



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
GRADUAÇÃO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

SAYNARA ROANA GOMES CUNHA

O VALOR EM NÃO DESVIAR O OLHAR: A TÉCNICA DO PLANO-SEQUÊNCIA
NO JOGO *GOD OF WAR IV*

FORTALEZA

2022

SAYNARA ROANA GOMES CUNHA

O VALOR EM NÃO DESVIAR O OLHAR: A TÉCNICA DO PLANO-SEQUÊNCIA NO
JOGO *GOD OF WAR IV*

Monografia apresentada ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharela em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientadora: Profa. Dra. Georgia da Cruz Pereira.

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- C98v Cunha, Saynara Roana Gomes.
O valor em não desviar o olhar : a técnica do plano-sequência no jogo God of War IV / Saynara Roana Gomes Cunha. – 2022.
101 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2022.
Orientação: Profa. Dra. Georgia da Cruz Pereira.
1. Plano-sequência. 2. Cinematografia. 3. Videogames. 4. Narrativa. 5. God of War IV. I. Título.
CDD 302.23
-

SAYNARA ROANA GOMES CUNHA

O VALOR EM NÃO DESVIAR O OLHAR: A TÉCNICA DO PLANO-SEQUÊNCIA NO
JOGO *GOD OF WAR IV*

Monografia apresentada ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito para obtenção do título de Bacharela em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovada em: 09/02/2022

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Georgia da Cruz Pereira (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Alysson Diniz dos Santos
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Ma. Soraya Madeira da Silva
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Aos que não encontraram seu objetivo e ainda assim estão exaustos para perseguir um. Tudo no seu tempo.

AGRADECIMENTOS

Nem mesmo a Rainha das Valquírias, Sigrun, foi páreo para o que enfrentei no processo de realização deste trabalho. Ele sim foi o meu *boss* final definitivo. Sigrun não é apenas um inimigo muito difícil no que concerne sua força, mas sua imprevisibilidade é o que torna tudo muito mais desafiador. Depois de muitas derrotas, vencer a luta traz uma sensação indescritível. É emoção, é satisfação, é dever cumprido, foram meus esforços que me levaram à vitória. E, é claro, um Atreus de coadjuvante sem o qual o sucesso estaria muito mais distante. Associar a batalha contra Sigrun não só ao processo dessa pesquisa, como também ao que passei durante a graduação, é inevitável. Por isso, não posso deixar de registrar meus agradecimentos aos Atreus que me auxiliaram e tornaram minha aventura alguns por cento menos tortuosa.

À minha orientadora, Profa. Georgia Cruz, quem pôde me assegurar em momentos que imaginei que não chegaria até o final, e quem acreditou em mim desde que a abordei com minhas ideias iniciais. Sua experiência e seus direcionamentos me fizeram acreditar no meu potencial e me trouxeram um pouco de calma de que tudo estava no caminho certo.

À Profa. Soraya Madeira da Silva e ao Prof. Alysson Diniz dos Santos pelas considerações importantíssimas que fizeram, contribuindo para elevar o nível deste trabalho. Ambos formaram uma banca incrível e o *match* foi perfeito.

Ao meu companheiro, Pedro Henrique, que observou de longe, mas esteve ao meu lado, me estimulou e acreditou na qualidade das minhas entregas sempre que eu estive desanimada e não tinha forças para continuar. Obrigada por me escutar falar por horas e não se incomodar com isso, e também por me distrair e me fazer respirar um pouco quando precisei. Evoluímos muito um ao lado do outro e sinto enorme orgulho de nós dois. Suas palavras de afirmação foram e continuam sendo imprescindíveis para que eu dê mais um passo todos os dias. Imensamente, sou grata por compartilhar tudo com o Peter Parker da minha Gwen Stacy.

Ao meu querido amigo, Ulric Marques, que me ajudou muito mesmo sendo de outro curso, e não mediu esforços em contribuir com seus conhecimentos para que eu pudesse ultrapassar muitos dos obstáculos que foram colocados no caminho. Além de todas as risadas proporcionadas, não me julgou e escutou atentamente os meus desabafos. Você foi o ser mais iluminado nessa terra que a Engenharia da Computação me proporcionou.

Por fim, mas não menos importante, à minha mãe, Suzy, e aos meus avós, Conceição e Luiz, que sempre me ampararam e comemoraram minhas conquistas desde que entrei nesse sinuoso percurso acadêmico. O capítulo chega ao fim, mas temos muito mais para escrever e conquistar.

“A bug is never just a mistake. It represents something bigger. An error of thinking. That makes you who you are.” (Elliot Alderson).

RESUMO

As inovações tecnológicas no campo dos jogos eletrônicos tornaram padrão o desenvolvimento de jogos com estruturas narrativas apoiadas nos componentes visuais, principalmente com o uso de técnicas cinematográficas. *God of War IV* se utiliza da técnica do plano-sequência, provinda do cinema, para apresentar todo o jogo em uma tomada única, proporcionando uma experiência contínua de dezenas de horas. A fim de compreender o uso do plano-sequência em *God of War IV* e como ele se torna elemento chave na construção narrativa do jogo, foi realizada uma pesquisa qualitativa a partir da observação do jogo, tornando possível realizar uma análise fílmica e a interpretação dos elementos contidos nele, especificamente da percepção do uso da técnica do plano-sequência. Para tanto, foi importante considerar os conceitos dos elementos convencionados pelo cinema e como eles foram adaptados pelos videogames, além do contexto histórico e, principalmente, neorrealista, no desenvolvimento do plano-sequência, para a compreensão dos possíveis significados gerados pelo seu uso no jogo *God of War IV*. Por meio da análise, foi possível identificar as características do uso do elemento de plano-sequência no corpus e a identificação da câmera como narrador-personagem na narrativa de *God of War IV*.

Palavras-chave: plano-sequência; cinematografia; videogames; narrativa; *God of War IV*.

ABSTRACT

Technological innovations in the field of electronic games have made standard the development of games with narrative structures supported by visual components, mainly with the use of cinematographic techniques. God of War IV uses the long take technique, derived from cinema, to present the entire game in a single shot, providing a continuous experience of dozens of hours. In order to understand the use of the long take in God of War IV and how it becomes a key element in the narrative construction of the game, a qualitative research was carried out from the observation of the game, making it possible to carry out a film analysis and the interpretation of the elements contained therein, specifically the perception of the use of the long take technique. Therefore, it was important to consider the concepts of the elements conventioned by the cinema and how they were adapted by video games, in addition to the historical and, mainly, neorealist context, in the development of the long take, to understand the possible meanings generated by their use in the God of War IV game. Through the analysis, it was possible to identify the characteristics of the use of the long take element in the corpus and the identification of the camera as a narrator-character in the narrative of God of War IV.

Keywords: long take; cinematography; video games; narrative; God of War IV.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Abstração com formas geométricas no jogo <i>Frogger</i> (Atari, 1981)	20
Figura 2 – Mario e suas diferentes estéticas ao longo dos anos	21
Figura 3 – Evolução gráfica da Lara Croft, protagonista da franquia <i>Tomb Raider</i>	23
Figura 4 – Ambientação de <i>God of War II</i>	24
Figura 5 – Escolhas que importam em <i>The Walking Dead</i>	27
Figura 6 – Posicionamentos de câmera na série Hannibal	34
Figura 7 – Classificações de enquadramento	35
Figura 8 – Planos de imagem na série Hannibal	36
Figura 9 – Movimentos de câmera	37
Figura 10 – O plano geral em <i>Sonic The Hedgehog</i> (Sega, 1991).	44
Figura 11 – Câmera fixa em <i>Resident Evil</i> (Capcom, 1996).....	45
Figura 12 – Câmera subjetiva em <i>Battlefield V</i> (DICE, 2018).....	46
Figura 13 – Perspectiva em 3ª pessoa em <i>Assassin's Creed Valhalla</i> (Ubisoft, 2020).....	47
Figura 14 – Kratos nos primeiros jogos da saga.....	56
Figura 15 – Kratos e seu filho, Atreus, em <i>God of War IV</i>	58
Figura 16 – Menu inicial de <i>God of War IV</i>	59
Figura 17 – A árvore marcada.....	61
Figura 18 – Posicionamento de câmera declarando interatividade	62
Figura 19 – O funeral de Faye	64
Figura 20 – Kratos auxilia a mira de Atreus.....	65
Figura 21 – Os caçadores se tornam a caça	67
Figura 22 – Kratos recolhe as cinzas de Faye	67
Figura 23 – Um estranho bate na porta.....	68
Figura 24 – Primeiro confronto entre Kratos e Baldur.....	69
Figura 25 – O resultado da luta	70
Figura 26 – Atreus se defende do inimigo.....	71
Figura 27 – Conhecendo a bruxa da floresta	72
Figura 28 – A Serpente do Mundo.....	73
Figura 29 – O Templo de Týr no Lago dos Nove é revelado	73
Figura 30 – Sala de viagem entre reinos.....	75
Figura 31 – A luz de Alfheim	76
Figura 32 – Batalha contra o dragão.....	78

Figura 33 – Mimir e a descoberta de Jötunheim	79
Figura 34 – Portal de <i>fast travel</i>	80
Figura 35 – <i>Bossfight</i> contra Magni e Modi	81
Figura 36 – O despertar de Atreus	82
Figura 37 – A doença de Atreus	83
Figura 38 – O fantasma de Atena assombra Kratos	84
Figura 39 – As Lâminas do Caos	85
Figura 40 – O reino dos mortos	85
Figura 41 – Revelando a verdade	86
Figura 42 – Atreus executa Modi	87
Figura 43 – A ponte para Jötunheim é perdida	88
Figura 44 – Segundo confronto com Baldur	89
Figura 45 – Perdidos em Helheim	90
Figura 46 – Diálogos com NPCs em <i>Vampyr</i>	94

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Tipos de enquadramento de câmera e suas funções	39
Tabela 2 – Tipos de movimento da câmera e suas funções	40

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	A FORMA DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL E AS CONVERSÕES DOS VIDEOGAMES	18
2.1	Jogos eletrônicos através de gerações	18
2.2	Relações entre videogame e cinema: remediação e transposição de mídias	25
2.3	A estética do cinema	28
2.3.1	<i>Origens da sétima arte</i>	29
2.3.2	<i>Desconstruindo a cena: os elementos que compõem o quadro</i>	33
2.4	As dimensões do plano-sequência	40
2.5	Enquadramentos da linguagem audiovisual nos videogames	43
2.6	Narrativa audiovisual e o ato de protagonizar histórias.....	48
3	METODOLOGIA	52
3.1	Análise formal.....	52
3.2	Análise fílmica.....	53
3.3	Especificações para a análise de <i>God of War IV</i>	53
4	GOD OF WAR IV E OS SENTIDOS DO PLANO-SEQUÊNCIA	55
4.1	O mito ganha nome: ascensão e queda de Kratos	55
4.2	Decompondo os planos de <i>God of War IV</i>	59
4.2.1	<i>Capítulo 1: ‘The Marked Trees’</i>	60
4.2.2	<i>Capítulo 2: ‘Path to the Mountain’</i>	70
4.2.3	<i>Capítulo 3: ‘A Realm Beyond’</i>	74
4.2.4	<i>Capítulo 4: ‘The Light of Alfheim’</i>	75
4.2.5	<i>Capítulo 5: ‘Inside the Mountain’</i>	77
4.2.6	<i>Capítulo 6: ‘A New Destination’</i>	79
4.2.7	<i>Capítulo 7: ‘The Magic Chisel’</i>	80
4.2.8	<i>Capítulo 8: ‘Behind the Lock’</i>	81
4.2.9	<i>Capítulo 9: ‘The Sickness’</i>	82
4.2.10	<i>Capítulo 10: ‘The Black Rune’</i>	86
4.2.11	<i>Capítulo 11: ‘Return to the Summit’</i>	87
4.3	Analisando o elo entre imagem e narrativa em <i>God of War IV</i>	91
5	CONCLUSÃO	97
5.1	Considerações sobre <i>God of War IV</i> e o plano-sequência	97

5.2	Contribuições futuras.....	98
	REFERÊNCIAS	99

1 INTRODUÇÃO

O videogame ocupa um importante espaço na história, pois foi uma das mídias precursoras a combinar imagem em movimento, som e interação do usuário em tempo real, tudo em uma só máquina. Muitas vezes, algum tipo de estrutura narrativa se estabelece dentro do mundo interativo do jogo eletrônico (WOLF, 2008), prática que passou a ser vista com mais frequência a partir dos anos 1990.

As inovações tecnológicas, que se deram entre os anos 1990 e 2000, gradualmente possibilitaram que mais jogos se tornassem mais imersivos, e que contassem, mais expressivamente, com certo nível de desenvolvimento narrativo (FÓLLEA, 2020). Em termos gerais, segundo Beatriz, Martins e Alves (2009), pode-se definir narrativa como a arte de contar parte ou o todo de uma história. Sendo assim, os estúdios de desenvolvimento se aproveitaram do aumento das capacidades das mídias de armazenamento, para desenvolver jogos com maior quantidade de dados (FÓLLEA, 2020), possuindo mais liberdade criativa para a construção de enredos capazes de prender o jogador.

Crawford (1984, p. 7, tradução nossa) define o jogo como “um sistema formal fechado que representa subjetivamente um subconjunto da realidade”. Wolf (2001, *apud* WEI; BIZZOCCHI; CALVERT, 2010) afirma que a mídia do videogame se tornou cada vez mais baseada em narrativa, devido ao uso do espaço e do tempo na realidade do jogo, além da evolução dos gráficos, que se tornam cada vez mais representativos.

O cinema, ao longo das décadas, consolidou sua estética, bem como os aspectos visuais e de narrativa considerados essenciais para a criação de uma obra, constituindo sua linguagem própria. De acordo com Pase e Tietzmann (2018, p. 47), o “[...] filme é formado a partir de um conjunto de planos montados em sequência, oferecendo ao espectador uma variação de enquadramentos, ângulos de câmera e durações vinculadas às intenções narrativas dos realizadores [...]”.

Segundo Brandão (2012), o cinema e os jogos passaram a convergir de maneira mais acentuada a partir da quinta geração de videogames, quando a câmera foi introduzida nos jogos, devido ao uso de gráficos tridimensionais. A montagem no cinema e nos jogos são diferentes. Enquanto no cinema a montagem possui uma métrica fixa, nos jogos eletrônicos tais elementos cinematográficos podem ser controlados pelo jogador (BRANDÃO, 2012).

Devido à crescente atribuição de complexidade narrativa aos jogos, eles têm apresentado mais características semelhantes aos filmes, adotando técnicas formais do cinema ou até mesmo incorporando o cinema, por exemplo, nas *cutscenes*. Os trechos cinematográficos,

chamados de *cutscenes*, servem para apresentar importantes pontos do enredo e desenvolvimento de personagem (HUANG, 2017), se aproximando da estrutura narrativa que é apresentada no cinema, bem como das técnicas de montagem de planos.

Não há muito tempo “[...] que computadores mais poderosos começaram a permitir aos estúdios de desenvolvimento renderizar *cutscenes* a partir do próprio motor gráfico do jogo [...]” (FÓLLEA, 2020, p. 6, tradução nossa), tornando sutil a transição entre *gameplay* e *cutscene*, fazendo com que a experiência interativa seja ainda mais imersiva e próxima de um filme, em que o jogador começa a se tornar um observador, um espectador, ao invés de um participante ativo.

God of War IV é um jogo de ação-aventura em terceira pessoa, desenvolvido pela Santa Monica Studio, baseado em mitologia nórdica, sendo uma sequência para o arco narrativo da trilogia principal da franquia. O jogo foi totalmente reestruturado, tanto no sistema de mecânicas, quanto em profundidade narrativa e aspectos de montagem cinematográfica, que estão mais sofisticados (PICINATTO, 2021).

God of War IV não apresenta cortes de câmera ou uma montagem de planos típica. Toda a experiência de jogabilidade é contínua, as *cutscenes* estão integradas ao *gameplay*, de tal maneira que quase não é possível distinguir a transição entre elas e os momentos jogáveis. Tudo faz parte de uma enorme experiência cinematográfica interativa.

A técnica em questão é chamada, no cinema, de plano-sequência, que consiste em uma cena filmada por uma única câmera (ou filmada de maneira que dê essa impressão), produzindo uma longa tomada, ou seja, não apresenta cortes e é contínua. Em seu estudo sobre o plano-sequência para Pasolini, Xavier (1993, p. 105) afirma que “[...] a montagem corta o fluxo contínuo da imagem em movimento [...]”, sendo assim, é a partir da tomada em fluxo contínuo que a vida é reproduzida na tela, como um plano-sequência infinito.

Apesar de ser uma obra fictícia e não representar a vida real, o diretor de *God of War IV*, Cory Barlog, conta que sua aspiração em não realizar cortes de câmera foi a de contar uma história mais pessoal, aproximando o jogador dos personagens e de sua jornada. Segundo Barlog (2017), os cortes de câmera estão presentes no vocabulário filmico e é quase automático fazê-los. Por isso, ele quis arriscar no desafio de dirigir um jogo inteiro em longa tomada.

Considerando *God of War IV* como um rico exemplo da aproximação do cinema e dos jogos, este trabalho apresenta uma análise sobre a linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos, especificamente no jogo supracitado, abordando a técnica de plano-sequência e seus efeitos na construção narrativa.

Alguns trabalhos acadêmicos da última década tratam da relação entre jogos e

cinema. O trabalho de Vieira (2017), por exemplo, busca identificar de que forma a experiência cinematográfica se transforma quando integrada às novas mídias do videogame. É possível perceber o crescimento do interesse nesse campo de pesquisa, já que os jogos têm tomado, cada vez mais, rumos de design que focam em narrativa, exigindo uma maior aproximação das técnicas cinematográficas, além das adaptações narrativas que devem ser feitas por conta do aspecto interativo dos jogos.

No entanto, poucos trabalhos se dedicam a analisar *God of War IV* e trazer o jogo à luz dos seus aspectos cinematográficos. Santos (2018) fez um estudo de caso da franquia de *God of War*, com o objetivo de fortalecer a perspectiva acadêmica a respeito do videogame enquanto estrutura social e como mídia, além de compreender quais são e como atuam os mecanismos capazes de propiciar a experiência em um jogo eletrônico. Grimes (2020) revisita e tenta modernizar o debate em torno das qualidades narratológicas dos jogos, tendo em vista as teorias do cinema, dedicando um tópico ao jogo *God of War*. Apesar das poucas pesquisas encontradas que exploram o jogo com base em elementos cinematográficos, não foi possível identificar nelas a abordagem da técnica de plano-sequência utilizada na direção do jogo.

