



Fo

FOCO

TEXTO | GUILHERME PAVARIN



FOCO – FOTOGRAFIA VIRTUAL

PAISAGISTAS ELETRÔNICOS • BELAS IMAGENS CAPTURADAS EM JOGOS SÃO EXPOSTAS ONLINE, INAUGURANDO UMA NOVA META-ARTE

Elas vagam por horas em busca do melhor clique. Às vezes entre tiroteios; noutras em galáxias inimigas, sobre escombros, por castelos mal iluminados. Sacrificam muitas vidas em nome da arte. Pelo menos é assim que tratam seus trabalhos — um despretenso tipo de arte. São, dizem, “fotógrafos virtuais”.

Por hobby, gamers do mundo todo aderiram à busca por fotos inusitadas dentro dos jogos. Entre uma sessão e outra, caçam imagens poderosas dos cenários, ajustam o ângulo, a câmera e, clic, compartilham na rede.

Alguns talentos se destacam entre os demais. Em outubro, o artista brasileiro Fernando Gomes colecionou fãs ao publicar um ensaio dentro do recém-lançado *GTA V*; ele usou câmeras presentes nos smartphones dos personagens para retratar a vida cotidiana de transeuntes no jogo.

Já o americano Duncan Harris, dono da *Dead End Thrills*, comunidade com mais de 7 mil trabalhos expostos, impressiona diretores de arte por encontrar ângulos inusitados dos jogos. Tido como o maior nome da modalidade, foi contratado por diversas produtoras de games para capturar imagens.

GALILEU selecionou os trabalhos mais inventivos dessa nova turma e questiona: isso é arte dentro da arte?

MAFIA II (2010)

O trabalho dos produtores foi recriar a atmosfera de uma cidade americana — uma mistura de Nova York, Chicago, San Francisco e Detroit — entre os anos 1945 e 1967. A intenção era remeter ao cinema, como pode ser visto ao lado.

Direção de arte: Roman Hladik (2K Czech)
Captura: K. Putt



BIOSHOCK INFINITE (2013)

O ambiente desse jogo conta com elementos comuns em cidades fantásticas — uma voadora, outra submersa. Fotógrafos virtuais gostam de retratar as cores peculiares do jogo em cenas prosaicas, como passeios no parque. O resultado se assemelha a quadros bucólicos.

Direção de arte: Scott Sinclair (Irrational Games)
Captura: Duncan Harris



GTA V (2013)

Uma das grandes inovações desse clássico instantâneo foi permitir que os personagens tirassem fotos do cenário ao redor, por meio de smartphones virtuais. O brasileiro Fernando Gomes aproveitou o recurso para clicar a vida cotidiana de trabalhadores que integram o gigantesco mapa.

Direção de arte: Aaron Garbut (Rockstar)
Captura: Fernando Gomes





BATMAN: ARKHAM CITY (2011)

Por possuir mundo aberto, é um dos jogos favoritos dos fotógrafos virtuais. Sua direção de arte rendeu indicação ao Game Developers Choice Awards, espécie de Oscar do mundo dos games. Nessa captura, aérea, é possível ver todas as minúcias sombrias de Gotham City.

Direção de arte: David Hego (Rocksteady Game)
Captura: Duncan Harris

ALICE MADNESS RETURN (2011)

A estética do game segue o mundo insano do inglês Lewis Carroll, autor do livro que inspira o título. Os toques góticos e de horror à trama renderam diversos prêmios da crítica especializada. Um prato cheio para os jogadores registrarem as cenas mais incômodas.

Direção de arte: Ken Wong (Spicy Horse)
Captura: Duncan Harris



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT (2010)

Em games de corrida, a maioria dos jogadores prefere usar os replays dos trajetos para obter ângulos inusitados da paisagem. Em *Need for Speed*, o resultado não podia ser mais realista: 200 designers trabalharam na construção dos ambientes.

Direção de arte: Craig Sullivan (Criterion Games)
Captura: Duncan Harris

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 (2009)

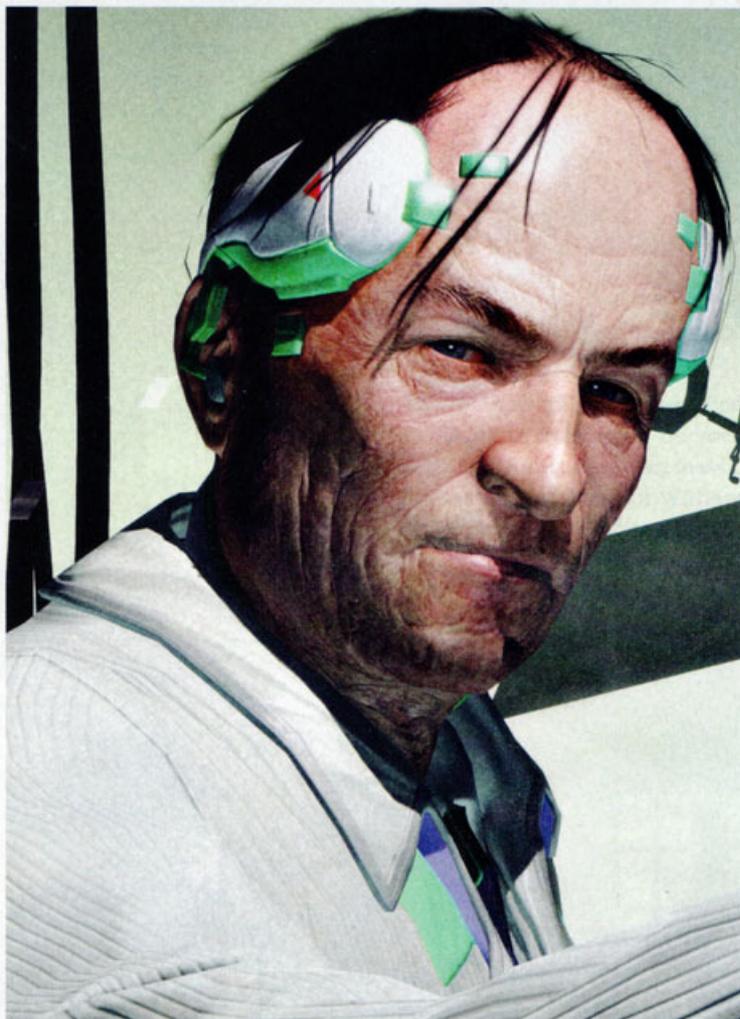
O jogo de tiro em primeira pessoa conquistou público de mais de 22 milhões de jogadores devido a sua mecânica, às belas paisagens e ao seu modo multiplayer. O autor da captura notou algo além: as expressões melancólicas dos personagens.

Direção de arte: Richard Kriegler (Infinity Ward)
Captura: Duncan Harris

REMEMBER ME (2013)

Passado em 2084 em Paris, o game foca em cenários apocalípticos com extensa parafernália tecnológica. Para acompanhar o clima distópico, a direção de arte detalhou cada ruga dos personagens. Os jogadores aproveitam o zoom para registrar as expressões severas.

Direção de arte: Jean-Max Morris (Dontnod)
Captura: Duncan Harris



SLEEPING DOGS (2012)

O trabalho da direção de arte do game foi reconstruir as movimentadas ruas de Hong Kong com fidelidade — carros de luxo, gangues, luzes coloridas, construções sinuosas. Não à toa, as capturas de telas parecem belas fotografias nos cenários noturnos.

Direção de arte: Hani A Ghazaleh (Square Enix)
Captura: Michael Lane

