado em qualidade máxima. Disponível em <[goo.gl/gnA84H](http://goo.gl/gnA84H)>. Acesso em: 19 mar. 2017.

Manovich explica que, ao longo do século XX, “a produção de representações ilusionistas se tornou domínio da cultura de massa e das tecnologias dos meios de comunicação - fotografia, cinema e vídeo. A criação de ilusões foi delegada para máquinas ópticas e eletrônicas” (2001, p. 162, tradução nossa). Enquanto isso, as artes pictóricas buscaram refúgio longe da representação<sup>14</sup>, posto que lhes era intolerável pleitear posição dentro dos novos termos impostos pela busca racionalista desenfreada. Ironicamente, os frutos do Renascimento e do Iluminismo tomaram *força* de crença:

*O que é que sustenta essa crença na exatidão, verdade e realidade da fotografia-documento? Certamente se sustenta no fato de que a fotografia aperfeiçoa, racionaliza e mecaniza a organização imposta ao Ocidente a partir do século XV: a forma simbólica da perspectiva, o hábito perceptivo que ela suscita, e o dispositivo da câmara obscura. A perspectiva é uma organização fictícia, imaginária, reputada por imitar a percepção; a imagem em perspectiva traduz a prosa do mundo na língua estrangeira de um enquadramento codificado, convencional. O hábito perceptivo que se desenvolveu com a imagem em perspectiva não é contestado na metade do século XIX pela fotografia; ao contrário [...](ROUILLÉ, 2009, p. 63, grifo nosso).*

As ideias de *exatidão* e *verdade* ocorrem por duas razões primordiais que estão interligadas: i ) a elucubração vetorial do mundo surge e/ou é impulsionada a partir do acúmulo de conhecimento sobre os sujeitos, sobre o funcionamento de seus corpos e sistemas internos<sup>15</sup>, e disso se soma todo o aprendizado matemático que quantifica e relaciona as variáveis, donde se extraem as sínteses equacionais: ponto de fuga, linhas ortogonais, horizonte, etc.;ii) a perspectiva moderna marca, então, o triunfo da teorização vetorial: “em

---

<sup>14</sup>“É de acordo com o trabalho pictórico que se mede o melhor do milagre do cinematógrafo: ele substitui, com efeito, as centenas de folhas duramente pintadas, uma por uma, em um Théodore Rousseau, pelo aparecimento imediato de todas as folhas. E, além do mais, elas se mexem...” (AUMONT, 2004, p. 36).

<sup>15</sup>“(Há) um deslocamento sinalizado pela passagem da óptica geométrica dos séculos XVII e XVIII à óptica fisiológica que dominou os debates científicos e filosóficos sobre a visão no século XIX. Com isso, acumulou-se conhecimento sobre o papel constitutivo do corpo na apreensão do mundo visível, e rapidamente ficou claro que a eficiência e a racionalização em muitas áreas de atividade humana dependiam da informação sobre as capacidades do olho humano” (CRARY, 2012, p. 25).

certo sentido, a perspectiva transforma o espaço psicofisiológico em espaço matemático<sup>16</sup>” (PANOFSKY, 1992, p. 31, tradução nossa).

É um sistema de crença tão arraigado, na *precisão* do que é representado, que “nós tipicamente não concedemos o mesmo *status* epistêmico à natureza-morta e pinturas de paisagem em relação aquele dado à fotografia [...] esses fatos levam os indivíduos a (tratar) as fotografias como possuidoras de peso de evidência” (COHEN; MESKIN, 2008, p. 76-7, tradução nossa). Para a dupla de autores, é o magnificentíssimo número de *informações-v* (textura, luzes, cores, detalhes) e *informações-e*(distâncias entre objeto e o observador, de um objeto para outro, tamanho relativo, posição) que destaca a fotografia das outras formas de representação. Um dos problemas mais elementares da caracterização de realismo apresentada até aqui reside no fato de que a visualidade (aparência) não deveria ser o único fator a ser computado nesse quebra-cabeça: “um aspecto do ‘realismo’ é seu uso pelos críticos como um *conceito analítico* para isolar uma experiência particular de um espectador. [...] Grodal identificou onze<sup>17</sup> tipos de ‘realismo’ predominantes em representações audiovisuais” (BRANIGAN, 2006, p. 99, tradução nossa).