Dito isso, a pergunta direcionadora dessa pesquisa é: como a técnica de plano-sequência torna a câmera elemento chave na construção narrativa em *God of War IV*?

Devido, então, ao crescente empréstimo das técnicas cinematográficas vistas nos mais recentes jogos eletrônicos, mais fortemente naqueles focados em narrativa, o objetivo geral deste trabalho é analisar o emprego dos elementos de linguagem cinematográfica na construção narrativa do jogo *God of War IV*, especificamente o uso da câmera no plano-sequência.

Para tanto, na seção 2 deste trabalho são abordadas as perspectivas históricas e técnicas da evolução do videogame e do cinema, correlacionando as duas mídias e como elas convergiram suas características em um processo de remediação. Há uma apresentação sobre as técnicas cinematográficas mais frequentes no cinema e é discutido como elas são adaptadas nos jogos eletrônicos. Em seguida, um tópico é dedicado para entender os significados que permeiam a utilização da técnica do plano-sequência no cinema. Por fim, é feito um panorama acerca do funcionamento das estruturas narrativas nas mídias digitais.

A metodologia da pesquisa é definida na seção 3, em que é abordado o conceito de análise formal de um jogo eletrônico, além de detalhar o processo de análise fílmica proposta por Vanoye e Goliot-Lété (2002), utilizada para analisar o objeto deste trabalho. Ademais, são especificadas as características do jogo *God of War IV*, que foram selecionadas para a realização mais direcionada da análise.

Finalmente, na seção 4, a saga *God of War* é apresentada, de forma a situar o leitor na complexa narrativa construída ao longo dos jogos, para então ambientar o cenário narrativo que é apresentado em *God of War IV*. A análise do jogo é realizada com base nas especificações definidas pela metodologia, havendo uma separação entre descrição de cenas e análise crítica.

2 A FORMA DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL E AS CONVERSÕES DOS VIDEOGAMES

Desde suas origens, os jogos eletrônicos exigiam ser lidos de uma outra maneira, a partir de uma nova perspectiva, diferentemente das outras mídias, por conta de suas imagens abstratas. Os videogames surgiram em uma época em que a arte abstrata era bastante popular, embora a abstração nos primeiros jogos fosse, geralmente, o resultado de limitações técnicas, ao invés de escolhas artísticas intencionais. À medida que as tecnologias foram evoluindo, as capacidades gráficas melhoraram e as possibilidades de construir gráficos mais representativos se tornaram mais evidentes (WOLF, 2012).

Com o passar dos anos, a evolução tecnológica tem possibilitado que os jogos sejam produzidos e que representem histórias de formas diversas e criativas, muitas vezes inovativas, porém dificilmente seguindo o mesmo padrão visto em outras mídias, como no cinema. Ainda assim, é necessário buscar referências em indústrias já consolidadas.

A característica principal que torna o videogame uma mídia visual e interativa, é a participação direta de um usuário que interage com a interface da máquina para alcançar um objetivo. Sendo assim, a representação visual é essencial para que aconteça a interação com o jogo. Muitos desses recursos visuais utilizados para representar uma narrativa, foram integrados a partir das técnicas audiovisuais estabelecidas pelo cinema.

Na década de 1990 e no início dos anos 2000, jogos como *Resident Evil* (Capcom, 1996), *Tomb Raider* (Core Design, 1996), *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), entre outros, fizeram sucesso por conseguir entregar, com um poder gráfico ainda limitado, experiências interativas com enredos complexos e montagens de cena com aspectos semelhantes aos dos filmes.

Atualmente, é notável a quantidade de jogos que se aproximam ainda mais visualmente dos filmes, trazendo grandes trechos cinematográficos, chamados de *cutscenes*, em que as técnicas audiovisuais são utilizadas com maior domínio, para representar pontos chave da narrativa. Porém, não se limitando às *cutscenes*, os jogos em sua completude adaptam os elementos cinematográficos para que, mesmo em seu contexto interativo e não linear, a história seja contada de forma que proporcione algum nível de imersão e diversão ao jogador.

2.1 Jogos eletrônicos através de gerações

Apesar de ser uma mídia relativamente nova, o videogame já passou por várias

gerações de mudanças tecnológicas, com os lançamentos mais atuais sendo os do *Playstation 5* e *Xbox Series X/S* em 2020. Para compreender como os videogames tiveram sua gênese, é necessário voltar 6 décadas no tempo.

Segundo Reis (2005), é consenso entre os pesquisadores que foi o físico William Higinbotham quem criou o primeiro jogo eletrônico, que funcionava em um osciloscópio¹ e era processado por um computador analógico, em 1958. O projeto, nomeado de *Tennis Programming* ou *Tennis for Two*, foi criado na tentativa de simular uma partida de tênis através da interação de dois usuários, que podiam controlar os movimentos no jogo.

O *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) também atribui a Steve Russell e outros colaboradores os créditos de inventores do primeiro jogo de computador em 1962. Tendo como base livros de ficção científica, os desenvolvedores criaram o projeto *Spacewar*, simulando uma batalha entre naves espaciais no primeiro minicomputador fabricado, o DEC PDP-1.

O responsável por popularizar o videogame, entretanto, como forma de entretenimento foi Nolan Bushnell, que desenvolveu, em 1971, o *Computer Space*, uma versão *arcade*² de *Spacewar* e o primeiro fliperama da história. Em 1972, junto de seu amigo Ted Dabney, Bushnell fundou uma empresa de desenvolvimento de jogos eletrônicos, chamada Atari (REIS, 2005).

O engenheiro Al Alcorn, contratado para a Atari por Bushnell, foi incumbido da tarefa de criar um jogo baseado em *ping-pong*, que deveria ser muito simples, consistindo apenas de uma bola e duas barras, além de um placar de pontos em um fundo preto. Os jogadores controlavam barras, que representavam raquetes, usadas para rebater o pequeno quadrado, que representava uma bola. *Pong* estreou como o primeiro jogo do Atari, conquistando o público com sua simplicidade e diversão (KENT, 2001).

Os gráficos computacionais, entre o final dos anos 1960 e início dos anos 1970, não eram sofisticados o suficiente para produzir, de forma fácil e barata, imagens em movimento detalhadas e representativas em tempo real (WOLF, 2008). Luz (2010, p. 25) anuncia que o videogame seria como um

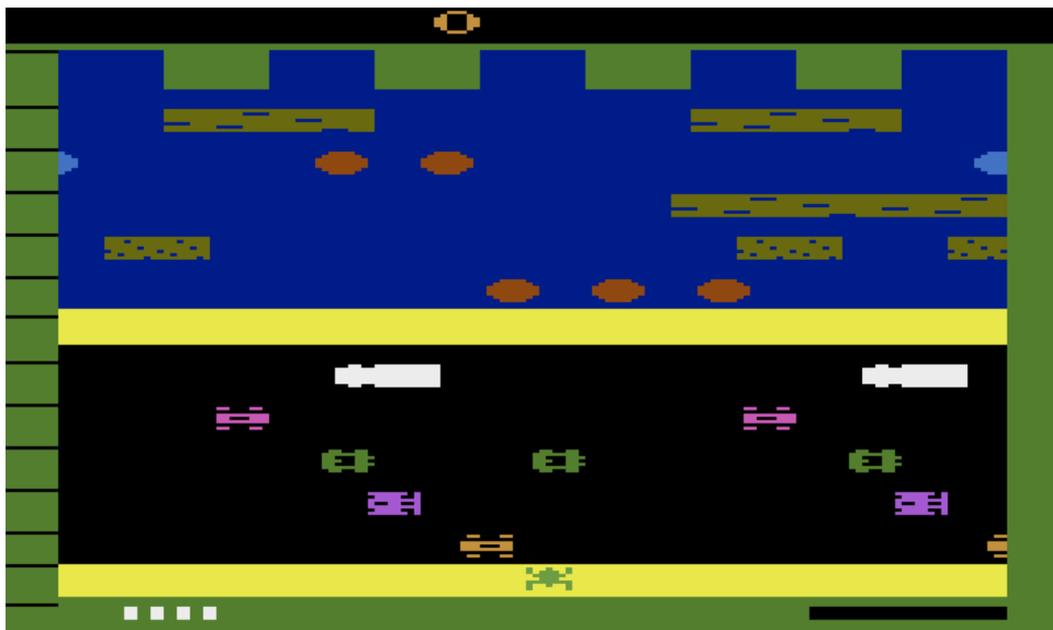
¹ O Osciloscópio é uma ferramenta de teste eletrônico que possibilita a observação de um sinal de tensão. O Osciloscópio gera gráficos bidimensionais com um ou mais sinais em função do tempo. Outros sinais como som e vibrações também podem ser convertidos em tensões e serem analisados através dele. Disponível em: <https://www.baudaeletronica.com.br/ferramentas/instrumentos-de-medicao/osciloscopio>. Acesso em: 21 out. 2021.

² *Arcade* é um aparelho de jogo eletrônico, composto de um gabinete (caixa de madeira ou material plástico), tubo de imagem (CRT) ou monitor de vídeo, fonte de alimentação, controle(s) de jogo e sistema de jogo. Geralmente instalado em estabelecimentos de entretenimento. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Arcade>. Acesso em: 21 out. 2021.

provedor de sistemas simbólicos complexos já que desde o começo, mais por limitações tecnológicas do que por escolha, o vídeo game trabalhava os elementos gráficos de maneira extremamente abstrata, criando intrincados sistemas visuais. O ser humano, quase que naturalmente, se sente atraído por esses sistemas, tornando sua decodificação parte da diversão em si.

Simples figuras geométricas, como quadrados, triângulos, círculos e barras, eram o suficiente para representar personagens, objetos e cenários dos jogos (FIGURA 1). Os detalhes e a complexidade das imagens foram sacrificados para dar lugar à interação ativa e imediata, e era isso que tornava os videogames instigantes. A falta de realismo e a utilização de elementos gráficos abstratos e de baixa qualidade, forçavam o jogador a interpretar e imaginar os detalhes do que estava sendo mostrado na tela em paralelo com a ação que os jogos apresentavam (LUZ, 2010).

Figura 1 – Abstração com formas geométricas no jogo *Frogger* (Atari, 1981)



Fonte: Giant Bomb³.

Embora a simplicidade e abstração dos gráficos fossem resultados de limitação tecnológica, essa estética se encaixava bem com as tendências artísticas que predominavam na década de 1960. O estilo de pintura *hard-edge*⁴ enfatizava a simplicidade geométrica, e os primeiros jogos coincidiam com os estilos de arte minimalista e abstrata, já que trabalhavam

³ Disponível em: <https://www.giantbomb.com/frogger/3030-11903/>. Acesso em: 21 out. 2021.

⁴ *Hard-edge* é um estilo de pintura em que transições abruptas são encontradas entre as áreas coloridas. Muitas vezes, é uma forma de pintura geométrica e plana, com bordas duras e nitidamente bem delineadas e demarcadas uma da outra, o que também se refere à designação dessa forma de pintura como *hard-edge*. Disponível em: <https://www.hisour.com/pt/hard-edge-painting-12719/>. Acesso em: 21 out. 2021.

com pontos, linhas, blocos de cores, fundo preto e outras formas mínimas para criar abstrações. (WOLF, 2008).

A indústria começou a mudar a partir de 1975, quando o microprocessador se popularizou e seu custo ficou mais acessível. Muitas melhorias gráficas foram permitidas com o microprocessador de 8 *bits* e, um dos aspectos que limitava o que era visualmente designado dentro de um jogo era o espaço da tela, pois todos os elementos visuais deveriam estar restritos a esse espaço. Porém, em 1980, o designer Eugene Jarvis rompeu esses limites criando o espaço *off-screen*, trazendo a navegação no jogo *Defender*. O cenário poderia ser explorado ao navegar por locais que não eram vistos na tela, mas que já estavam pré-carregados.

O jogador somente enxergava uma porção da diegese e coisas aconteciam fora do espaço de visão [...]. A tela de vídeo não funcionava mais apenas para monitorar um mundo inteiro que aparecia, agora ela era apenas uma janela para mundos maiores e mais complexos (LUZ, 2010, p. 41).

Em 1985, Shigeru Myiamoto, designer da Nintendo, resolveu criar um dos jogos mais inovadores sob vários aspectos: cenários coloridos e fantásticos, desafios de plataforma, um mundo explorável repleto de segredos e um dos primeiros personagens mais memoráveis da história dos videogames: *Super Mario Bros* (FIGURA 2). Para isso, Myiamoto utilizou o mesmo esquema do jogo *Defender*, em que o mundo começa no lado esquerdo da tela e, conforme o personagem prossegue em seu caminho, o cenário se desenrola na tela, com a ação passando da direita para a esquerda (LUZ, 2010).

Figura 2 – Mario e suas diferentes estéticas ao longo dos anos



Fonte: Digital Spy⁵.

A tendência gráfica da geração dos 8 *bits* foi a simulação de volumes. Com o

⁵ Disponível em: <https://www.digitalspy.com/movies/a843071/new-super-mario-bros-movie-animated/>. Acesso em: 21 out. 2021.

aumento da capacidade de representar cores, os elementos que antes eram “chapados”, ou seja, utilizavam cores sólidas e sem variações, passaram a representar volumes com as variações tonais disponíveis, criando efeitos de luz e sombras (LUZ, 2010).

A introdução do microprocessador de 16 *bits* nos videogames aconteceu a partir de 1984, trazendo um aumento na paleta de cores e na resolução. Com isso, a profundidade narrativa nos jogos passou a ser mais explorada, já que a melhoria gráfica e de memória permitiam criar cenários mais enriquecidos com elementos que complementam o contexto, além de melhorar a qualidade da animação, tanto dos personagens quanto do cenário, se tornando mais fluida e tendo transições suaves. O novo nível de desenvolvimento alcançado com os 16 *bits* explora, também, a personalidade dos personagens, buscando a identificação e a empatia dos jogadores (LUZ, 2010).

Um jogo exemplar dessa geração é o *Sonic The Hedgehog*, lançado em 1991 pela Sega. O visual do jogo era cartunescos e juvenil e a linguagem gráfica era considerada pseudotridimensional, com volumes e profundidade alcançada por várias camadas de elementos no cenário. O personagem Sonic, assim como o Mario, se tornou um ícone dos videogames pela sua expressividade corporal e visual rebelde, que levava à identificação dos jogadores.

A tridimensionalidade chegou aos jogos com a tecnologia de 32 *bits* pois, apesar do maior poder de processamento, era acompanhada de coprocessadores especializados em cálculos vetoriais, se mostrando muito úteis em simulações 3D. A liberdade de explorar os ambientes, mudanças de ângulos de visão, a fluidez e suavidade dos movimentos, tudo proporcionado por cálculos matemáticos, revolucionou, novamente, os videogames (LUZ, 2010).

A tecnologia do *Playstation*, lançado pela Sony no Japão em 1994, que aliava o processamento de 32 *bits* a cálculos de geometria tridimensional, fez com que esse console moldasse uma nova geração de jogos e influenciasse as produções a partir dali, em que quase todos os jogos deveriam possuir gráficos tridimensionais. A linguagem gráfica trazida pelo *Playstation* emulava a do cinema, com o uso de câmeras e efeitos cinematográficos que passariam a fazer parte ativa da narrativa e dos *gameplays* (LUZ, 2010).

A sensação de imersão trazida pelos gráficos 3D conquistava o público, mesmo que os personagens não pudessem ser tão bem construídos visualmente – pois exigia muito poder de processamento – e tivessem sua aparência poligonal acentuada. A aparência facetada se tornou uma estética expressiva durante alguns anos, sendo explorada como uma linguagem gráfica que remetia à tecnologia, mas rapidamente se tornou obsoleta (FIGURA 3) (LUZ, 2010).

Figura 3 – Evolução gráfica da Lara Croft, protagonista da franquia *Tomb Raider*



Fonte: Pedro-Croft no DeviantArt⁶.

O realismo gráfico começara a ser necessário para agradar ao público e é aqui que entram os processadores de 64 e 128 *bits*, trazendo várias melhorias estéticas. Lançado em 2000, o *Playstation 2* foi o console de maior sucesso dessa geração, e possuía uma arquitetura bastante focada em processamento gráfico. As animações eram mais fluidas e a física era cada vez mais aplicada sobre os elementos do jogo, podendo interagir com eles, de forma indireta, trazendo um toque a mais de representatividade e realismo. A ambientação detalhada de jogos como *God of War II* (Santa Monica Studio, 2007) (FIGURA 4) é, até hoje, muito aclamada por sua complexidade e pelo uso de tudo o que a tecnologia do *Playstation 2* poderia oferecer (LUZ, 2010).

⁶ Disponível em: <https://www.deviantart.com/pedro-croft/art/Lara-Croft-Face-EVOLUTION-372089471>. Acesso em: 21 out. 2021.

Figura 4 – Ambientação de *God of War II*

Fonte: gamepressure⁷.

As gerações seguintes, de 256 *bits*, foram trazendo melhorias tecnológicas e gráficas voltadas para a produção de jogos com visuais cada vez mais próximos da realidade. Atualmente, jogos que possuem visual cartunesco ou até mesmo bidimensional se apresentam assim por escolha estética da equipe de desenvolvimento, e não mais por limitações de *hardware*. Os métodos de se desenvolver jogos vão, inevitavelmente, se aperfeiçoando, mas já estão consolidados. Dessa forma, a experimentação é bastante explorada em alguns jogos, enquanto em outros há a busca pela representação mais fiel possível da realidade (FIGURA 3) (MARCELINO, 2014).

Wolf (2008) assume que o videogame foi, talvez, a combinação entre arte e tecnologia de maior sucesso comercial que surgiu no início dos anos 1970, além de ter sido a primeira tecnologia computacional amplamente disponível ao público. O videogame logo viria a competir com o cinema e a televisão, surgindo como uma nova fonte de entretenimento que promovia a imersão do espectador em “realidades” dentro de uma tela, mas a única capaz de promover uma interação direta.

⁷ Disponível em: https://www.gamepressure.com/games/screenshots_list.asp?ID=4631. Acesso em: 21 out. 2021.

