

Blood and Gore: A tecnologia a serviço da representação hiperrealista da violência¹.

Adriano Oliveira²

Resumo

A indústria do videogame hoje é a alavanca do desenvolvimento tecnológico da informática. Bilhões de dólares são gastos anualmente na pesquisa de softwares e hardwares capazes de tornar os jogos cada vez mais (hiper)realistas. A cada lançamento dessa indústria avançamos na direção da obtenção de ambientes e corpos virtuais cuja imagem e dinâmica nos parecem cada vez mais verossímeis, ou melhor, mais cinematográficas. A evolução tecnológica que vai de Pac-Man a Doom 3 serve também para evidenciar um aspecto que sempre esteve presente na produção de games: a destruição do corpo virtual do oponente. Nosso trabalho se propõe a discutir o que acontece quando os corpos virtuais nos videogames evoluem de simples matrizes de poucos pixels (sprites) para corpos humanóides tridimensionais, capazes de reagir à gravidade e de sangrar ao serem crivados por balas.

¹ Resumo da apresentação no **I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas**, na mesa redonda **Desenvolvimento, Produção e distribuição dos jogos eletrônicos**. UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005. www.comunidadesvirtuais.pro.br.

² Mestrando em **Teorias e Crítica da Literatura e da Cultura** pela Faculdade de Letras da UFBA, Professor da FTC, Leciona a disciplina “Seminários Avançados: Videogames”, Orienta trabalhos de conclusão de curso, dois deles (um concluído e um em curso) sobre desenvolvimento de videogames.