Realidade e realismo estão entre os termos centrais usados para descrever as representações da mídia. Porque eles são centrais, não é de admirar que eles sejam usados de muitas maneiras diferentes, dando origem a ambiguidades e inconsistências. Além disso, o conceito de realidade (e derivados como o *real*) desempenha um papel fundamental não só na descrição das representações da mídia, mas na compreensão da vida real, e aqui também o conceito é usado de muitas maneiras diferentes. Nossas noções do que é real são baseadas em muitos elementos diferentes, e numa determinada

---

<sup>16</sup> Não se adequando inteiramente à realidade física: “A teorização esquece que não vemos com um único olho fixo, mas com dois olhos constantemente em movimento [...] Não leva em conta a enorme diferença entre a ‘imagem visual’ psicologicamente condicionada através da qual o mundo visível é trazido à nossa consciência e a “imagem retiniana” mecanicamente condicionada que se pinta sobre o nosso olho físico. [...] Finalmente, a construção em perspectiva ignora a circunstância crucial de que esta imagem retiniana - inteiramente para além de sua subsequente ‘interpretação’ psicológica, e mesmo para além do fato de que os olhos se movem - é uma projeção feita não num espaço plano, mas numa superfície côncava. Assim, já neste nível mais baixo, ainda pré-psicológico, existe uma discrepância fundamental entre a ‘realidade’ e sua construção” (id.).

<sup>17</sup>Em linhas gerais: perceptual, emocional, perceptual imperfeito, extremo, mágico, poético, psicológico, reflexivo pós-moderno, social, cognitivo, Dogma 95.

representação, esses vários elementos podem ter cada um seu próprio *status* de realidade (GRODAL, 2009, p. 251, tradução nossa e grifo do autor).

A arguição de Torben Grodal indica um dos caminhos pelos quais será possível avaliar que *No Man's Sky* é mais realista do que *Mass Effect*, se considerarmos que num futuro não-tão-próximo será possível e quiçá, corriqueiro, viajar por entre as estrelas e estudá-las. No aspecto narrativo, portanto. Caso a visualidade – texturas, luzes, reflexos, física de movimento e destruição de objetos etc. – seja o quesito em evidência, a saga de Shepard salta ampla em vantagem (na Figura 3, abaixo, a evolução gráfica evidenciada em captura de *Mass Effect: Andromeda*).



**Figura 3:**É evidente a qualidade gráfica do metal, ou o reflexo da luz no mesmo.  
Fonte: You Tube<sup>18</sup>

Andrew Darley, em concordância com Lev Manovich (*a aparência é cinematográfica*), assevera que “a estética visual dominante da verossimilhança é, atualmente, percebida como o maior sinal de sucesso e progresso no mercado (dos *games*)” (2001, p. 31, tradução nossa); o autor credita o *realismo percebido* como uma das fontes mais poderosas de uma *ilusão de presença* sentida pelos jogadores. Por essa mesma razão, o cinema de animação 3D vive num ciclo

<sup>18</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=HrWgLMH8yRU>>. Acesso em: 25 abr. 2017.



contínuo de busca de maior *realismo visual* através do aumento dos *detalhes aparentes* em cena: “[...] havia mais de 600 controles de personagem em *Shrek* em comparação com quase 850 para *Shrek 2*, 1.083 para *Shrek Terceiro* e mais de 1.200 para *Shrek para sempre*”<sup>19</sup>. Os defensores do *realismo* indicam que quanto mais algo *for percebido* como real, mais ele será *sentido* como tal. Assim seria produzida uma experiência estética que atuaria para reforçar uma *afeto* ligado à ideia de *inserção interativa*, como se o espectador/jogador *estivesse de fato atuando* dentro do universo diegético.