2.2 Relações entre videogame e cinema: remediação e transposição de mídias

As novas mídias, quando surgem, vêm apoiadas nas estruturas de mídias já existentes, pois precisam de algum parâmetro que as direcione para servirem a novos propósitos, além de se tornarem mais acessíveis. O empréstimo de elementos semânticos, estruturais e sintáticos de outras mídias é essencial para que a nova mídia possua um referencial. Os jogos, em termos gráficos e até mesmo narrativos, se basearam em convenções de outras mídias audiovisuais já estabelecidas, como a televisão e o cinema, para que pudessem proporcionar alguma familiaridade ao jogador. Na época atual, os videogames têm suas próprias convenções estabelecidas, e os jogadores, na maioria dos casos, não sentem estranhamento ao ter contato com um novo jogo (WOLF, 2003).

Na busca de soluções estéticas e formais que pudessem resolver quaisquer questões que os videogames pudessem ter, seja de imersão, interatividade ou narrativa, o avanço tecnológico propiciou ao videogame desenvolver uma linguagem congênere a do cinema. O nível de realismo gráfico que é visto nos jogos da última década tem aproximado ainda mais a mídia do videogame à mídia do cinema. Vieira (2018, p. 220) afirma que “Com o passar dos anos, [o videogame] empregou técnicas que foram desenvolvidas pelo cinema como a montagem, a câmera subjetiva, a simultaneidade de eventos, o campo e o contra-campo.”

O videogame é considerado por Wolf (2003, p. 11, tradução nossa) como sendo “a primeira [mídia] a combinar jogabilidade em tempo real com um espaço diegético navegável; a primeira a apresentar avatares controlados por jogadores em mundos virtuais que poderiam influenciar eventos na tela [...]”. Por isso é possível entender o videogame como uma mídia de caráter híbrido, que se utiliza da imagem e, em grande parte, do som, para estabelecer comunicação (BRANDÃO, 2012), de acordo com o contexto midiático do momento. Ele se mescla às variadas linguagens e processos sógnicos existentes em outras mídias. O processo de remediação, conceituado por Bolter e Grusin (2008 *apud* VIEIRA, 2018, p. 222),

[...] está ligado ao fato de que toda mídia se apropria, mesmo que minimamente, de elementos conceituais, linguagens, interfaces e experiências de outras mídias já concretizadas o que torna sua assimilação mais intuitiva. Trata-se, portanto, de um processo de adaptação de um meio através da convergência de princípios estéticos e culturais provenientes de outros formatos.

Isto posto, é seguro dizer que o videogame remedia elementos de histórias em quadrinhos, animações, fotografia, pintura e do próprio cinema, que por sua vez remedia elementos do teatro e da fotografia. A remediação é uma característica presente nas novas mídias digitais, uma vez que elas são dependentes de outras mídias e incorporam características

delas, porém adaptando-as aos seus contextos. O videogame, entretanto, possui uma característica imprescindível e que o evidencia perante outras mídias, que é a interatividade (VIEIRA, 2018).

O espectador adota uma postura mais passiva ao assistir a um filme. Todavia, todo receptor é ativo ao seu próprio modo, pois, como espectador, ele recebe estímulos, os decodifica e os interpreta, exigindo de suas funções cognitivas, como a percepção, a linguagem, a memória e a consciência. A interatividade passiva que recai sobre o espectador de um filme, se estende até o ponto em que ele é apenas um observador, que interpreta e assiste o desenrolar da trama sem possuir uma autoridade sobre ela, pois já foi definida. Já para um jogo acontecer, é necessário que um jogador – que assume postura ativa dentro dos limites estabelecidos pelo jogo – esteja em contato imediato com a máquina, comandando os controles em tempo real para que as ações dentro do jogo aconteçam. O desenvolvimento narrativo de um jogo só acontece por meio da intervenção do jogador (BRANDÃO, 2012).

Outro grande diferencial entre essas duas mídias é a temporalidade, e o videogame possui uma temporalidade própria bastante singular. O filme está restrito a um espaço de tempo previsto entre o início e o fim de seu enredo, apresentando uma história que pode ou não ser linear, mas que terminará em um determinado tempo. Ainda que os jogos com narrativa também possuam um começo e um fim predeterminados, a temporalidade nos jogos, em geral, depende do envolvimento do jogador e da sua aptidão em explorar o ambiente que lhe é apresentado. Alguns jogos possuem conflitos, tramas e desafios mais relacionados à jogabilidade tão complexos que podem levar dezenas de horas para que o jogador seja capaz de alcançar os objetivos e chegar à conclusão.

As possibilidades multifacetadas de descoberta, os segredos inumeráveis a serem desvendados, as histórias paralelas a serem vividas, tornam praticamente impossível precisar quando um jogador terminará de jogar um Vídeo Game a partir do momento que ele começa (STATERI, 2008, p.8).

A transposição de mídias é um assunto muito presente quando se trata de jogos e cinema. Segundo Marcelino (2014), a relação entre videogames e cinema – quando se trata de adaptações de filmes para jogos e vice-versa – teve início na década de 1980, quando houve uma tentativa de adaptar o filme E.T. o Extraterrestre (1982) para os videogames. Embora o jogo tenha tido uma péssima repercussão, as adaptações de mídias cinematográficas para os jogos são amplamente realizadas até hoje, com casos de bastante sucesso como os jogos da

franquia de *Star Wars*, e os jogos de *point and click*⁸ produzidos pela desenvolvedora Telltale Games. Suas produções marcaram o gênero de “escolha sua aventura” (FIGURA 5), com as adaptações das séries de TV *The Walking Dead* e *Game of Thrones* que, por suas vezes, foram adaptadas dos quadrinhos e da literatura, respectivamente.

Figura 5 – Escolhas que importam em *The Walking Dead*



Fonte: vídeo no canal RabidRetrospectGames no YouTube⁹.

A possibilidade de explorar as mesmas ou novas histórias e personagens dentro do universo de uma franquia dos cinemas torna a mídia do videogame bastante complexa e capaz de produzir jogos que fogem totalmente do espaço e do tempo determinados pelo filme. Assim como também é possível transportar o indivíduo, que uma vez era espectador, para dentro daquele mundo, e mesmo que o enredo esteja pré-definido, faz com que ele se sinta parte de um mundo fantástico do qual ele constrói a história.

O contrário também ocorre: quando o cinema adapta os jogos para sua mídia. Reis (2006) aponta que a maioria das produções cinematográficas que se originaram dos jogos não foram bem sucedidas, pois a linguagem narrativa do jogo, que se deve bastante ao emprego da interatividade, não é bem traduzida no cinema, resultando em produções de baixa qualidade.

⁸ Apontar e Clicar, em português, é um termo que se refere ao ato de deslocar o cursor do mouse e clicar em um ponto específico na tela com a intenção de efetuar uma seleção para realizar uma ação. Jogos *point and click* se baseiam nesta mecânica para que o jogador execute ações (andar, correr, coletar ou interagir com objetos, dialogar) e tome decisões no jogo. Disponível em: <https://www.acasadocogumelo.com/point-and-click-uma-interacao-diferente/>. Acesso em: 28 out. 2021.

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IptpR5YHHeU>. Acesso em: 28 out. 2021.

Entretanto, “[...] fãs não se preocupam tanto com isto, interessando-se por assisti-los simplesmente pelo fato de serem baseados em jogos.” (REIS, 2006, p. 73).

Os fãs de jogos – e também de outras mídias como quadrinhos e livros – são atraídos em massa ao cinema, na expectativa de verem seus jogos favoritos tendo uma interpretação fílmica. Certamente, a forma linear de contar a história, imposta pelos cineastas e roteiristas, é executada em um processo diferente do que ocorre nos videogames, o que acaba, muitas vezes, não agradando por conta das escolhas narrativas feitas por eles. Esse processo não envolve a interação do espectador, como é nos jogos, além de muitas vezes não haver tempo suficiente para promover uma conexão de empatia entre os personagens e o espectador, por mais que estes já sejam conhecidos pelo jogador.

Lopes e Borges (2010 *apud* MARCELINO, 2014) explicam que, enquanto o personagem assume posição de ator digital em um jogo, ele não é apenas um personagem, mas sim um símbolo. Tal característica, por vezes, é intransponível ao cinema, pois se faz necessário construir uma identidade que pode acabar desconstruindo aquela que já foi construída e convencionalizada no jogo. Isso também pode valer a outros elementos dos jogos, além dos personagens.

2.3 A estética do cinema

O filme, segundo Aumont *et al.* (2012), é composto por uma enorme quantidade de imagens fixas que, quando postas em sequência em um determinado ritmo, formam uma imagem em movimento. O cinema é um meio de expressão cultural cuja linguagem, diferentemente dos outros meios, funciona “a partir da reprodução fotográfica da realidade” (MARTIN, 2005, p. 11).

Entretanto, não é possível representar toda a realidade no plano, mas aquilo que a câmera capta através de um dado ângulo e enquadramento. Apenas um fragmento da realidade é reproduzido na tela, moldado para fazer parte de um discurso, uma narrativa, emitindo um significado. “A lente de uma câmera fotográfica [...] faz o mesmo que o olho. Ela colhe luz da cena e transmite essa luz para a superfície plana do filme para formar uma imagem que representa tamanho, profundidade e outras dimensões da cena” (BORDWELL; THOMPSON, 2014, p. 282).

O recorte de uma representação do real – ou a imagem fílmica – causa um sentimento de realidade pois é proveniente de muitas das características que a assemelham à realidade. O movimento, por exemplo, é o aspecto mais importante da imagem fílmica quando,

nos primeiros filmes, o movimento de uma locomotiva indo em direção à câmera ou o movimento das pessoas na vida cotidiana espantavam os espectadores. O som, posteriormente, se tornou tão importante quanto a imagem, adicionando uma dimensão a ela, sendo possível ter a sensação de ambiência, pois a audição consegue perceber e abranger o que o ângulo da imagem não mostra (MARTIN, 2005).

A ambiguidade entre a imagem fílmica – que possui sua extensão limitada pelo plano – e a realidade causa no espectador uma impressão da realidade que é específica do cinema, cuja manifestação se dá por conta da ilusão de movimento e da ilusão de profundidade.

A impressão de analogia com o espaço real produzido pela imagem fílmica é, portanto, poderosa o suficiente para chegar normalmente a fazer esquecer não apenas o achatamento da imagem, mas, por exemplo, quando se trata de um filme preto e branco, a ausência de cores, ou a ausência de som se o filme for mudo – e também fazer esquecer, não o quadro, que sempre permanece presente, mas o fato de que, além do quadro, não há mais ninguém (AUMONT *et al.*, 2012, p. 24)

O quadro impõe limites à imagem e, segundo Bordwell e Thompson (2014), um fragmento do espaço é mostrado no quadro, enquanto o resto é deixado fora de campo. Se um objeto ou pessoa sai do espaço visível no quadro, ficando fora dele, podemos supor que ele ainda está no espaço fílmico. O espaço invisível, fora de campo ou *off-screen*, aquilo que está fora do quadro, como Aumont *et al.* (2012) se refere, ainda pertence ao espaço imaginário do filme. Sons podem ser emitidos fora do espaço visível, o desenvolvimento temporal da narrativa muitas vezes ocorre além do campo mostrado no filme. Tais processos são percebidos, na consciência do espectador, como fazendo parte do espaço fílmico.

Em seu princípio, a câmera capturava uma posição fixa, enquadrando a cena do ponto de vista de uma plateia de teatro. Apenas depois foi-se atribuindo outros pontos de vista na produção do filme, dessa forma o cinema se tornou a arte da combinação e organização de imagens com o princípio da montagem. A atividade técnica da montagem tem a finalidade de obter a totalidade do filme, a partir de elementos inicialmente separados (AUMONT *et al.*, 2012). Os planos, filmados em diferentes ângulos, enquadramentos, profundidades e movimento, representando outros pontos de vista, são agrupados de acordo com uma ordem e duração, construindo, assim, o filme.

2.3.1 Origens da sétima arte

Um compilado de circunstâncias técnicas no final do século XIX deu luz ao cinema. Em dezembro de 1895, o cinematógrafo dos irmãos Lumière fez sua famosa exibição no Grand

Café, em Paris. A câmera inventada por Louis e August Lumière, também funcionava como projetor, era prática e relativamente pequena, podendo ser facilmente transportada e montada (COSTA, 2006).

Os primeiros filmes dos irmãos Lumière demonstravam acontecimentos e ações simples do cotidiano, enquadrados em uma única cena, como operários saindo da fábrica, uma família durante sua refeição e, o mais famoso e que espantou os espectadores, a chegada do trem na estação. Os Lumière utilizavam o enquadramento fixo e exploravam a perspectiva e a escala dos objetos no plano para transformar a realidade tão simples do dia-a-dia em eventos cinematográficos (BORDWELL; THOMPSON, 2014).

Em 1896, Georges Méliès aderiu ao método dos Lumière de filmar cenas de ações cotidianas, mas, por também ser um ilusionista, ele explorou as possibilidades de incluir efeitos especiais simples em cenários elaborados que ele criava em um estúdio. Em seus cenários, Méliès criava mundos fantasiosos, sendo o pioneiro da técnica da *mise-en-scène*, que em francês significa “pôr em cena”, ou seja, o diretor controlava o que aparecia no quadro, se inspirando nas peças de teatro, incluindo aspectos como iluminação, cenário, figurino e comportamento dos personagens. “No controle da *mise-en-scène*, o diretor *encena o evento* para a câmera” (BORDWELL; THOMPSON, 2014, p. 205).

Méliès progrediu as narrativas de seus filmes ao criar cortes entre as cenas, que eram planejados para serem imperceptíveis, criando efeitos especiais. Os efeitos eram realizados ao interromper o funcionamento da câmera, substituindo-se objetos ou pessoas que estavam no campo visual e, em seguida, retomando a gravação. Dessa forma, produzia a impressão de que objetos magicamente desapareciam e apareciam no plano ou se transformavam em outros (COSTA, 2006).

Os primeiros anos do cinema, de acordo com Costa (2006), foram de um “cinema de atrações”, pois estava tentando estabelecer sua linguagem, além de que o intuito dos filmes não era o de reproduzir boas narrativas, mas de experimentar e exibir ao público as novas técnicas que surgiam, era uma época de constante transformação.

Foi a partir de 1904 a 1907 que as narrativas se tornaram uma característica cinematográfica mais comum na indústria comercial. “Os filmes teriam aos poucos superado suas limitações iniciais e se transformado em arte ao encontrar os princípios específicos de sua linguagem, ligados ao manejo da montagem como elemento fundamental da narrativa.” (COSTA, 2006, p. 22).

Com a predominância das narrativas, o cinema passa a desenvolver as técnicas de filmagem, atuação, iluminação, enquadramento e montagem, para proporcionar uma

experiência mais clara para os espectadores quanto às ações que ocorriam nos filmes. Os intertítulos, por exemplo, começaram a aparecer em 1910, e eram fragmentos de textos que apareciam entre planos, utilizados para descrever a situação que seria apresentada e até mesmo as falas dos personagens (COSTA, 2006).

Nesse período de transição, como Costa (2006) chama o período entre 1907 a 1915, para que o cinema estabelecesse um sistema de convenções de linguagem própria, houve o uso de três tipos de montagens básicas: alternada, analítica e em contiguidade. A montagem alternada consistia em intercalar planos que mostrassem espaços diegéticos diferentes, com a intenção de mostrar ações que ocorrem simultaneamente e, na maioria das vezes, possuem relação na continuidade da narrativa. Já a montagem analítica ocorria quando um mesmo espaço era fragmentado em vários enquadramentos diferentes, permitindo capturar detalhes que não podem ser vistos em apenas um plano geral. Por último, a montagem em contiguidade ocasionava a transição de um espaço próximo a outro, entre planos, transmitindo a ideia de que o plano seguinte acontece em um local próximo ou adjacente ao plano anterior. A montagem em contiguidade fazia o público entender mais claramente o deslocamento dos personagens no espaço diegético.

Ao final do período de transição, as experimentações realizadas nos anos anteriores se tornaram convenções formais, estabelecendo técnicas como a montagem analítica, a alternância, a continuidade de olhar e direção, o contracampo, entre outras, que tornaram o cinema uma mídia livre da dependência de outras mídias (COSTA, 2006).

Os filmes, que antes desenvolviam um acontecimento por rolo, se tornaram longas-metragens, contando com rolos de filme de 60 ou 90 minutos. A partir de então, os longas passaram a ser norma no cinema, incluindo mais personagens e acontecimentos paralelos que estavam relacionados ao enredo principal (COSTA, 2006).

Durante a era do cinema mudo, a Europa desenvolvia seus estilos próprios e alternativos de filmes. O Expressionismo alemão, o impressionismo e o surrealismo francês e a montagem soviética, se destacam na história do cinema por explorarem estilos técnicos, estéticos e narrativos diferentes do que era estabelecido em Hollywood.

Com a chegada da tecnologia sonora na década de 1920, que possibilitou sincronizar gravações de som com as imagens do filme, os filmes falados começaram a se popularizar. Muitas das características estilísticas que Hollywood havia desenvolvido na era do cinema mudo continuaram a ser utilizadas, com a adição do som. “O som diegético era um suplemento poderoso para o sistema de montagem em continuidade. Uma linha de diálogo poderia prosseguir após um corte, criando a continuidade de tempo suave” (BORDWELL;

THOMPSON, 2014, p. 713).

Na década de 1930, as películas coloridas foram aprimoradas e passaram a ser amplamente utilizadas, pois foi percebido que as cores aumentavam o apelo dos filmes. A película colorida usava o processo Technicolor, cujo utilizava três cores para produzir uma maior variedade tonal, e ele demandava uma grande quantidade de luz para que as cores saíssem com boas tonalidades (BORDWELL; THOMPSON, 2014).

O neorrealismo italiano se deu na década de 1940, com o desejo de se libertar das convenções clássicas do cinema. O movimento Neorrealista teve tanto influências estrangeiras quanto de tradições nacionais, bem como o período pós-guerra estimulou os cineastas a revelarem as condições sociais contemporâneas, com a contribuição de fatores econômicos, políticos e culturais. Devido a destruição que a guerra causou em estúdios de cinema italianos, a *mise-en-scène* neorrealista se baseava em locais reais, e o aspecto fotográfico dos filmes possuía um teor documentarista (BORDWELL; THOMPSON, 2014).

Com a filmagem em locações reais, havia uma flexibilidade no movimento da câmera e nos enquadramentos, mas muito semelhante aos filmes de atualidade dos Lumière. Havia a recusa dos efeitos visuais e a câmera era utilizada como um mero instrumento de registro, que se movimenta conforme os estímulos do ambiente, do indivíduo ou de uma situação. A intenção era mostrar a realidade e levar a reflexão sobre as condições de vida nacional (FABRIS, 2006).

