#004

// Como Death Stranding 2 resume a evolução do uso de atores nos videogames

RETROVISOR // ENCARTE

// @estudioretrovisor

// O jogo de Hideo Kojima conta com um elenco de peso:

- **Norman Reedus** (The Walking Dead)
- **Léa Seydoux** (007: Sem Tempo para Morrer)
- **Elle Fanning** (The Neon Demon)
- **Shioli Kutsuna** (Deadpool 2)
- **Troy Baker** (The Last of Us)
- **George Miller** (Mad Max)

// Nos anos 90, era comum ter atores apenas emprestando suas vozes, ou aparecendo em **FMV**s (Full Motion Videos), como em **Command & Conquer**.

Hoje, os jogos capturam performance completa: voz, rosto, corpo, **microgestos**.

// **Wing Commander III** (1994) trouxe **Mark Hamill** em full motion video.

LA Noire (2011) usou escaneamento facial avançado.

Beyond: Two Souls (2013) digitalizou **Ellen Page** e **Willem Dafoe**.

Death Stranding (2019) elevou o padrão com tecnologia da Kojima Productions

// A captura de performance trouxe nuances: sorrisos sutis, expressões tensas, gestos humanos.

Jogos deixaram de apenas **“simular pessoas”** para realmente **dirigir atores**, como num set de cinema.

// Atores reais trazem bagagem, estilo e até fandom.

Você joga com **Norman Reedus**, mas também com **Daryl Dixon** em mente.

Isso cria uma nova camada de leitura emocional e cultural.

// Jogos digitais vão substituir os filmes como espaço de atuação de prestígio?

Ou voltaremos ao low-poly e à abstração como forma de resistência estética?

// Será mesmo que o futuro da atuação nos jogos esteja cada vez mais na simulação realista das expressões humanas?

Para nós, é mais um estilo artístico digital, na grande versatilidade de expressões artísticas que os videogames permitem.

// @estudioretrovisor

<< // colecione