*A interatividade* no sentido que estamos discutindo aqui *parece dar* ao espectador tradicional *a entrada no mundo fictício*: não mais meramente um observador<sup>20</sup>, *o jogador também se torna um fazedor*. [...] Podemos dizer que a ilusão de experimentar eventos como se eles estivessem ocorrendo no tempo presente em jogos de computador é, em grande parte, dependente da simulação visual. [...] Quero sugerir que os jogos de computador –particularmente em seu desenvolvimento mais recente –continuaram a desenvolver e intensificar um atributo estético central do cinema narrativo clássico: a representação realista - ou seja, ilusionista - do espaço (DARLEY, 2001, p. 158, tradução e grifo nosso).

O estudo de Andrew Darley tematiza dois pontos medulares, a saber: i) a noção de que *ilusão de presença* obrigatoriamente requer, para funcionar, um alto grau de simulação visual; ii) a constatação de que os *games* operam, em nível mais imanente de sua materialidade, a partir da simples interação entre jogador e jogo. *A priori*, ambas as informações formam entre si um paradoxo uma vez que é inconcebível contestar que exista uma forte interação entre os jogadores do *Pac-Man* clássico de fliperama (JP, 1980, Namco) ou aqueles que se aventuraram pelos oito reinos de *Super Mario Bros. 3* (JP, 1988, Nintendo) – apesar da evidente falta constitutiva de *realismo visual* em ambos. Tal ausência

---

<sup>19</sup> Os controles se referem à capacidade de movimentar articulações, membros do corpo, e inclusive minúcias como pálpebras, lábios, musculatura interna, etc. Artigo publicado em 2010 no AWN. Tradução e grifo nosso. Disponível em <[goo.gl/U6ZPQU](http://goo.gl/U6ZPQU)>. Acesso em: 29 dez. 2016.

<sup>20</sup> No cinema, a ideia do espectador como *voyeur* que tudo vigia é preeminente. *Esse é o seu afazer*: concatenar sentido a partir do que fita. Vide, por exemplo, o clássico *Janela Indiscreta* (EUA, 1954, dir.: Alfred Hitchcock), “[...] este filme nos encoraja a construir uma história com base em informações visuais (objetos, comportamento) e, em seguida, confirmar ou desmentir essa construção através das falas dos personagens” (BORDWELL, 1985, p. 41, tradução nossa).

não impede que a *concentração total* dos jogadores no ato de jogar não os coloquem como *experimentadores de eventos*, nas palavras de Darley, posto que corpo e mente deles estarão focados e *presentes* naquele mundo, por exemplo, *reagindo* constantemente aos estímulos provenientes de lá. Dessa maneira, as realidades virtuais estabelecem uma *diegese* composta por regras e convenções onde "o corpo do 'operador' [...], o controle do jogo (via *joystick*, teclado, console), e as ações na tela se fundem para criar uma realidade imaginária que conecta a máquina e o humano" (ELSAESSER, 2015, p. 199-200, tradução nossa).



**Figura 4:** À esquerda, *Super Mario Bros. 3*. À direita, *Pac-Man*.  
Fontes: Bago Games e Marshall Brain<sup>21</sup>

A respeito do primeiro ponto elencado, o notável pesquisador de imagens W.J.T. Mitchell pondera que “a noção da imagem como signo natural é, resumidamente, o fetiche ou idolatria da cultura Ocidental” (1987, p. 90, tradução nossa)<sup>22</sup>. Um fetiche que se confunde com a própria história da evolução da razão científica e, portanto, compreende parte fundamental do âmago daquilo que cremos nós, descendentes do amálgama entre o Renascimento e o Iluminismo. Exatamente por este motivo, se torna tão difícil

<sup>21</sup> Disponível em: <<http://www.bagogames.com/super-mario-bros-3-all-a-lie/>> e <<http://marshallbrain.com/discard6.htm>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