Apesar de ainda contar com a encenação de atores profissionais e famosos, atores não profissionais e pessoas comuns também eram bastante tidos na tela, trazendo uma maior característica de improvisação e de cenas que pareciam o mais casuais possível, se valendo de diálogos igualmente simples. A busca pela casualidade se refletia fortemente na narrativa, pois muitas vezes o desfecho dos eventos não era contado e o roteiro era constantemente modificado durante as filmagens. Segundo Bordwell e Thompson (2014, p. 718), “a tendência do Neorrealismo para a construção de tramas a partir da casualidade da vida deu a muitos filmes do movimento as características de filmes com finais abertos, diferentemente do estilo de Hollywood que trabalha com narrativas fechadas.”

No final da década de 1950, a difusão da televisão fez cair drasticamente o movimento de espectadores no cinema, e ao fim da década de 1960 Hollywood estava em crise. Uma estratégia que ajudou a indústria cinematográfica a dar a volta por cima foi produzir filmes direcionados a uma ampla audiência. Filmes como *O Poderoso Chefão* (1972), de Francis Coppola, *O Exorcista* (1973), de William Friedkin, *Halloween – A Noite do Terror* (1978), de John Carpenter, e *Star Wars: Episódio V – O Império Contra-ataca* (1980), de George Lucas,

fizeram muito sucesso.

Além do direcionamento dos filmes ao público geral, era necessário procurar novos meios de atrair novamente a atenção do público ao cinema. “Foi dentro desse contexto de mudanças, que aconteceu outra grande revolução dentro da indústria cinematográfica, sendo esta a aplicação de computação gráfica nas produções filmicas, as chamadas CGI (*Computer Graphic Imagery*)” (MARCELINO, 2014, p. 17). Os CGIs só ganharam força na indústria cinematográfica na década de 1970. Um dos filmes de mais destaque da época, que utilizou CGI para apresentar uma narrativa espacial de ficção científica, foi o *Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança* (1977), de George Lucas.

Ainda na década de 1970, nascia um movimento artístico chamado de *expanded cinema*, cujo objetivo era de expandir a experiência do cinema para além da tela, fazendo com que os filmes estimulassem outros sentidos além da visão, através do uso de diferentes mídias e equipamentos. O cinema em 3D, por exemplo, é fruto do *expanded cinema*, quando houve as primeiras experimentações nesse âmbito (MARCELINO, 2014).

Desde então, as tecnologias de computação gráfica, e outras técnicas digitais em geral, não pararam de se desenvolver, principalmente pela demanda gerada pela indústria de videogames. Essas técnicas permitem uma grande possibilidade de criações, manipulações e experimentações das imagens. Filmes com aplicações de CGI se tornaram mais frequentes e ganharam muita popularidade, trazendo cada vez mais público aos cinemas. O CGI passou de apenas um recurso estético para um recurso narrativo, a partir do ponto em que a tecnologia conseguiu produzir CGIs próximos da realidade, sendo uma tendência em filmes ficcionais (MARCELINO, 2014).

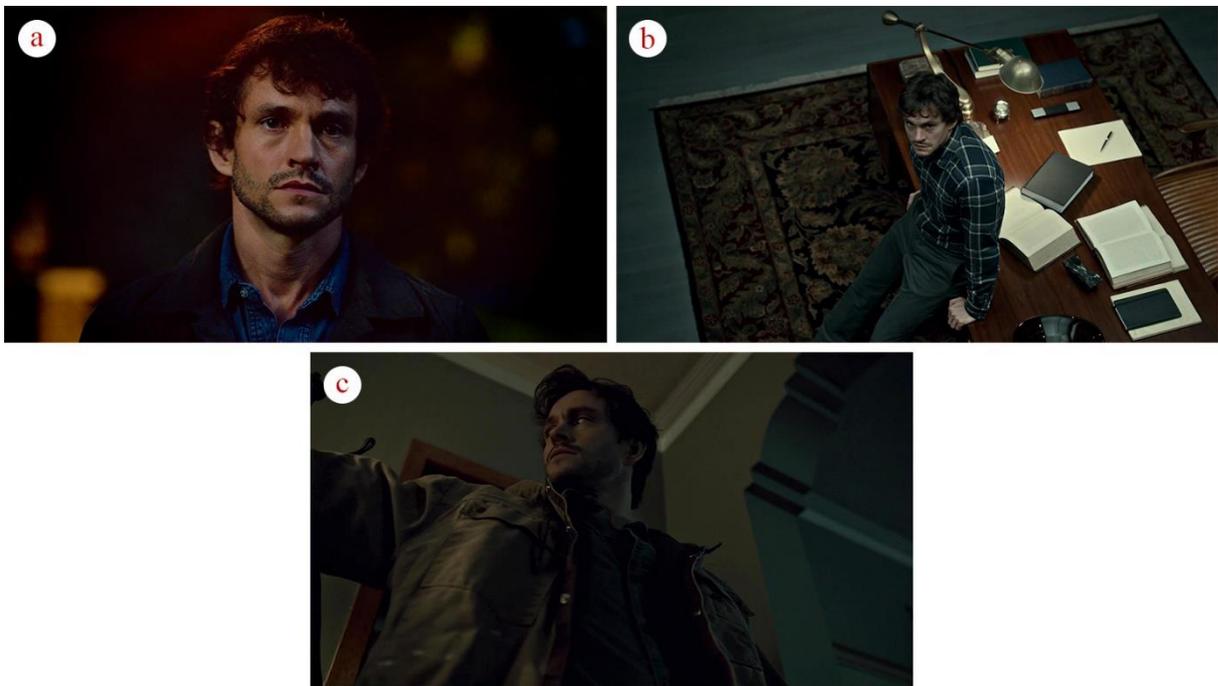
2.3.2 *Desconstruindo a cena: os elementos que compõem o quadro*

O quadro em um filme impõe um ponto de vista, ele define a imagem que é mostrada na tela, mais precisamente, o quadro é a visão do diretor. O enquadramento certamente detém poder não só sobre a trama do filme, mas sobre os sentimentos que causa no espectador, bem como as interpretações que podem ser feitas sobre a escolha de um ângulo ou dimensão na produção do filme.

O enquadramento pode afetar poderosamente a imagem por meio do tamanho e da forma do quadro, da maneira como o quadro define o espaço dentro e fora do campo, da maneira como o enquadramento impõe a distância, o ângulo de um ponto de vista à imagem e da maneira como o enquadramento pode se deslocar interagindo com a *mise-en-scène* (BORDWELL; THOMPSON, 2014, p. 299).

O espaço dentro do campo fílmico é determinado a partir de uma série de possibilidades de posicionamento e movimento de câmera. A câmera pode ser posicionada em diversos ângulos, mas na prática existem três mais frequentes: o ângulo horizontal, isto é, na altura do olhar (FIGURA 6a), a câmera alta (*plongée*) (FIGURA 6b), na qual ela é posicionada olhando de cima para baixo, e a câmera baixa (*contraplongée*) (FIGURA 6c), em que é colocada olhando de baixo para cima (BORDWELL; THOMPSON, 2014). Geralmente o uso da câmera alta promove a função de enfraquecer o personagem ou objeto filmado, enquanto a câmera baixa pode ter a função de empoderar.

Figura 6 – Posicionamentos de câmera na série Hannibal



Fonte: @hannibalcaps no Twitter¹⁰.

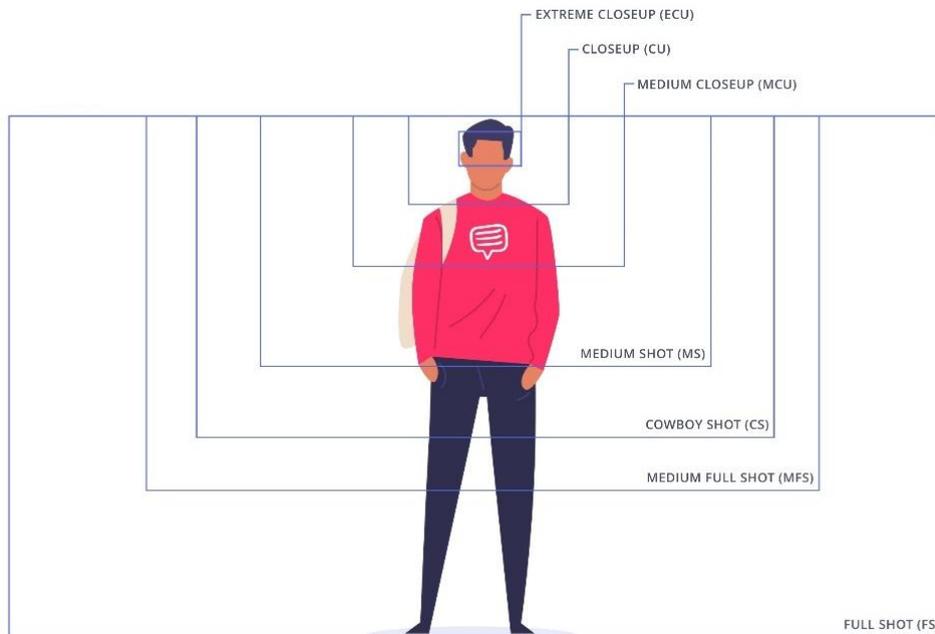
O quadro também possui um nível, podendo ser paralelo ao horizonte, o que é mais comum, ou enquadrado de forma oblíqua, quando a câmera pende para um lado, ficando inclinada. Além disso, a altura do enquadramento varia, podendo localizar a câmera mais acima ou abaixo em relação ao objeto filmado, bem como a distância do enquadramento, colocando-se mais perto ou mais longe da *mise-en-scène* (BORDWELL; THOMPSON, 2014).

Mesclando alguns e outros desses aspectos citados, é possível criar uma infinidade de variações de enquadramentos, aliando, também, ao tipo de plano. O plano é a imagem

¹⁰ Disponível em: <https://twitter.com/hannibalcaps>. Acesso em: 11 nov. 2021.

capturada pela câmera que enquadra um assunto, geralmente definido a partir do corpo humano (FIGURA 7).

Figura 7 – Classificações de enquadramento



Fonte: STUDIOBINDER¹¹.

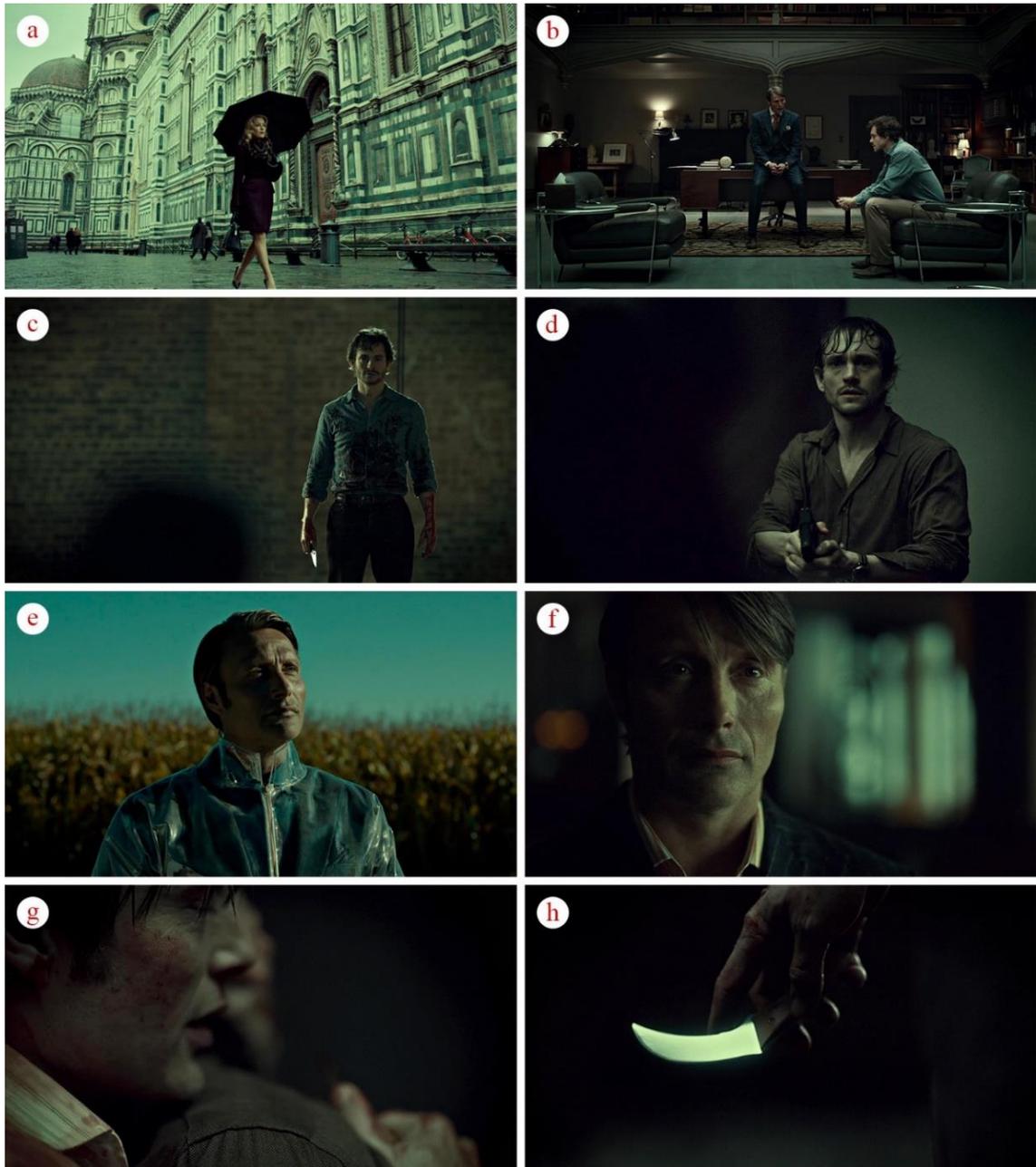
O plano geral (FIGURA 8a), por exemplo, é usado para enquadrar paisagens e vistas aéreas, a fim de ambientar o espectador no cenário mais geral do filme. Nesse plano o ser humano não é o foco, ele se perde na paisagem e é muito pequeno para ser visto. No plano conjunto (FIGURA 8b) já é possível visualizar a figura humana, mas com uma maior dominância do cenário ou fundo. Quando a câmera enquadra a figura humana a partir dos joelhos, este é chamado de plano americano (FIGURA 8c). O plano médio (FIGURA 8d), por sua vez, enquadra o corpo da cintura para cima, podendo visualizar melhor os gestos e expressões que os atores manifestem (BORDWELL; THOMPSON, 2014).

A partir daqui os planos passam a focar mais no rosto do ator. O meio primeiro plano (FIGURA 8e) enquadra o corpo do peito para cima, enquanto o primeiro plano (FIGURA 8f) é utilizado para focar e enfatizar a expressão facial. No primeiro plano, a câmera captura apenas a cabeça ou até mesmo mãos ou pés, para realçar uma gesticulação ou objeto que possua certo significado. O primeiríssimo plano é utilizado para destacar uma fração do rosto (FIGURA

¹¹ Disponível em: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shots-sizes-in-film/>. Acesso em: 11 nov. 2021.

8g), evidenciando uma expressão muito específica, um olhar, um sorriso. Este plano também é chamado de plano detalhe, podendo isolar um objeto pequeno, ampliando sua imagem para dar ênfase na sua significância na cena (FIGURA 8h) (BORDWELL; THOMPSON, 2014).

Figura 8 – Planos de imagem na série Hannibal



Fonte: @hannibalcaps no Twitter¹².

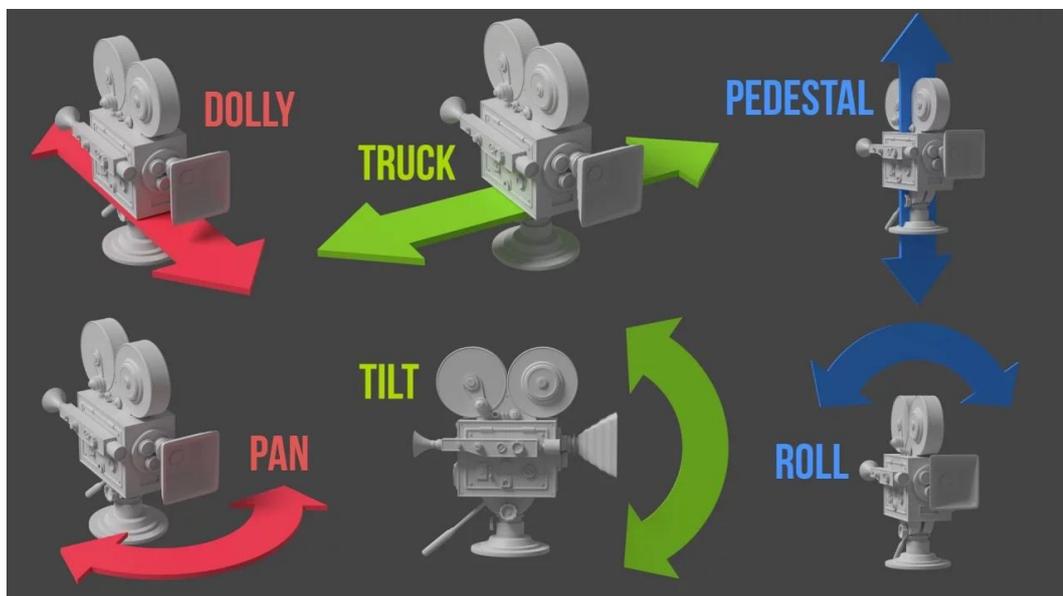
Os tipos de enquadramento não possuem significados fixos, na verdade, “[...] o contexto do filme determina a função dos enquadramentos, assim como determina a função da

¹² Disponível em: <https://twitter.com/hannibalcaps>. Acesso em: 11 nov. 2021.

mise-en-scène, as qualidades fotográficas e outras técnicas” (BORDWELL; THOMPSON, 2014, p. 310). O ângulo, nível, altura e distância da câmera podem assumir, e muitas vezes o fazem, funções narrativas, podendo estabelecer características de personagens ou cenários ou apresentar informações da trama, ao passo que podem funcionar apenas como artifício visual.

A possibilidade de mover o quadro foi, por muito tempo, uma característica diferencial do cinema. O enquadramento móvel (FIGURA 9) permite mudar o ângulo, nível, altura ou distância da câmera enquanto o plano ocorre. Assim, é possível se aproximar ou afastar do assunto ou objeto, rodeá-lo ou passar por ele.

Figura 9 – Movimentos de câmera



Fonte: CG Cookie¹³.

O movimento de câmera de panorâmica horizontal (*pan*), faz com que a câmera gire em seu próprio eixo no sentido horizontal, como se virasse a cabeça para os lados. O movimento de *pan* permite revelar a dimensão da imagem em um único e breve movimento. Já a panorâmica vertical (*tilt*) gira a câmera no seu eixo vertical, para cima e para baixo. No movimento de *travelling*, também chamado de *tracking* ou *truck*, a câmera muda de posição ao se deslocar horizontalmente, para os lados, para frente e para trás, circularmente ou diagonalmente. A câmera também pode se deslocar verticalmente através de equipamentos como a grua, uma espécie de “guindaste” que permite elevar e movimentar a câmera pelo ar.

Esses são os movimentos de câmera mais comuns, mas com a tecnologia atual e

¹³ Disponível em: <https://cgcookie.com/lesson/camera-moves>. Acesso em: 11 nov. 2021.

através do computador, é possível atribuir à câmera diversos movimentos, como um giro em 360°, por exemplo, além de combinar os movimentos em um mesmo plano.

Visualmente, os movimentos de câmera têm vários efeitos cativantes. Muitas vezes, eles aumentam o volume de informações a respeito do espaço da imagem. Os objetos tornam-se mais nítidos e mais vívidos do que nos enquadramentos estacionários. Novos objetos ou figuras geralmente são revelados (BORDWELL; THOMPSON, 2014, p. 315).

Os diretores também podem tornar o enquadramento ou movimento de câmera subjetivo, para representar a visão do personagem, o chamado POV (*point of view*). Essa técnica nos coloca no lugar do personagem e, narrativamente, pode trazer mais suspense ou dramaticidade a uma cena ou situação.

O *steadicam*, um estabilizador de câmera acoplado ao corpo do operador de câmera, permite realizar movimentos suaves, acompanhando os personagens em diversos tipos de locação que poderiam trazer complicações para um equipamento maior como a grua ou um carrinho sobre trilhos. O *steadicam* é bastante utilizado na criação de longas tomadas. O diretor pode optar por filmar imagens com movimentos mais abruptos e oscilatórios, dessa forma o operador utiliza uma câmera de mão, sem contar com o apoio de um equipamento estabilizador. A câmera na mão pode intensificar um plano subjetivo, pois admite uma sensação mais realista causada pelo POV (BORDWELL; THOMPSON, 2014).

O *zoom* também é considerado um enquadramento móvel, este podendo ser feito diretamente na lente da câmera ou na pós-produção, em programas de edição. O *zoom* tem como objetivo ampliar ou reduzir uma porção da imagem, enquanto a câmera permanece fixa em sua posição, não alterando os aspectos do objeto filmado. É perceptível quando a câmera se move e quando uma parte do quadro é ampliada ou reduzida.

O quadro móvel também afeta continuamente o ângulo, o nível, a altura ou a distância do enquadramento. Uma grua pode mudar o ângulo, de baixo para alto; um *travelling* fechando a imagem pode transformar a distância de um plano de conjunto para um primeiro plano.

[...] Por exemplo, uma das funções mais comuns do movimento de câmera é o reenquadramento. Se uma personagem se move em relação a outra personagem, o quadro geralmente faz uma ligeira panorâmica horizontal ou vertical para ajustar o movimento. [...] Como os reenquadramentos são motivados pelo movimento das figuras, eles tendem a ser relativamente imperceptíveis (BORDWELL; THOMPSON, 2014, p. 320).

O quadro pode se mover com a função de seguir ou acompanhar figuras ou objetos em movimentos, chamando isto de plano de seguimento. Nesses casos, o movimento do quadro funciona para que mantenhamos nosso olhar atento ao tema do plano. O movimento também

pode ocorrer independentemente de uma figura primária, assim sendo, o movimento pode haver a função de revelar algo de importante para a narrativa.

Como Bordwell e Thompson (2014, p. 321) colocam, “[...] o quadro móvel pode afetar profundamente a maneira como percebemos o espaço dentro do quadro e fora de campo.” Além disso, o movimento envolve o tempo, influenciando e controlando a percepção de duração e ritmo despertada no espectador, já que o movimento consome tempo na tela, podendo criar expectativa, suspense ou satisfação.

A fim de facilitar a compreensão do leitor, compilamos os tipos de enquadramento (TABELA 1) e de movimento (TABELA 2) de câmera, discutidos nesta seção, nas tabelas a seguir.

Tabela 1 – Tipos de enquadramento de câmera e suas funções

Enquadramento	Função	Relação com a figura humana
Plano geral	Apresenta paisagens e a ambientação geral	Corpo inteiro ou inexistente
Plano conjunto	Plano um pouco mais fechado que o plano geral, ainda há a dominância do cenário	Corpo inteiro
Plano americano	Facilita o reconhecimento dos personagens	A partir dos joelhos
Plano médio	Permite melhor visualização dos gestos dos personagens	A partir da cintura
Meio primeiro plano	Enfatiza expressões dos personagens. Pode receber a mesma classificação do primeiro plano	A partir do peito
Primeiro plano	Realça as expressões ou gestos dos personagens	Cabeça ou outro membro do corpo
Primeiríssimo plano ou plano detalhe	Evidencia expressões específicas. Amplia a imagem de objetos	Detalhe do rosto ou de um objeto
Câmera alta (<i>plongée</i>)	Câmera se posiciona no alto, apontada para baixo. Pode ressaltar a fraqueza do personagem	–
Câmera baixa (<i>contraplongée</i>)	Câmera se posiciona de baixo para cima. Pode promover o empoderamento do personagem	–
Câmera subjetiva	Ponto de vista em primeira pessoa	–

Fonte: elaborado pela autora.

Tabela 2 – Tipos de movimento da câmera e suas funções

Movimento	Função
<i>Pan</i> (panorâmica horizontal)	Revela a dimensão da imagem, movendo o eixo da câmera na horizontal
<i>Tilt</i> (panorâmica vertical)	Mesma função do <i>pan</i> , mas ocorre na vertical
<i>Travelling</i>	Câmera se desloca horizontalmente pelo espaço: para os lados, para frente e para trás, circularmente ou na diagonal
Plano com grua	Câmera se move aereamente. Realiza movimentos similares ao <i>travelling</i> , com a adição de se deslocar verticalmente, para cima e para baixo
<i>Steadicam</i>	Equipamento para acoplar a câmera ao corpo de um operador, facilitando o deslocamento
<i>Zoom</i>	Amplia ou reduz uma porção da imagem. Movimento feito diretamente na lente da câmera ou digitalmente

Fonte: elaborado pela autora.

2.4 As dimensões do plano-sequência

No primeiro cinema, que data entre os anos de 1895 a 1915, a maioria dos filmes eram gravados de modo que se assemelhavam a uma peça de teatro, a câmera tomando papel de observador, pois era posicionada fixamente à uma distância da cena que não a tornava parte da ação. Era comum haver apenas um plano em cada filme, sendo assim, eram filmados em tomadas de durações razoavelmente longas, até o surgimento da montagem, quando as tomadas passaram a ser mais curtas (BORDWELL; THOMPSON, 2014; SÃO PAULO, 2015).

Quando a sonoridade chegou aos filmes, entre os anos de 1920 e 1930, houve uma maior flexibilidade na encenação, pois os atores poderiam se expressar também através da fala e, assim, o trabalho de roteirização ganhou mais importância. São Paulo (2015, p. 305) analisa a introdução da fala nos filmes ao escrever que

O que passa a ser o principal do filme já não é mais sua construção imagética, mas as relações dos atores e o texto que pronunciam. [...] há um enorme ganho para a representação realista. Se os atores podem falar, os filmes passam a cada vez mais se assemelhar com a vida cotidiana.

A forma desse novo cinema foi ganhando espaço e, na tentativa de adequar a cinematografia, alguns cineastas filmavam tomadas mais longas em que as falas guiavam a cena. Assim, os personagens estariam presentes em um mesmo quadro, interagindo, conversando entre si, desempenhando suas funções, e não seria necessário realizar cortes para apresentá-los

em cena. Alguns filmes que se utilizavam de tomadas longas, se assemelham aos filmes capturados pelos irmãos Lumière, porém, há uma dinâmica na relação da câmera com os personagens, o cenário e a ação pois, na tomada longa, “a câmera não observa, apenas, ela participa daquele jogo” (SÃO PAULO, 2015, p. 306).

O plano longo, segundo Bordwell e Thompson (2015), pode ser definido pelo funcionamento ininterrupto da câmera registrando um plano singular, que pode durar vários minutos. Ainda conforme os autores,

Geralmente, podemos considerar o plano longo como alternativa para uma série de planos. O diretor pode escolher apresentar uma cena em um ou em poucos planos ou apresentar a cena usando vários planos mais breves. Quando uma cena inteira é apresentada em um único plano, o plano longo é conhecido pelo termo plano sequência (BORDWELL; THOMPSON, 2014, p. 334).

O diretor pode utilizar o plano longo para associar aspectos narrativos do filme com diferentes opções estilísticas, bem como também pode se valer da montagem para isso. Em alguns casos, o diretor decide realizar todo o filme com planos longos, como é o caso de *Festim Diabólico* (1948), de Hitchcock, que contém 11 planos com duração entre 4 a 10 minutos cada (BORDWELL; THOMPSON, 2014).

No passado, a duração dos planos era limitada devido à extensão dos rolos de filmes, que permitia filmar por 11 ou até 30 minutos, dependendo da milimetragem do rolo. Hoje, com as tecnologias digitais, é possível filmar um plano longo que dure horas, porém, ainda há vários desafios para executar uma única tomada ininterrupta por horas.

Não é incomum, entretanto, ver a utilização de técnicas de corte para camuflar um filme que aparentemente é de longa tomada. O filme *1917* (2020), dirigido por Sam Mendes, se utiliza de cortes em momentos de transição de cena, quando a câmera passa por uma parte escura do cenário, por exemplo, assim, o corte fica imperceptível, produzindo o efeito de que a tomada não foi interrompida e continua acontecendo.

É bastante provável que o plano longo se favoreça do movimento da câmera. Segundo Bordwell e Thompson (2014, p. 335), “a panorâmica, o *travelling*, a grua ou o *zoom* podem ser usados para apresentar pontos de vista em contínua mudança, que, de algumas maneiras, são comparáveis aos deslocamentos de visão que a montagem proporciona.”

A mobilidade do quadro pode proporcionar a decomposição do plano longo em unidades significativas menores, pois a câmera concentra o seu tempo em campos visuais que podem conter bastante detalhes, dando mais oportunidade para o espectador ficar atento ao plano e analisá-lo em busca de pontos específicos de interesse (BORDWELL; THOMPSON, 2014).

Em uma fração individual de tempo, o plano longo pode apresentar uma sequência complexa de acontecimentos que se dirigem a um objetivo. Assim, o uso do plano longo demanda uma maior ênfase nos recursos técnicos da *mise-en-scène*, como a interpretação, o cenário, a iluminação, etc. Tais fatores auxiliam muito o espectador no momento de guiar o olhar pelo quadro ou pela cena, e se atentar ao que interessa e ao que é significativo, como também pode deixá-lo livre para varrer o olhar pelo plano e buscar suas próprias significações e interpretações do que está exposto (BORDWELL; THOMPSON, 2014). São Paulo (2015) adiciona que a mobilidade da câmera na *mise-en-scène* faz com que sejam selecionados, no quadro, determinados detalhes que, por si só, exprimem ideias, sensações ou emoções estabelecidas na produção do filme.

O plano-sequência possui como principal característica a de apresentar a ação em sua completude, o que significa a anulação do corte na cena. Se certo detalhe é prezado pelo diretor a aparecer em cena e tomar todo o quadro, a câmera se moverá até ele. Mas a escolha que se faz do plano-sequência normalmente visa à apresentação da ação como um todo, filmar a realidade em seu fluxo contínuo sem fazer a seleção de determinado detalhe que vá excluir o resto do espaço (SÃO PAULO, 2015, p. 307).

O corte geralmente proporciona uma sensação de ilusão, ao filmar uma ação através de diferentes ângulos ou posições, com cortes entre os quadros. Conforme Bordwell e Thompson (2014, p. 335), os movimentos de câmera “podem ser usados para apresentar pontos de vista em contínua mudança, que, de algumas maneiras, são comparáveis aos deslocamentos de visão que a montagem proporciona.” Quando se filma a ação em sua totalidade, apenas se utilizando do movimento da câmera e de fatores da encenação (*mise-en-scène*), o uso do plano-sequência acaba permitindo representar um retrato realista do mundo (SÃO PAULO, 2015).

O movimento do neorealismo italiano, que faz parte do cinema moderno, como foi discutido anteriormente, foi fortemente influenciado pelo uso do plano-sequência, em que os filmes retratam os cidadãos italianos vivendo suas vidas nas ruas do país. Havia o registro dos acontecimentos em sua forma mais natural possível, contando até com a atuação de não atores, concedendo aos filmes um caráter realista e quase que documental. A forma do neorealismo italiano de mostrar uma realidade que o público reconhece e se identifica, influenciou muitos outros movimentos, inclusive o cinema novo brasileiro, pois acabou rompendo os obstáculos que haviam entre o espectador e o filme ao fazê-lo se identificar com a obra (SÃO PAULO, 2015).

O desdobramento das ações cotidianas por meio do plano-sequência é construído de forma que, para Bazin (2014 *apud* SÃO PAULO, 2015), isso torna o filme ambíguo, e essa ambiguidade não é possível no cinema de decupagem clássica. Segundo o autor, em um filme

produzido com uma montagem analítica clássica, caracterizada por cortes, o espectador só vê o que o diretor montou para ele ver, pois a montagem é objetiva e expressa o significado dos elementos mostrados no filme. Já no plano-sequência o espectador vê o que quer ver, apesar da *mise-en-scène* ser deliberadamente estruturada para guiar o olhar dele, porém, “o plano-sequência é ambíguo porque insere o espectador dentro do filme e permite que este dê a significação às imagens (ou busque seu sentido)” (SÃO PAULO, 2015, p. 312).

Além do mais, “a ideia de o filme encontrar a expressão da duração do mundo faz o espectador aproximar-se da obra porque a sentiria próximo de seu modo próprio de experimentação do mundo.” (SÃO PAULO, 2015, p. 314). São Paulo (2015), ao descrever o pensamento de Bazin, compreende que as pessoas vivem e enxergam a vida como se fosse um único plano, dessa forma, o corte é um modelo que se distancia da realidade.

Por outro lado, Bordwell (2008 *apud* SILVA, 2021) afirma que a produção do fluxo ininterrupto da cena, promovido pelo plano-sequência, poderia representar um artifício espetacular, servindo para um uso mais decorativo do estilo do filme. A longa sequência, assim, adquire um tom de teatralidade cênica, podendo atingir o espectador não tanto pela expressão da realidade filmada, mas sim pela manifestação de uma narrativa mais fantástica, como, por exemplo, no filme *Birdman* (2014), de Alejandro González Iñárritu.

Portanto, como técnica aplicada nos cinemas moderno e contemporâneo, o plano-sequência foi e ainda é utilizado na produção de várias formas estilísticas, levando em consideração o desenvolvimento de técnicas de encenação e o arranjo de uma produção mais estilística da *mise-en-scène* (SILVA, 2021).

2.5 Enquadramentos da linguagem audiovisual nos videogames

Para diminuir o tempo e resolver a complexidade dos planos, o cineasta Lev Kulechov, no final da década de 1910, identificou que a câmera deveria ser posicionada a fim de apresentar o plano para o espectador de forma rápida, simples e inteligível, e esse se tornou um dos princípios básicos da decupagem clássica (XAVIER, 2005 *apud* GOSCIOLA, 2009). A decupagem clássica é, sem dúvida, recorrente nos jogos eletrônicos, principalmente naqueles que são produzidos por grandes estúdios, já que alguns deles estão empenhados no desafio de reproduzir uma obra visual que se assemelha aos filmes.

O plano geral é muito utilizado nos jogos em duas dimensões (FIGURA 10), podendo apresentar uma visão lateral (de perfil) ou um ângulo *plongée*, em que a câmera é localizada no alto e apontada para baixo. Esse plano enquadra todo o cenário ou campo em que

o personagem está inserido, ou seja, o fragmento do espaço que é percorrido pela câmera, que por sua vez é guiada pelo personagem.

Figura 10 – O plano geral em *Sonic The Hedgehog* (Sega, 1991).



Fonte: Jogos 360¹⁴.

A figura do personagem possui um tamanho reduzido com relação ao cenário, porém de fácil identificação no campo do jogo. No passado, essa escolha se dava por conta das limitações da memória RAM, mas essa estética permanece até hoje como uma escolha na produção de jogos bidimensionais. Brandão (2012, p. 166) aponta que, até o início dos anos 80, o enquadramento nos jogos era estático, e “a locomoção em estágios de tamanho superior ao campo delimitado pela tela era possível por meio de sua subdivisão em vários campos [...]”

Saindo do enquadramento fixo, os jogos passaram a adotar um movimento de câmera denominado *side-scrolling*, semelhante ao *travelling* no cinema, em que a câmera acompanha o personagem através do seu movimento horizontal pela tela, como se um pergaminho fosse desenrolado, mostrando a continuidade do cenário.

Os jogos eletrônicos, com o tempo, foram sendo construídos em torno de uma especificidade da qual o cinema também custou a se desvencilhar: não possuir mais a característica de teatro filmado, além de deixar de ter a câmera fixa em um ponto específico do espaço. O desafio estava em conciliar a câmera virtual com a jogabilidade. A diversidade de pontos de vista da câmera registrando uma mesma cena e a mobilidade da câmera, podem

¹⁴ Disponível em: https://www.jogos360.com.br/jogos_sonic_rapido/. Acesso em: 30 nov. 2021.

proporcionar ao jogador uma maior consciência do deslocamento que ele é capaz de realizar no espaço jogável (GOSCIOLA, 2009).

O posicionamento de câmera é fundamental para os jogos, assim como é para o cinema, pois ele influencia na organização do cenário, de maneira a mostrar a situação no plano com clareza e completude. Apresentar mais de uma situação narrativa simultaneamente, é comum na maioria dos gêneros de jogos, por isso é necessário garantir o foco em todas as narrativas no enquadramento, a partir do uso adequado das técnicas cinematográficas.

Nos primeiros jogos da franquia *Resident Evil*, o recurso de edição era utilizado, pois várias câmeras eram fixamente posicionadas no cenário, em ângulos, níveis e distâncias diferentes, para que o plano fosse modificado conforme o jogador passasse com o personagem pelo ambiente (FIGURA 11). Essa maneira de utilizar o recurso de posicionamento de câmera, conferia ao jogador uma maior sensação de medo do desconhecido, pois não era possível observar o ambiente em sua totalidade, preservando espaços e inimigos que estão no extracampo, escondidos pelo enquadramento.