<sup>22</sup>E complementa: “Como idolatria, deve ser constituída como encarnação da presença real do que ela significa, e deve certificar sua própria eficácia ao contrastar-se com os falsos ídolos de outras tribos - totens, fetiches e objetos rituais das culturas pagãs e primitivas; modos 'estilizados' ou 'convencionais' da arte não-ocidental” (id.).

abrir mão de seus encantos complexos e perfeccionistas. Tal magnetismo clarifica o porquê de ser tão recorrente o uso de palavras como *fascínio* nos textos que lidam com tais objetos, por exemplo: “Essa *fascinação* com a materialização das aparências de um modo anterior de representação (ou seja, a cinematografia) por outros meios é um dos objetivos centrais [...] da computação gráfica” (DARLEY, 2001, p. 88, tradução e grifo nosso). Ou: “[...] (os) efeitos de realidade são uma composição, que em sua descontinuidade amalgamada e fundida, ou deixam as pessoas frias e distanciadas, ou as sugam em um auto-esquecimento *fascinante* e auto-presença *imersiva*” (ELSAESSER, 2015, p. 199, tradução e grifo nosso). Ademais: “A beleza e o *fascínio* das ficções visuais está em sua capacidade de ativar todas as nossas faculdades e aspirações centrais, nossas percepções, cognições, emoções e atuações” (GRODAL, 1999, p. 282, tradução e grifo nosso). A imagem realista é idolatria fascinante pela própria natureza convoluta que circunda seu entendimento. Desde a ontologia estrita<sup>23</sup> até acepções mais recentes partidárias do relativismo<sup>24</sup>, não há definição que a totalize. Num livro adequadamente nomeado *Photography*

---

<sup>23</sup>“Diz-se com frequência que são os pintores que inventaram a Fotografia (transmitindo-lhe o enquadramento, a perspectiva albertiniana e a óptica da *camera obscura*). Digo: não, são os químicos. Pois o noema “*Isso foi*” só foi possível a partir do dia em que uma circunstância científica (a descoberta da sensibilidade dos sais de prata à luz) permitiu captar e imprimir diretamente os raios luminosos emitidos por um objeto diversamente iluminado. A foto é literalmente uma emanção do referente. De um corpo real, que estava lá, partiram radiações que vêm me atingir, a mim, que estou aqui [...]” (BARTHES, 1984, p. 120-1, grifos do autor).

<sup>24</sup> “[...] há uma relatividade definitiva sobre a minha concepção de realismo; o que é realista para nós pode não ser para outras criaturas. Meu conceito de realismo é o que as pessoas nos dias de hoje estão chamando um conceito 'dependente da resposta'; é um conceito aplicável a coisas em virtude das respostas a elas advindas de uma certa classe de agentes inteligentes, ou seja, nós mesmos. É como o conceito de ser engraçado ou de ser vermelho. As coisas são engraçadas se as pessoas responderem a elas de certas maneiras (não é fácil dizer exatamente de que forma); as coisas são vermelhas, se parecerem vermelhas para seres humanos “normais” em condições normais. O realismo perceptual funciona da mesma maneira. Algumas pessoas podem achar este conceito relativista de realismo chocante, talvez paradoxal. Entre eles, estão aqueles que, como já referi anteriormente, objetam ao realismo, porque eles pressupõem no realismo algum tipo de concepção absolutista do mundo e todos seus aspectos. Eles pensam que o realismo postula um mundo descritível sem referência a qualquer ponto de vista subjetivo. Mas isso é um erro. As cores são propriedades reais, relacionais das coisas: as propriedades que têm em virtude das nossas respostas a elas” (CURRIE, 1996, p. 329-30, tradução nossa).