Figura 11 – Câmera fixa em *Resident Evil* (Capcom, 1996)



Fonte: GameWatcher¹⁵.

O plano-sequência é utilizado nos jogos, em momentos de *gameplay*, para registrar o movimento ininterrupto que o jogador realiza ao controlar o protagonista pelo cenário, conferindo a ele sensação de dinamismo e imersão. O jogador deve ter a possibilidade de estar

¹⁵ Disponível em: <https://www.gamewatcher.com/reviews/resident-evil-hd-remastered-review/12114>. Acesso em: 30 nov 2021.

sempre atento aos acontecimentos no espaço, sendo assim, para garantir o dinamismo nos momentos de interatividade, os cortes são substituídos por longas tomadas.

Duas perspectivas ou pontos de vista são possíveis nos jogos tridimensionais: a primeira e a terceira pessoa. Geralmente, os jogos de tiro em primeira pessoa simulam um artifício utilizado para a mobilidade da câmera, acoplando-a ao corpo do personagem, o *steadicam* (FIGURA 12). Como foi mencionado anteriormente, o *steadicam* se trata de um colete utilizado pelo operador, com um suporte no qual a câmera fica presa, simulando o ponto de vista de um personagem em movimento. Dessa forma, é atribuída ao jogador a impressão de que ele está olhando através dos olhos do protagonista, visualizando o que existe no ambiente ao seu redor pelas próprias viradas de cabeça e de corpo que ele comanda ao personagem. Esse tipo de posicionamento de câmera também é conhecido como câmera subjetiva.

Figura 12 – Câmera subjetiva em *Battlefield V* (DICE, 2018)



Fonte: XboxOne-HQ¹⁶.

Em jogos de aventura em terceira pessoa, a câmera é posicionada logo atrás do ombro do personagem, seguindo-o fixamente pelo ambiente, podendo estar mais distante ou mais próximo dele (FIGURA 13). Sendo assim, o plano pode ser apresentado como de conjunto ou americano, estabelecendo uma relação de proximidade e trazendo o protagonista ao primeiro plano, enquanto os detalhes do cenário são deixados em segundo plano, “[...] de modo que a ação possui maior impacto na totalidade da imagem.” (BRANDÃO, 2013, p. 170). Ainda é

¹⁶ Disponível em: <https://www.xboxone-hq.com/xboxone/games/battlefield-5/1964/screenshot-16778.html#!prettyPhoto>. Acesso em: 30 nov. 2021.

comum que, nesse tipo de posicionamento, a câmera possa ser rotacionada em volta do corpo do personagem, para que se possa ter uma melhor visão sobre o espaço que o cerca.

Figura 13 – Perspectiva em 3ª pessoa em *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020)



Fonte: USgamer¹⁷.

Os recursos de edição estão mais presentes nos jogos em momentos de *cutscene*, que são designadas como pequenos filmes inseridos entre fases do jogo, rompendo com a natureza interativa dele. As *cutscenes* servem como pontos de transição, podendo se tratar de uma elipse na qual ocorre o deslocamento de tempo ou espaço, além de dar sentido à história, utilizando técnicas comuns da cinematografia juntamente dos cortes de câmera, para apresentar cenas de ações ou diálogos estabelecidos pelo roteiro (DALMONTE; BARBOSA, 2018). Enquanto um filme longa-metragem costuma ter cerca de duas horas, o jogo é capaz de proporcionar uma experiência que pode durar dezenas de horas.

As *cutscenes* podem ser realizadas através de animações, filmes *live-action*¹⁸ ou também utilizando o próprio motor gráfico do jogo, criando eventos roteirizados. Nos primeiros jogos com *cutscenes*, havia a integração de texto que muito lembrava os recursos narrativos utilizados no cinema mudo. Neles eram utilizadas cartelas de texto que surgiam entre os planos para expressar a narração e os diálogos dos personagens (BRANDÃO, 2012).

¹⁷ Disponível em: <https://www.usgamer.net/articles/assassins-creed-valhalla-hands-on-rethinking-gear-and-combat>. Acesso em: 30 nov. 2021.

¹⁸ Termo utilizado para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações. Disponível em: <https://blog.hotmart.com/pt-br/live-action/>. Acesso em: 30 nov. 2021.

2.6 Narrativa audiovisual e o ato de protagonizar histórias

A arte de contar histórias, podemos definir o termo narrativa. O enredo ou a trama, seria como o esqueleto da narrativa, e este precisa respeitar uma lógica em que a história se desenvolve com verossimilhança, traçando e entrelaçando possibilidades. Seguindo uma lógica, a estrutura do enredo constitui comumente de uma introdução, um desenvolvimento e uma conclusão, também podendo dividir em atos (BEATRIZ; MARTINS; ALVES, 2009).

Cada personagem presente em uma história tem um papel ou função a desempenhar, e muito provavelmente um objetivo a ser alcançado. Os protagonistas são os personagens principais, aqueles que estão no primeiro plano das ações, enquanto os personagens secundários auxiliam na sustentação da trama, adicionando profundidade e complexidade à história (BEATRIZ; MARTINS; ALVES, 2009).

O tempo e o espaço são elementos cruciais em que se desenvolvem os acontecimentos da história. Para Beatriz, Martins e Alves (2009, p. 9), “o tempo [é] como um elemento invisível que serve como base para organização dos acontecimentos de uma estória [...]. E o espaço como o lugar onde se passa a ação e se estabelecem interações dos eventos e personagens, sendo fundamental para a ambientação.”

Inicialmente, a forma narrativa costumava ser linear, seguindo uma linha muito rígida de acontecimentos em uma cronologia. Os ambientes eletrônicos, segundo Murray (2003 *apud* BEATRIZ; MARTINS; ALVES, 2009), tem permitido o desenvolvimento de formas narrativas diferentes, que contam com a participação ativa dos usuários na trama e, algumas vezes, possuem ramificações que a levam por outros rumos. Para Murray, as histórias nos jogos eletrônicos geralmente são apresentadas com duas estruturas comuns: a competição, pelo encontro e embate entre dois oponentes, um protagonista e um antagonista; e o enigma ou quebra-cabeça, que deve ser resolvido para se alcançar o objetivo.

Uma narrativa não linear não possui uma sequência de início, meio e fim bem definidos, geralmente é explorada a multiplicidade de começos, meios e fins para a história, focando, por exemplo, na criação de conflitos e na sua importância em promover dinâmica e envolver personagens e ambientes (CRUZ, 2005).

As representações narrativas e o ato de jogar em si, são processos parcialmente diferentes. A narrativa é construída a partir do empréstimo de elementos de outras mídias consolidadas, como da literatura e do cinema. Os personagens, cenários, tramas e etc., são alguns desses recursos narrativos que estão presentes nos jogos para contextualizar e dar sentido às ações do jogador (VIEIRA, 2018).

Esse novo formato narrativo favorece a ruptura, muitas vezes, com a realidade imediata do sujeito, mas claro que mesmo ele estando dentro de uma narrativa fantástica muitas das suas referências de mundo, de gênero, espaço, de tempo, lugar são as mesmas da realidade dos jogadores salvo alguns jogos (BEATRIZ; MARTINS; ALVES, 2009, p. 10).

Para Klevjer (2001), os jogos representam o mundo de duas formas: a partir das narrativas e dos processos (ou mecânicas). Ambos são combinados para proporcionar um nível de experiência de imersão ao jogador. Vieira (2018) reflete que o desenvolvimento tecnológico, na concessão de processamento gráfico, permitiu criar representações narrativas intrigantes, disponibilizando aos jogadores a experiência de imergir nos ambientes virtuais e incorporar os personagens, a ponto de gerar uma forte relação de identificação entre o jogador e o mundo jogado. Essa identificação ocorre, principalmente, por conta do controle que o jogador obtém sobre o mundo, mesmo que limitado em alguns aspectos.

A possibilidade que os jogos dão de escolher o percurso narrativo, que frequentemente excede os limites da linearidade das formas narrativas tradicionais, é um dos fatores que mais atrai os jogadores, conforme raciocinam Beatriz, Martins e Alves (2009). Por serem transformados em personagens, os jogadores vivenciam e significam a narrativa, e não apenas compreendem e interpretam a história, como geralmente é feito ao assistir um filme.

O espectador de um filme ou uma história exerce uma postura mais passiva diante do conteúdo narrativo, enquanto o jogador de um videogame adota uma postura mais ativa, que é proporcionada pela interatividade, pela exploração do ambiente, pela manipulação dos recursos narrativos, em geral. A interação reativa, aquela que permite uma modificação dos objetos no ambiente virtual, baseada no estímulo-resposta (processo), está presente no videogame por ser uma relação homem-máquina, porém, as respostas ainda são limitadas dentro dos parâmetros estabelecidos pelas regras do jogo (BRANDÃO, 2012).

Por conta da necessidade de decodificar e interpretar o que está sendo assistido, o filme ainda proporciona o impulso participativo no espectador, manifestando reações com tal intensidade que o faz sentir como se fizesse parte do filme. É por isso que mesmo quando o jogador está apenas assistindo uma *cutscene* no jogo ele ainda está interagindo.

Certas ações servem de gatilho para acionar as *cutscenes*, e enquanto não ocorre o jogador é livre para explorar. Esses eventos narrativos dependem da ação do jogador para que ocorra o desenvolvimento da história, portanto, devido a imprevisibilidade do comportamento do jogador, a duração da experiência do jogo pode ser variável. “Enquanto nos meios audiovisuais tradicionais as cenas têm como função dramática revelar as ações dos personagens, nos games as ações do jogador conferem significado narrativo.” (BRANDÃO, 2013, p. 233).

Em alguns jogos, para introduzir um pouco mais de interatividade nas *cutsscenes*, foram criados os *quick time events* que, segundo Dalmonte e Barbosa (2018, p. 193),

[...] são situações que surgem inesperadamente entre as cenas, geralmente na forma de uma indicação para o jogador de algum comando ou sequência de comandos que devem ser executados rapidamente para que o personagem realize uma certa ação. [...] A princípio, essa seria uma primeira solução à questão da “passividade” da *cutscene* por meio de uma interação na qual o jogador pode alterar o resultado daquele pequeno filme que lhe é apresentado, e que também lhe requer uma maior atenção e prontidão para executar comandos que, porventura, surjam inesperadamente entre as cenas.

Murray (2003), famosa pesquisadora na área da narratologia¹⁹, resume os ambientes digitais em quatro propriedades, de acordo com suas características narrativas: procedimental, participativo, espacial e enciclopédico. O procedimental possui uma capacidade distinta de executar regras e procedimentos, criando um ambiente e situações diferentes a cada jogada. O participativo permite o computador refletir a forma como participamos e interagimos, a partir de uma série de regras que agem conforme a indução de determinados comportamentos. O espacial se caracteriza pela representação dos espaços navegáveis; apenas os ambientes digitais possuem a capacidade de permitir a movimentação dentro deles. O enciclopédico está relacionado a enorme capacidade que o computador possui de armazenar informações, conseqüentemente podendo manipulá-las a fim de criar um emaranhado narrativo complexo e extenso.

Ainda, Murray (2003 *apud* Vieira, 2018, p. 227) propõe as possibilidades do jogador de usufruir prazeres ao interagir com os ambientes digitais, a partir das categorias estéticas que podem ser experimentadas, sendo elas

[...] a imersão, que faz com que o indivíduo seja transportado para o mundo digital, requerendo um inundar da mente com as sensações ofertadas pelo ambiente virtual; a agência, que é a aptidão de realizar ações expressivas sobre a narrativa do jogo e verificar seus resultados; e a transformação, que oferece ao jogador ou usuário a liberdade da própria jornada, podendo alterar o que quiser, mudando formas e conteúdos, assim como os demais elementos no meio digital.

A narrativa forma um signo, sendo constituída de duas características: um significante, o discurso que pode ser manifestado de diferentes maneiras, como, por exemplo, através de um ato verbal ou de gestos; e de um significado, que seria a representação semântica ou a história em si. Dessa forma, a “representação narrativa consiste em um mundo (cenário) situado no tempo, habitado por indivíduos (personagens), que participam de ações e

¹⁹ A Narratologia é o estudo das narrativas de ficção e não-ficção, por meio de suas estruturas e elementos. É característica marcante da narratologia a busca por paradigmas, estruturas e repetições entre as diferentes obras analisadas, apesar de considerar os diferentes contextos históricos e culturais em que foram produzidas. Disponível em: <https://www.estudopratico.com.br/narratologia-estrutura-e-elementos-da-narrativa/>. Acesso em: 30 nov. 2021.

acontecimentos (eventos, enredo) e sofrem mudanças.” (RYAN, 2002, p. 583, tradução nossa).

Ao ter à sua disposição um mundo virtual livre para exploração, com personagens que geram empatia, cabe ao jogador realizar as ações para o desdobramento da história. Para Klevjer (2001), o jogador tem a ilusão de controle e poder sobre os elementos narrativos e isso lhe causa prazer pois, ao invés de ser seduzido pelo mundo ficcional, o jogador se sente livre para agir sobre ele.

Os jogos que se utilizam da narrativa recebem duas classificações, segundo Ryan (2009): jogos narrativos e histórias jogáveis. Em um jogo narrativo, a história está sujeita ao domínio do jogo, e o seu objetivo é proporcionar mais imersão para enriquecer a experiência do jogador. A progressão do jogador em um jogo narrativo ocorre por meio de um ou mais caminhos, definidos previamente, que podem levar a um ou mais finais diferentes. O jogo dessa modalidade é constituído de regras claras para a determinação de estados de vitória e derrota, e o prazer causado por essa atividade está no fato de gerar tensão da competição ou satisfação na resolução de problemas. Jogos narrativos geralmente possuem enredos mais lineares, como, por exemplo, os jogos *Silent Hill* (Konami, 1999) e *Gears of War* (The Coalition, 2006).

Em uma história jogável, as ações do jogador constroem a história, e assim não há estados estabelecidos de vitória ou derrota. Não haver escolha certa ou errada é um dos encantos no ato de interpretar e construir sua própria história. O prazer que esse jogo causa consiste “[...] no livre uso da imaginação, em adotar identidades estrangeiras, formar relações sociais, construir objetos, explorar ambientes e acima de tudo na criação de representações [...]” (RYAN, 2009, p. 46, tradução nossa). Jogos de simulação, como *The Sims* (Electronic Arts, 2000), ou de escolhas, como *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), caracterizam bem o tipo de história jogável.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa se caracteriza como uma pesquisa básica, quanto à sua natureza, pois a análise aqui pretendida objetiva gerar conhecimentos para o avanço da ciência, sem aplicação prática de soluções (PRODANOV; FREITAS, 2013). No que diz respeito aos objetivos, essa pesquisa é de caráter explicativo pois, a partir da observação dos fenômenos, é possível realizar a análise e interpretação deles. Como descreve Gil (2010, *apud* PRODANOV; FREITAS, 2013), uma pesquisa explicativa visa realizar a identificação de fatores que determinam certos fenômenos, no caso, o uso de técnicas cinematográficas em um jogo eletrônico, para explicar o porquê das coisas, por exemplo, os efeitos que essas técnicas e o uso da câmera causam na narrativa do jogo.

Classificando a abordagem da pesquisa, ou seja, como obtivemos os dados para realizar a análise, foi feita uma pesquisa qualitativa, que consiste em coletar e produzir informações aprofundadas, a partir de uma amostra. Tal amostra foi especificada ao selecionar trechos do jogo *God of War IV*, contando com o apoio de vídeos de *playthrough* existentes no YouTube. As especificidades que motivaram essa escolha são explicadas nas próximas seções.

3.1 Análise formal

É importante entender o conceito de análise formal no estudo de jogos eletrônicos. A análise formal é um método de pesquisa em que o objeto pesquisado e seus elementos são examinados de perto, descrevendo com detalhes as relações dos elementos. No contexto de jogos eletrônicos, Lankoski e Björk (2015) definem que a análise formal de um *gameplay* se baseia no estudo de um jogo independente do contexto, ou seja, sem considerar as pessoas que estão jogando as instâncias do jogo. É necessário jogar o jogo e formar uma compreensão sobre como seu sistema funciona, e isso pode ser feito tanto com o próprio pesquisador jogando ou através da observação de outras pessoas jogando.

Anteriormente, definimos que o objetivo da pesquisa é analisar os elementos de linguagem cinematográfica utilizados em *God of War IV*, mais especificamente a técnica do plano-sequência. A escolha em se basear no ponto de vista de Lankoski e Björk (2015) decorreu do fato de que a análise não seria feita a partir de questões computacionais e de interatividade do jogo, em que se faz de extrema importância jogar o jogo para compreender melhor seu funcionamento. Como a análise foi feita sob a ótica da cinematografia, a observação de outras pessoas jogando através de vídeos se mostrou adequada para a proposta desta pesquisa, sem a

necessidade de que realizássemos a atividade de jogar. Para tanto, a análise formal aqui realizada, tomou uma abordagem no campo filmico.

3.2 Análise filmica

Apesar da característica interativa, que diferencia os jogos dos filmes, foi realizada uma análise filmica do jogo *God of War IV*. Vanoye e Goliot-Lété (2002, p. 15) descrevem essa abordagem, ao escreverem que,

Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, [...] decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu” [...].

Uma segunda fase consiste, em seguida, em estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significante: reconstruir o filme ou o fragmento.

Segundo Vanoye e Goliot-Lété (2002), a desconstrução, realizada na primeira etapa da análise, equivale à descrição dos elementos presentes no filme ou fragmento. É necessário realizar a desconstrução do filme ou fragmento, para obter um conjunto de elementos que o compõem (ângulo da filmagem, movimento da câmera, enquadramento, profundidade de campo, etc.), a fim de permitir a análise.

Já a etapa de reconstrução corresponde à interpretação, que há de ser feita pelo analista, para emitir hipóteses acerca dos significados do filme. É partindo dos elementos obtidos na descrição, que o analista deve se voltar para reconstruir o filme, e interpretá-lo como um todo.

3.3 Especificações para a análise de *God of War IV*

O jogo *God of War IV* é dividido em capítulos, chamados de missões de história, que definem os objetivos da jornada do jogador. Ao todo, são 17 missões que compõem a jornada principal, não havendo tempo específico de duração para cada missão, uma vez que cada jogador terá um ritmo único para explorar o mundo do jogo, executar os objetivos da jornada e prosseguir na história. Além disso, ele possui liberdade para jogar missões secundárias, adiando o avanço principal.