*Theory*, James Elkins transcreve uma extensa discussão em mesa-redonda<sup>25</sup> sobre o *status* teórico recente da fotografia. Nele, fica claro a prevalência do dissenso epistemológico, especialmente quanto a noção da busca pela *verdade absoluta* no meio<sup>26</sup>. Para Joel Snyder, essa indagação acabou por se tornar uma poderosa prisão para qual as pesquisas acabam, invariavelmente, se encaminhando. Nela, se enfatiza a questão do *real* ao invés do fato de que “a fotografia é incrivelmente plástica, e que a questão do índice nos impede de ver essa plasticidade, e apreciá-la, e de apreciar nosso próprio comportamento com as imagens” (*apud* ELKINS, 2007, p. 144, tradução nossa). Entretanto, o encanto do real e sua idolatria seguem fortemente balizando o mercado:

Imagine olhar para os olhos de um personagem de *videogame* e saber que eles mentiram para você, ou que eles estão com medo, ou que eles te amam. Atualmente, mesmo com o poder surpreendente dos atuais processadores *multicore* e *chipsets* gráficos, às pessoas que encontramos em jogos visualmente bonitos como *Far Cry 4*, *Assassin's Creed: Unity* e *Tomb Raider* falta algo em suas faces, alguma centelha de humanidade. [...] Hoje, os jogos apresentam fontes de luz físicas realistas que simulam a interação entre raios de luz e objetos. Os personagens lançam sombras enquanto passam debaixo de lâmpadas de rua; as chamas cintilam nas espadas de metal (STUART, 2015, tradução nossa).

O texto de Keith Stuart, publicado no prestigioso jornal *The Guardian*, reitera a ideia de fascinação com o progresso, que se busca até que seja possível atingir o que Manovich (2001, p. 174) nomeia de *realismo sintético*. Nos jogos isso significa simular tanto os códigos cinemáticos (ex.: os *softwares* de criação 3D trabalham a partir da ideia de câmeras virtuais) quanto a totalidade dos aspectos visuais dos objetos e locais reais. Porém tal proeza

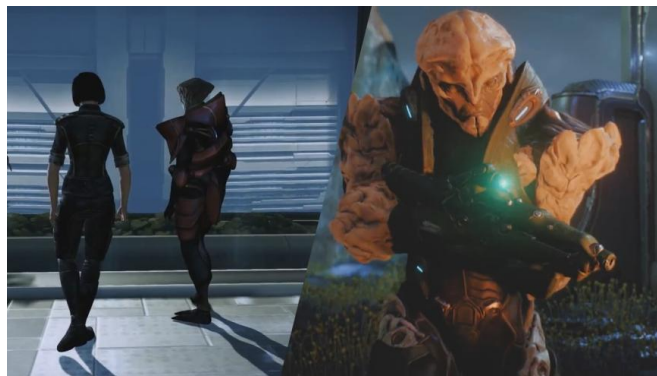
---

<sup>25</sup>Cf. ELKINS (2007). Participantes: Jan Baetens, Diarmuid Costello, James Elkins, Jonathan Friday, Margaret Iversen, Sabine Kriebel, Margaret Olin, Graham Smith e Joel Snyder.

<sup>26</sup>Jonathan Friday: A ideia que surge em alguns teóricos de que eles vão encontrar alguma verdade sobre o meio, reflete a ambição das ciências, onde a ideia é encontrar e construir um corpo de conhecimento para descobrir o verdadeiro e desmascarar o falso. Nas Humanidades, normalmente, não usamos teorias para isso, mas sim como ferramentas para o enriquecimento e aprofundamento do entendimento. Muitas teorias diferentes podem conseguir isso, até teorias que se contradizem” (*apud* ELKINS, 2007, p. 177, tradução nossa).

[...] envolve a resolução de três problemas distintos: a representação da forma de um objeto, os efeitos da luz em sua superfície e o padrão de movimento. Para ter uma solução geral para cada problema, se faz necessária a simulação exata das propriedades físicas subjacentes e seus processos. Isso é impossível por causa da extrema complexidade matemática. Por exemplo, simular completamente a forma de uma árvore implicaria fazer "crescer" matematicamente cada folha, cada galho, cada pedaço de casca; e para simular completamente a cor da superfície de uma árvore, um programador teria que considerar todos os outros objetos na cena, da grama até as nuvens e também outras árvores. Na prática, os pesquisadores gráficos têm recorrido para a resolução de casos particulares e locais, desenvolvendo uma série de técnicas não relacionadas para a simulação de alguns tipos de formas, materiais, efeitos de iluminação e movimentos (id., tradução nossa).