Para realizar a análise do jogo *God of War IV*, tendo em vista seus aspectos cinematográficos, fizemos a decomposição dos principais trechos, que possuem grande importância para a narrativa, referentes às primeiras 11 missões. Essa delimitação se deu porque

a partir do final da 11ª missão, o objetivo da jornada sofre grande reviravolta, atrapalhando, de maneira que se pensa ser definitiva, os planos dos personagens.

Os vídeos analisados foram retirados do canal DanQ8000 no YouTube, pois sua progressão na história do jogo ocorre de forma mais linear, se atendo às missões da história principal, sem se desviar muito dos objetivos principais ou realizar as missões secundárias que o jogo disponibiliza. Dessa forma, a análise foi mais direcionada ao enredo principal, observando as *cutscenes* com maior atenção, pois são nelas que a narrativa se desenvolve em grande parte. Eventualmente, trechos de *gameplay* tiveram seu espaço para observação, para que fosse possível analisar aspectos mais inerente a eles.

Na primeira etapa, de decomposição, descrevemos os fragmentos selecionados das missões e identificamos os componentes cinematográficos presentes neles. Os componentes do plano podem ser caracterizados, em geral, pela duração do plano, pelo tipo de ângulo da filmagem, câmera fixa ou em movimento, escala ou posicionamento da câmera em relação ao objeto filmado, profundidade de campo, enquadramento, dentre outros elementos de maiores técnicas, como definição da imagem (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002).

A extração desses componentes nos permitiu descrever a cena como foi produzida e como é vista, com detalhes, por isso, realizar a descrição ou decomposição é um passo importante antes de realizar a interpretação, pois esta deve ir além das primeiras impressões. Bordwell e Thompson (2013, p. 673) descrevem a importância de identificar e registrar “técnicas que se destaquem ao longo de todo o filme e propor funções para essas técnicas.”

Na segunda etapa, fizemos a análise e interpretação dos componentes, visando compreender o uso deles no jogo, e de que forma eles se relacionam e permitem a construção narrativa. Ainda, estabelecer essa relação foi importante para compreender a função do plano-sequência no jogo, e como essa técnica pode ser parte essencial de sua narrativa. As hipóteses emitidas nessa etapa ajudam a interpretar as funções dos aspectos cinematográficos no jogo, seus efeitos e significados.

4 GOD OF WAR IV E OS SENTIDOS DO PLANO-SEQUÊNCIA

God of War IV é um jogo do gênero de ação-aventura e *hack and slash*²⁰, desenvolvido pela Santa Monica Studio e lançado para *Playstation 4* em 2018 e PC em 2022. O quarto jogo se destaca como a sequência da trilogia da aclamada saga de *God of War*, que teve seu lançamento entre os anos de 2005 e 2010 para *Playstation 2* e 3.

A trilogia original foi influenciada pela mitologia grega, focando em combates sangrentos e *puzzles*. Há pouco mais de uma década, os jogos da saga *God of War* já se sobressaíam dos outros jogos da época por conta de suas sequências cinematográficas e pelo próprio *gameplay* apresentar um formato mais fílmico.

Utilizando-se de convenções do cinema não só nas *cutscenes*, ao expor épicas batalhas com deuses mitológicos gregos em vastos cenários, os momentos de interação do jogador durante o *gameplay* também eram aproveitados com a utilização de diferentes movimentos de câmera, seguindo o protagonista e dando foco em sua jornada, ao mesmo tempo em que a câmera passeava pelo ambiente do jogo e saudava suas épicas paisagens. Além disso, a imersão raramente era quebrada, pois as telas de carregamento eram rápidas ou mascaradas por meio de uma pré-renderização enquanto o jogador percorria o ambiente do jogo.

4.1 O mito ganha nome: ascensão e queda de Kratos

Antes de seguirmos para a análise de *God of War IV*, é importante nos ambientarmos no enredo que foi construído ao longo de gerações de videogames, para que possamos conhecer um dos mais famosos personagens da história dos jogos. Além do mais, compreender a história da saga de *God of War* nos fará refletir sobre a importância do uso do plano-sequência no mais recente jogo.

A história da saga acompanha Kratos (FIGURA 14), um temível guerreiro espartano e semideus, fruto de uma relação entre o deus do Olimpo, Zeus, e uma mortal grega chamada Calisto. Os feitos de Kratos o fizeram ascender a capitão do exército espartano, ele não apresentava misericórdia contra seus inimigos e era aclamado por seus irmãos de batalha. Kratos, entretanto, ao se ver de frente de um combatente bárbaro à sua altura, que quase causou sua morte, fez um juramento de sangue ao deus da guerra, Ares, oferecendo sua própria vida

²⁰ Subgênero de ação e aventura com foco em combate, seja corpo-a-corpo ou com utilização de armas. Em tradução para o português, significa cortar e golpear. Disponível em: <https://www.acidadeon.com/game-on/NOT,0,0,1616573,o-que-e-hacknslash.aspx>. Acesso em: 14 dez. 2021.

em troca da derrota de seus inimigos. Atendendo ao chamado de Kratos, Ares o presenteia com as Lâminas do Caos, um par de lâminas com correntes atachadas que ficam cravadas nos braços de Kratos, servindo como um lembrete de que sua vida não pertencia mais a ele.

Figura 14 – Kratos nos primeiros jogos da saga



Fonte: Ei Nerd²¹.

Kratos derrotou o exército do bárbaro e então passou a vagar pela Grécia, matando soldados e inocentes, sem remorso, a serviço de Ares. Ao receber uma ordem de Ares para atacar um templo e possuído pela incontrollável fúria do deus da guerra, Kratos não reconheceu sua própria família e acabou assassinando sua esposa, Lyssandra, e sua filha, Caliope. Ares, na verdade, havia as levado de propósito para o templo, para que seu melhor guerreiro não fosse mais retido por laços familiares. Com isso, Kratos quebrou seu juramento e prometeu vingança contra Ares, sendo amaldiçoado pelo oráculo do templo e tendo sua pele empalidecida pelas cinzas de sua família. A partir de então, ele recebe o título de Fantasma de Esparta. Ao quebrar uma promessa feita a um deus, Kratos comete um crime divino perante o Olimpo. Toda essa história prévia ao primeiro jogo, é contada em memórias durante os jogos e em histórias em quadrinhos lançadas posteriormente.

God of War (2005), o primeiro jogo lançado, tem seu início quando a frota de navios da tropa de Kratos é atacada por um Hidra enviada por Ares. Kratos, que sofria há anos com os

²¹ Disponível em: <https://www.einerd.com.br/god-of-war-iii-e-mais-veja-os-jogos-gratuitos-da-ps-plus-em-setembro/>. Acesso em: 14 dez. 2021.

pesadelos e as memórias do assassinato de sua família, não quer nada mais além de ter suas memórias retiradas de si. É aí que recebe de Atena a missão de salvar a cidade de Atenas da destruição do deus da guerra. O espartano procura o oráculo de Atena para descobrir uma forma de derrotar Ares, o que o leva em busca da Caixa de Pandora. Kratos é colocado perante vários desafios, vencendo-os e se provando um guerreiro digno. Após mais algumas provações, Kratos consegue acessar o poder da Caixa de Pandora e derrotar Ares. Porém, o seu pedido de perder as memórias é negado, o fazendo se atirar de um penhasco, mas sendo salvo por Atena, que o encarrega com o título de novo deus da guerra.

Em *God of War II* (2007), Kratos demonstra completo desprezo e desejo de vingança contra os deuses do Olimpo, assolando a Grécia com o seu exército espartano e sua benção de deus da guerra. Assim, Zeus desce à terra para se livrar do deus espartano ao assassiná-lo, e Hades tenta levá-lo para o submundo, mas é interrompido pelos Titãs quando eles auxiliam Kratos a escapar da morte, fazendo-o se aliar a eles na guerra contra o Olimpo. A jornada de Kratos envolve encontrar e derrotar as Irmãs do Destino, que controlam o tempo, para poder retornar ao momento em que Zeus o mata. Ao obter sucesso e entrar em uma luta contra Zeus, Atena interfere e se sacrifica, revelando ser sua irmã, logo, Kratos descobre sobre a paternidade de Zeus. Seu desejo de vingança é alimentado com ainda mais vigor quando retorna para o presente e escala o Monte Olimpo com os Titãs, a fim de terminar com toda essa guerra.

God of War III (2010) começa exatamente de onde o antecessor parou, com Kratos em sua escalada no Monte Olimpo, tendo a Titã Gaia ao seu lado. O jogo segue uma tormenta de fúria de Kratos ainda maior que os antecessores, seu objetivo agora é apenas aniquilar todos os deuses, causando catástrofes em toda a terra grega. Porém, Kratos é traído por Gaia quando recebem um ataque de Zeus e, novamente, é despejado para o submundo. No caminho de volta para o Olimpo, Kratos recebe ajuda da alma de Atena para chegar ao seu destino, bem como de Pandora, para lutar contra as provocações de Zeus em sua mente. Enfim, Kratos consegue derrotar seu pai, com o poder recebido de Atena, mas ainda precisa restaurar o mundo, pois Pandora havia confiado nele para isso. Kratos decide se sacrificar para que todo o egoísmo e a desgraça causados pela sua vingança pudessem se extinguir junto dos deuses do Olimpo.

Pensava-se que a história de Kratos estava terminada quando, quase uma década depois, *God of War IV* foi anunciado como uma sequência que se passava em terras da mitologia nórdica. Kratos vagou por essa nova terra e, no início do jogo, é apresentado com seu filho, Atreus, após a morte da mãe, Faye. A dupla tem como objetivo realizar o último desejo de Faye de espalhar suas cinzas no pico mais alto entre os reinos.

O ciclo de fúria e vingança de Kratos parece ter ficado no passado, o jogo se propõe a ser um recomeço de sua jornada. Kratos passa por uma profunda transformação ao novamente ser pai, mas ainda sendo relutante a esta tarefa. Estando mais velho e, conseqüentemente, mais sábio, Kratos tenta se manter uma pessoa controlada e desvencilhada de seu passado, para que seu filho não cometa os mesmos erros que ele cometeu, sendo assim, ele tenta viver como um homem ao invés de um deus. As próprias Lâminas do Caos são guardadas e esquecidas quando Kratos empunha seu machado Leviatã. A violência, entretanto, é usada unicamente para proteger Atreus.

Kratos e Atreus (FIGURA 15) passam por vários conflitos e aprendizados, sua relação evolui gradualmente, quando vemos Kratos alternar entre um pai duro e fechado para um pai que nutre afeto e preocupação para com seu filho. As aventuras entre pai e filho são os pontos mais envolventes da trama pois ver um protagonista antigo no mundo dos jogos e aclamado pelo seu passado sangrento ter uma nova jornada focada em seus laços, em um ambiente novo e desconhecido, certamente é algo que merece atenção.

Figura 15 – Kratos e seu filho, Atreus, em *God of War IV*



Fonte: GameHall²².

Se tratando do aspecto cinematográfico, *God of War IV* apresenta um formato diferente dos antecessores ao introduzir uma câmera única e ininterrupta, que segue os personagens e a ação como um olhar da vida real. O desafio de desenvolver um jogo

²² Disponível em <https://gamehall.com.br/god-of-war-para-ps4-tem-video-projetado-em-quadra-de-basquete-durante-jogo-da-nba/>. Acesso em: 14 dez. 2021.

inteiramente em plano-sequência pode ter sido grande para os criadores, mas resultou em uma atração narrativa que certamente acrescenta uma profundidade a mais na trama.

Ao negar a montagem clássica, o que sobra? Uma obra audiovisual não é feita apenas de cortes, movimentos de câmera, ângulos, níveis, planos, cores, profundidade de campo, etc. O espaço e o tempo são percebidos de maneira muito diferente ao explorar o movimento da câmera, influenciando a percepção que o espectador ou jogador possui do ritmo da obra. O movimento, também, é grande aliado narrativo ao gerar sensações como expectativa ou suspense. Sendo assim, a análise do plano-sequência em *God of War IV* se faz necessária para entender como esse artifício afeta a narrativa e o curso do jogo.

4.2 Decompondo os planos de *God of War IV*

A câmera em *God of War IV* se torna um elemento ativo já no menu do jogo (FIGURA 16). É possível ver Kratos com seu machado em mãos no lado direito da tela, em uma visão de *contraplongée*, em desfoque no segundo plano, enquanto uma marca dourada de mão em um tronco de árvore é vista com enfoque no primeiro plano da cena.

Figura 16 – Menu inicial de *God of War IV*



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube²³.

²³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AGtCBUHbyp8>. Acesso em: 15 dez. 2021.

O protagonista volta seu olhar para a árvore, à esquerda da tela, enquanto aguarda pela decisão do jogador de iniciar um novo jogo, opção essa que fica no mesmo campo da árvore, também à esquerda da tela, representando a espera para realizar a decisão. A câmera oscila, impaciente em um ângulo oblíquo, acompanhando os movimentos de Kratos, que se encontra em *stand-by* e é enquadrado em um plano americano, enquadrando o personagem a partir dos joelhos.

4.2.1 Capítulo 1: ‘The Marked Trees’

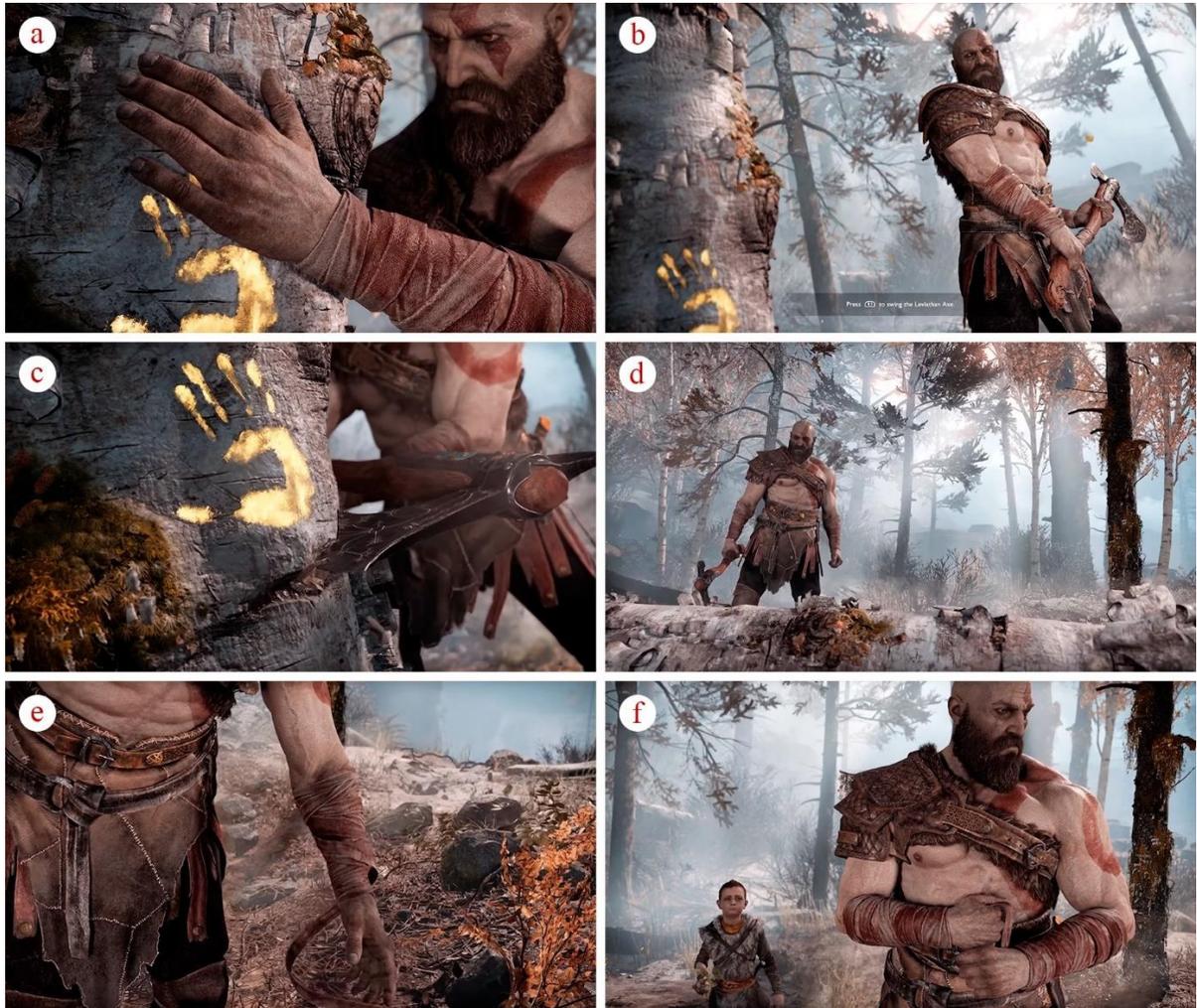
Dando início ao jogo, a câmera se aproxima dos objetos da cena, a árvore e o personagem, ajeitando-se em um ângulo paralelo ao horizonte, enquanto Kratos se move em direção de seu objetivo. Ao se ajoelhar perante a árvore e colocar sua mão sobre a marca dourada, a câmera realiza um *travelling* para frente, focando no rosto do personagem em um enquadramento de primeiro plano (FIGURA 17a). É possível perceber, com essa aproximação, uma intimidade ainda desconhecida entre o protagonista e a árvore marcada. Mais tarde, descobrimos que algumas árvores da floresta que rodeia a casa de Kratos e Atreus, foram marcadas por Faye com uma magia que protegia seu lar dos perigos que viviam por ali.

A câmera se afasta para trás com um *travelling*, retornando ao plano americano com uma leve inclinação no ângulo, mas dessa vez Kratos permanece em foco enquanto se prepara para cortar a árvore com golpes do seu machado (FIGURA 17b). O jogador é levado a apertar um botão para realizar essa ação. A cada golpe do machado, a câmera se aproxima com um *crash zoom*, enquadrando em um plano detalhe, revelando urgência na ação (FIGURA 17c). Certas ações vistas no jogo, como a árvore colidindo contra o chão, despertam uma reação na câmera, que se move bruscamente como se houvesse um terremoto, provocando no espectador a sensação de movimento e impacto que um objeto grande, como um tronco de árvore, causa enquanto é derrubado.