Enquanto os *games*, em geral, seguem à risca a predileção *forte* que é o realismo visual e seu *crescendo* (Figura 5, abaixo), um entendimento menos inflexível<sup>27</sup> (ou mais relativista, como apontado do mesmo modo por Currie) seria capaz de justificar o ponto ii (vide página 9), ao sustentar a hipótese de Darley de que os jogos *acontecem* na interação.



**Figura 5:** À esquerda, *Mass Effect 3* (2012). À direita, *Andromeda* (2017)  
Fontes: You Tube<sup>28</sup>

<sup>27</sup>“Insistir, como faz Abbott, em que o realismo é a própria essência da fotografia não estabelece, como poderia parecer, a superioridade de determinado procedimento ou critério; não significa necessariamente que fotos-documentos (palavra de Abbott) são melhores do que fotos pictóricas. *O compromisso da fotografia com o realismo pode adaptar-se a qualquer estilo, a qualquer abordagem do tema.* Às vezes, ele será definido mais rigidamente como a criação de imagens que se assemelham ao mundo e nos informam a seu respeito. Interpretado de modo mais amplo, fazendo eco à suspeita contra a mera similitude que inspirou a pintura durante mais de um século, *o realismo fotográfico pode ser — e é, cada vez mais — definido não como o que ‘realmente’ existe, mas como aquilo que eu ‘realmente’ percebo* (SONTAG, 2004, p. 221, grifo nosso).

<sup>28</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KHXDSIxS2tU>> e <<https://www.youtube.com/watch?v=HrWgLMH8yRU>>

E para se efetivar uma interação, a qualidade gráfica não é um elemento chave, conforme discussão supracitada dos “antigos” *Super Mario* ou *Pac-Man*. O realismo sintético produz um tipo de experiência que não é intrinsecamente superior à outras formas visuais, somente mais idolatrado que as mesmas. Há um *hype* exercido sobre ele pelo mercado e respondido com entusiasmo pelos *gamers*, no qual não há lugar para as teorizações da verdade: “o efeito de real global depende bem mais das convenções e *das expectativas* relativas ao realismo, do que da perfeição intrínseca dos efeitos de realidade parciais” (AUMONT, 2004, p. 146, grifo nosso). *No Man’s Sky* não fracassou nas vendas, tendo registrado elevado número de pessoas *online* nas primeiras vinte e quatro horas após seu lançamento<sup>29</sup>; ele direcionou suas expectativas para outras ordens de grandeza. A Nintendo, por exemplo, também preferiu seguir por uma trilha de um “estilo próprio”, de acordo com Shigeru Miyamoto:

Nossa empresa faz jogos de vários caracteres distintos, mas sempre tentamos ser diferentes, posto que se é *videogame* ou animação, há sempre tendências. Por exemplo, na indústria de *videogames*, parece que a maioria das empresas está indo na mesma direção, aproveitando tecnologias idênticas. Eles estão simplesmente tentando ser melhores do que seus rivais. Mas minha ideia é bem diferente. Queremos ser únicos e diferentes e também não depender das técnicas dos outros. Tentamos ser tão criativos quanto possível, e isso tem desempenhado um papel fundamental em fazer nossos jogos chegarem a uma identidade visual única<sup>30</sup>.

Portanto, o realismo sintético da visualidade é uma *força* de origem científica e racionalista que é aplicada aos produtos e sobre eles exerce uma *pressão* que pode, como bem aponta Miyamoto, acabar por achatar as possibilidades criativas dos mesmos, já que suas metas giram em torno de um eixo comum: a reprodução, com maior grau de detalhismo e precisão possível, dos elementos *reais*. É claro que esses elementos serão lançados em universos impossíveis, porém, neles o metal sempre será metálico; a luz sempre retilínea; os corpos humanos cada vez mais assustadoramente idênticos àqueles vistos no mundo, e assim por diante. O realismo, ratifico, não é condição *sine qua non*

<sup>29</sup>Disponível em <[goo.gl/s51aOp](http://goo.gl/s51aOp)>. Publicado em 2016. Acesso em 20.03.17.

<sup>30</sup>Tradução nossa. Disponível em <[goo.gl/RmoDSP](http://goo.gl/RmoDSP)>. Publicado em 2009. Acesso em 20.03.17.

para que o jogo *aconteça*. A interação com as regras que estabelecem a funcionalidade do jogo, sejam elas quais forem, sim.

### Referências

- AUMONT, Jacques. **O Olho Interminável** – cinema e pintura. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- BARTHES, Roland. **A câmara clara**: notas sobre fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985.
- BRANIGAN, Edward. **Narrative Comprehension and Film**. Nova Iorque: Routledge, 2006.
- CARROL, Noel. **Philosophical Problems of Classical Film Theory**. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1988.
- COHEN, Jonathan; MESKIN, Aaron. Photographs as Evidence. In: WALDEN, S. (Org.). **Photography and Philosophy**. Malden: Blackwell, 2008.
- CRARY, Jonathan. **Técnicas do Observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- CURRIE, Gregory. Film, Reality, Illusion. In: BORDWELL, D.; CARROLL, N. **Post-Theory**: reconstructing film studies. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1996.
- DARLEY, Andrew. **Visual Digital Culture**: surface play and spectacle in new media genres. Londres: Routledge, 2001.
- ELKINS, James (Org.). **Photography Theory**. Londres: Routledge, 2007.
- ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Film Theory**: an introduction through the senses. Nova Iorque: Routledge, 2015.
- GRODAL, Torben. **Moving Pictures**: a new theory of film genres, feelings, and cognition. Oxford: University of Oxford Press, 1999.
- \_\_\_\_\_. The Experience of Audiovisual Realism. In: **Embodied Visions**: evolution, emotion, culture and film. Publicado em 2009. Disponível em < [goo.gl/yVUQEL](http://goo.gl/yVUQEL) >. Acesso em: 1 mar. 2017.
- KUCHERA, Ben. **Mass Effect**: Andromeda's character animations continue to be mocked online. Polygon, 16.03.16. Disponível em < [goo.gl/1q3isT](http://goo.gl/1q3isT) >. Acesso em: 2 mar. 2017.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, 2014. Versão Kindle.
- MANOVICH, Lev. **The Language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

---

MITCHELL, W.J.T. **Iconology**: image, text, ideology. Chicago: The University of Chicago Press, 1987.

PANOFSKY, Erwin. **Perspective as Symbolic Form**. Nova Iorque: Zone Books, 1992.

PRESTIA, Gaetano. No Man's Sky: Everything You Need (and Probably Want) To Know. **FENIX BAZAR**, 06.08.16. Disponível em < [goo.gl/csl1ak](http://goo.gl/csl1ak) >. Acesso em: 2 mar. 2017.

ROUILLÉ, André. **A fotografia**: entre documento e arte contemporânea. São Paulo: Senac, 2009.

SHAKER, N.; TOGELIUS, J.; NELSON, M. J. **Procedural Content Generation in Games**: A Textbook and an Overview of Current Research. Basileia: Springer, 2016.

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. Edição Kindle.

STARKEY, Daniel. The Power of No Man's Sky is making you feel insignificant. **WIRED**, 13.08.16. Disponível em < [goo.gl/ok6y7y](http://goo.gl/ok6y7y) >. Acesso em: 2 mar. 2017.

STUART, Keith. **Photorealism** - the future of video game visuals. The Guardian, 12.02.15. Disponível em < [goo.gl/S8Sh7s](http://goo.gl/S8Sh7s) >. Acesso em: 3 mar. 2017.