A câmera se volta para Kratos com um *zoom* (FIGURA 17d), sobe para o nível de seu ombro e logo acontece um *tilt* para acompanhar seu braço que tenta alcançar o tronco. Porém, as bandagens em seu braço se desatam (FIGURA 17e), revelando um Kratos tão distante e ao mesmo tempo próximo de seu passado: ele não mais utiliza as Lâminas do Caos, mas para sempre carregará as marcas das correntes, por isso as esconde não só de seu filho, mas de si mesmo. Em um plano médio, ele fecha os olhos, tendo que lidar com as lembranças, e logo se põe a refazer as bandagens, mas se virando de costas para Atreus quando o menino chega atrás dele. O *pan* da câmera mantém Kratos de frente para o espectador ao passo que tenta manter

Atreus alheio à situação (FIGURA 17f), pois essas lembranças também fazem parte da memória do espectador, mas não da memória do filho do Fantasma de Esparta.

Figura 17 – A árvore marcada



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube²⁴.

Kratos carrega o tronco em seu ombro, levando-o em direção a um barco. Nesse momento, a câmera se move ao redor de Kratos para se fixar em suas costas e avisar ao jogador que ele está apto a andar com o personagem (FIGURA 18). Como é comum em jogos de terceira pessoa, a câmera se fixa nas costas do personagem, geralmente no nível do ombro, deixando um espaço vazio para um dos lados, permitindo ao jogador visualizar o ambiente. Em *God of War IV*, entretanto, esse espaço é ainda maior, deixando o personagem em um canto bem à esquerda da tela.

²⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AGtCBUHbyp8>. Acesso em: 15 dez. 2021.

Figura 18 – Posicionamento de câmera declarando interatividade



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube²⁵.

Com relação à câmera no *gameplay*, sua função é o que se convencionou nos jogos de ação-aventura: dar controle ao jogador para guiar o personagem pelo ambiente do jogo. Posicionada atrás de Kratos, enquadrando-o em um plano americano e proporcionando uma visão em terceira pessoa, a câmera possui uma limitação em seu campo de visão por estar tão próxima do protagonista. Não obstante isso é corrigido com a possibilidade de movimentar a câmera no eixo do personagem, além de poder deixá-la em um nível mais alto ou mais baixo, conferindo uma mobilidade ampla.

Na saga *God of War* os cenários geralmente são grandiosos e bastante valorizados, e nesse não é diferente, o jogador é constantemente lembrado de que Kratos está muito longe de sua terra natal, e de que ele tem um imenso ambiente nórdico que guarda muitos segredos e merece ser explorado. Além, é claro, de ter um parceiro ajudante, o Atreus, que está sempre andando em sua frente, como uma espécie de guia por um terreno desconhecido ao jogador.

O tronco é amarrado ao barco e pai e filho seguem a viagem de volta ao lar. O jogador consegue controlar o barco e movimentar a câmera ao redor dos personagens, que estão mais centralizados e afastados na tela, realizando a ação de remar. Os personagens conversam durante o caminho, com Atreus atestando que algo mudou, a floresta parece diferente.

Os diálogos que acontecem em momentos de viagem de barco são ricos de construção e desenvolvimento de personagens, tornando a viagem menos enfadonha para o

²⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AGtCBUHbyp8>. Acesso em: 15 dez. 2021.

jogador, pois ele antecipa que irá ocorrer alguma divulgação de informação entre os personagens, acrescentando um nível de profundidade na narrativa. Em contraposição, os momentos de caminhada podem ser mais silenciosos, assim, o jogador pode se concentrar na exploração e dar seu próprio ritmo ao jogo.

Chegando na frente de casa, Kratos solta o tronco no chão e a câmera segue Atreus, que corre para a cabana. Ao abrir a porta, um corpo é visto enrolado por um tecido e disposto sobre a mesa. Atreus segue para acender as velas ao redor do corpo, com a câmera no nível de seu ombro. Ao terminar o seu ritual de honrar o falecido, Atreus se vira para a porta, revelando um rosto tomado por lágrimas. A câmera desvia em um *whip pan* para Kratos entrando na cabana, em uma câmera baixa, pois estava na altura de Atreus. A iluminação revelando o rosto de Kratos, que passa pela câmera, bem como o ângulo da câmera, trazem a sensação de que Kratos ainda é uma figura que deve ser temida (FIGURA 19a), e seu próprio filho parece se sentir retraído em sua presença.

Kratos se move para carregar o corpo em seus braços (FIGURA 19b), a câmera rodeando a cena para encarar o rosto do homem (FIGURA 19c), para então ter os personagens novamente dando as costas e saindo da cabana (FIGURA 19d). A esta altura é seguro dizer que o corpo é de Faye, mãe de Atreus e esposa de Kratos. A mulher é levada para uma pira com os troncos que Kratos derrubou mais cedo. O *travelling* da câmera nos leva a Kratos deixando cuidadosamente o corpo na pira (FIGURA 19e) e a acendendo, depois um *travelling* para trás para mostrar as chamas consumindo o corpo, com os personagens enlutados em segundo plano (FIGURA 19f).

Figura 19 – O funeral de Faye



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube²⁶.

Após pegar uma faca que havia sido deixada em cima do corpo de Faye, Atreus queima a mão e Kratos o ajuda a tratar a ferida. A câmera frequentemente rodeia os personagens e segue os movimentos das mãos, quando elas estão realizando alguma ação. O ato de rodear o assunto representa o papel de observador que a câmera assume, ela quer estar constantemente tendo um panorama da ação em mais de um ângulo. Também é frequente que Kratos esteja mais próximo da câmera, mas fora de foco, havendo um suave *zoom* no personagem, objeto ou ação que se encontra no plano mais à frente e que seja alvo da atenção do protagonista. Atreus é bastante visto no fundo das cenas, estando mais em segundo plano.

Pai e filho decidem sair para caçar, enquanto Faye é cremada, e neste momento Kratos dá a entender que não é um pai tão presente, pois não conhece as habilidades do filho.

²⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AGtCBUHbyp8>. Acesso em: 15 dez. 2021.

Ambos rastreiam um animal mágico, uma rena com chifres que reluzem em azul. Conforme o animal aparece, o *zoom* é acionado tanto para evidenciar o alvo como a transição entre *gameplay* e *cutscene*. O primeiro conflito entre os personagens acontece quando Atreus atira uma flecha sem muito preparo, assustando o animal. Kratos se irrita e retira o arco do garoto, enquanto a câmera reflete o descontrole do protagonista se movendo de forma mais brusca, bem como se estabiliza quando Kratos respira fundo e se acalma ao repreender Atreus.

Os primeiros inimigos do jogo surgem na cena seguinte. No modo de combate, a câmera permanece fixa atrás do ombro do protagonista, mas se afasta um pouco dele quando o jogador ataca, para proporcionar uma melhor noção dos arredores.

Eventualmente os personagens alcançam a rena e se mantêm imperceptíveis. Kratos devolve o arco para Atreus, a câmera se aproxima em primeiro plano das costas dos personagens, que estão no canto esquerdo da tela e preparam o tiro de flecha. O jogador consegue controlar a mira do arco de Atreus, enquanto Kratos o auxilia, a rena estando mais para a direita da tela, em segundo plano e em foco (FIGURA 20). A câmera fica trêmula, representando a falta de estabilidade na mira da criança, mas o tiro é certo e a câmera treme dessa vez com a comemoração do garoto.

Figura 20 – Kratos auxilia a mira de Atreus



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube²⁷.

Chegando no animal, que ainda agoniza vivo, os dois se ajoelham para dar um fim

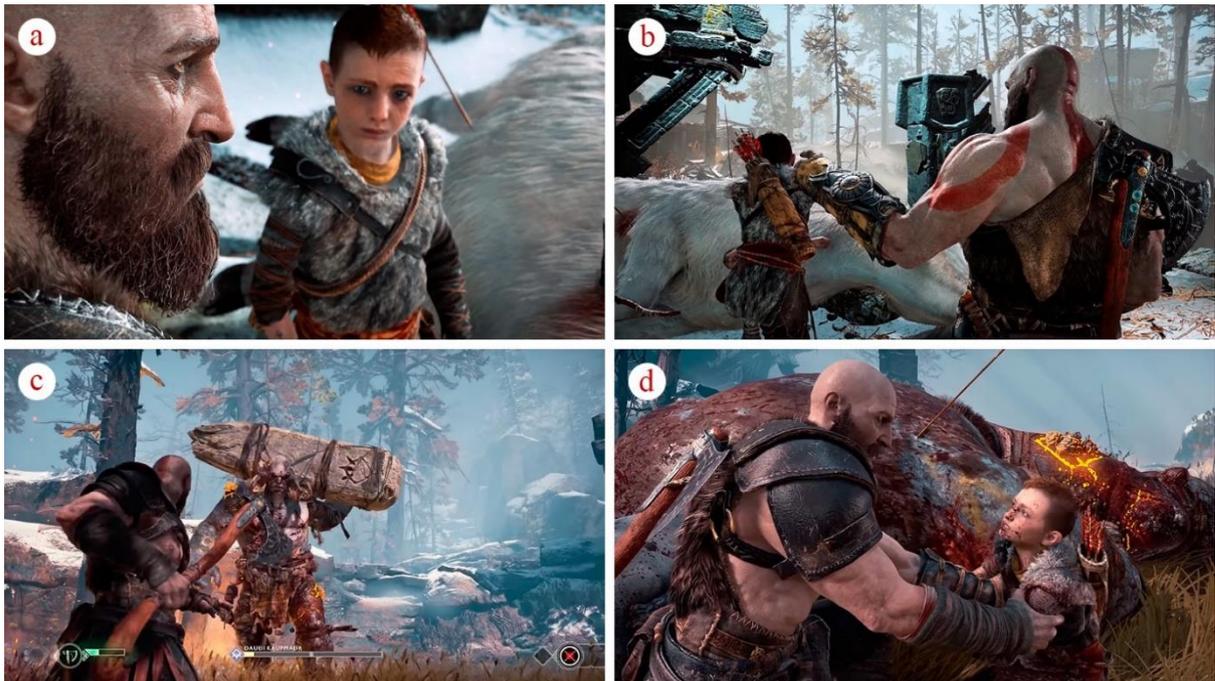
²⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AGtCBUHbyp8>. Acesso em: 15 dez. 2021.

no sofrimento dele. A câmera se aproxima, como que curiosa, se posicionando para ver o desfecho. Atreus não consegue matar o animal, mas Kratos põe suas mãos sobre as dele, que seguram a faca da mãe, e a crava no pescoço da rena, que dá seus últimos suspiros. A câmera alta fica ao lado do rosto de Kratos, que observa seu filho lamentar a situação, em uma posição inferiorizada (FIGURA 21a). O foco passa para o rosto de Kratos, que vira o olhar para frente, seus olhos amarelos tentando não transparecer a afeição pelo filho. A câmera volta para as costas dos personagens, Atreus se vira para a frente e contempla o cenário, enquanto Kratos levanta a mão para alcançar as costas dele, mas desiste da ação (FIGURA 21b).

A concentração é completamente interrompida por uma criatura que aparece repentinamente na frente dos personagens, levando o animal morto. Um troll gigante ataca os dois e Kratos se vê na obrigação de batalhar com o monstro para proteger o filho. Como de costume, a câmera se agita, seguindo erraticamente a ação. Para enquadrar o gigante e transmitir a grandiosidade do primeiro *boss* do jogo, a câmera baixa é instaurada na maior parte do tempo da batalha, principalmente quando Kratos mira o machado para arremessar, e um *zoom* é ativado (FIGURA 21c).

Para finalizar o gigante, Kratos sobe em cima dele e o golpeia, causando uma agitação na câmera, que tenta acompanhar os golpes. Atreus corre para cima da criatura morta e começa a esfaqueá-la com raiva e choque. A câmera se aproxima, observando curiosamente a situação, mas se afasta quando Kratos intervém para acalmar o filho (FIGURA 21d). Kratos percebe que Atreus é muito emocional, e há uma breve discussão sobre ele não estar pronto para caminhar ao lado do pai na jornada que os espera.

Figura 21 – Os caçadores se tornam a caça



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube²⁸.

Voltando para casa, Kratos deixa Atreus de castigo dentro da cabana enquanto vai até a pira para recolher as cinzas de Faye. Com um *tilt*, a câmera mostra suas mãos recolhendo as cinzas em um plano detalhe (FIGURA 22a), para contextualizar a situação, mas rapidamente se volta para focar no rosto de Kratos. Com a câmera baixa, vemos Kratos segurando a bolsa com as cinzas (FIGURA 22b), com uma expressão angustiada por perder alguém que certamente amou, e preocupado por se ver no cargo de cuidar de um filho, se vendo na obrigação de ensiná-lo para que ele não cometa os mesmos erros de seu “eu” anterior.

Figura 22 – Kratos recolhe as cinzas de Faye



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube²⁹.

²⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AGtCBUHbyp8>. Acesso em: 15 dez. 2021.

²⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AGtCBUHbyp8>. Acesso em: 15 dez. 2021.

Kratos se ergue e entra na cabana, a câmera seguindo para dentro enquanto ele fecha a porta. Kratos tem uma conversa com Atreus sobre seu descontrole na batalha, até que um barulho de algo voando sobre a cabana os interrompe. Ambos olham para cima e a câmera, em plano médio, assume uma posição baixa, seguindo os olhares para o alto (FIGURA 23a), desta forma, é passada uma sensação de perigo e de que nossos personagens são menores e mais fracos do que o que há lá fora.

Um estranho bate na porta da cabana, comandando que quem está ali, saia, enquanto Kratos esconde Atreus por baixo de um alçapão no chão da cabana. Quando Kratos vai até a porta e a abre, a câmera realiza um *tilt*, indo até o nível da mão de Kratos, focando na figura de um homem barbudo, magro, mas com alguns músculos, de estatura mais baixa que Kratos (FIGURA 23b). Os homens ficam frente a frente quando a câmera volta para o nível do ombro do protagonista, enquadrando-os em um plano médio.

Figura 23 – Um estranho bate na porta



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube³⁰.

A figura desconhecida debocha de Kratos ao afirmar que sabe que ele é um deus da terra grega. Posteriormente, é revelado que a figura se trata de Baldur, filho de Odin, o Pai de Todos, e Freya, deusa da fertilidade e do amor. A câmera se desloca para ter apenas esse novo homem enquadrado, mas logo Kratos entra no quadro e a câmera se põe de lado, no enquadramento de primeiro plano, de forma que vemos os dois se encarando, naquela famigerada luta para mostrar quem é o alfa. O homem dá um tapa no rosto de Kratos e a câmera realiza um *pan* na direção do tapa, focando apenas em seu rosto. A câmera, então, se desloca para trás e rodeia ombro a ombro o homem mais baixo até que fica paralela a eles, oposto de onde estava anteriormente.

Kratos passa a receber mais socos e a câmera imediatamente reage, seguindo os

³⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AGtCBUHbyp8>. Acesso em: 15 dez. 2021.

golpes de Baldur, como vem acontecendo durante as cenas (FIGURA 24a; FIGURA 24b). Por fim, ele recebe um soco que o joga por cima da cabana até o outro lado, a câmera voando para acompanhá-lo cair no que seria o “quintal” de sua casa (FIGURA 24c), e é quando a batalha começa (FIGURA 24d). Baldur, na verdade, foi enviado por Odin para caçar Kratos quando a proteção de Faye se desfez, expondo a natureza divina e grega de Kratos para os deuses nórdicos.

Figura 24 – Primeiro confronto entre Kratos e Baldur



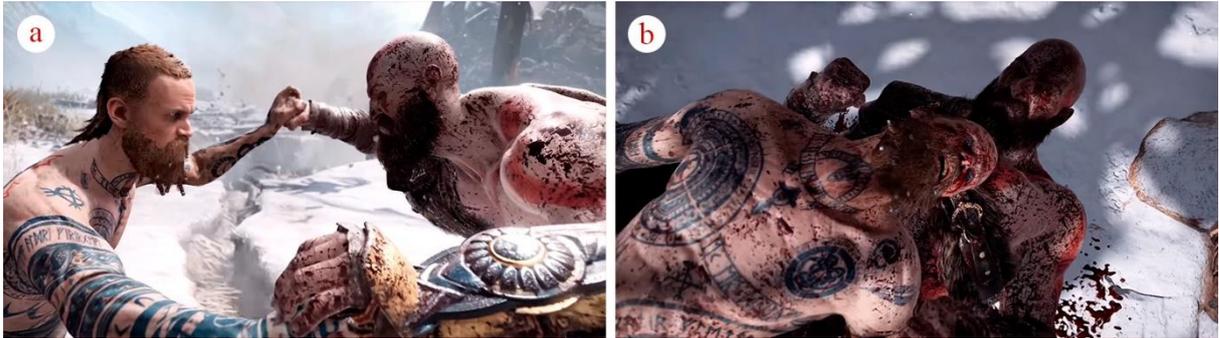
Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube³¹.

Freya, ao receber uma profecia da morte de seu filho, conjurou um feitiço para torná-lo invulnerável a qualquer ameaça, física ou mágica, mas, ao mesmo tempo, o feitiço retirou sua capacidade de sentir não apenas dor, mas também prazer. Baldur enlouqueceu, consumido pelo ódio a sua mãe. Por isso, Kratos parece nunca conseguir derrotá-lo nesse encontro inicial.

Em quase todas as *cutscenes* que mostram o conflito dos dois homens, a câmera se posiciona em um plano médio ou em primeiro plano, tentando encontrar equilíbrio, e às vezes desbalanceamento, na aura ameaçadora, no poder e na força que os dois deuses emanam (FIGURA 25a). Finalmente, quando os dois inimigos estão no chão, Kratos realiza um golpe em Baldur, tirando sua vida. A câmera se posiciona acima dos dois, se estabilizando conforme Baldur aparenta perder suas forças e, enfim, morre (FIGURA 25b).

³¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AGtCBUHbyp8>. Acesso em: 15 dez. 2021.

Figura 25 – O resultado da luta



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube³².

Kratos tenta se levantar, exausto e machucado, e segue em direção à cabana, enquanto a câmera se posiciona em um nível mais baixo, acompanhando-o se arrastar pela neve. Há um momento em que ela rodeia Kratos para focar em seu rosto em um enquadramento de primeiro plano, dando destaque ao seu olhar para a cabana que esconde seu filho. Quando se cura com seu poder divino, a câmera volta para suas costas em um plano americano, em um posicionamento um pouco mais alto agora que Kratos pôde se recompor e está caminhando. Ele encontra Atreus e o traz para a superfície para que possam dar início à sua jornada.

4.2.2 Capítulo 2: ‘Path to the Mountain’

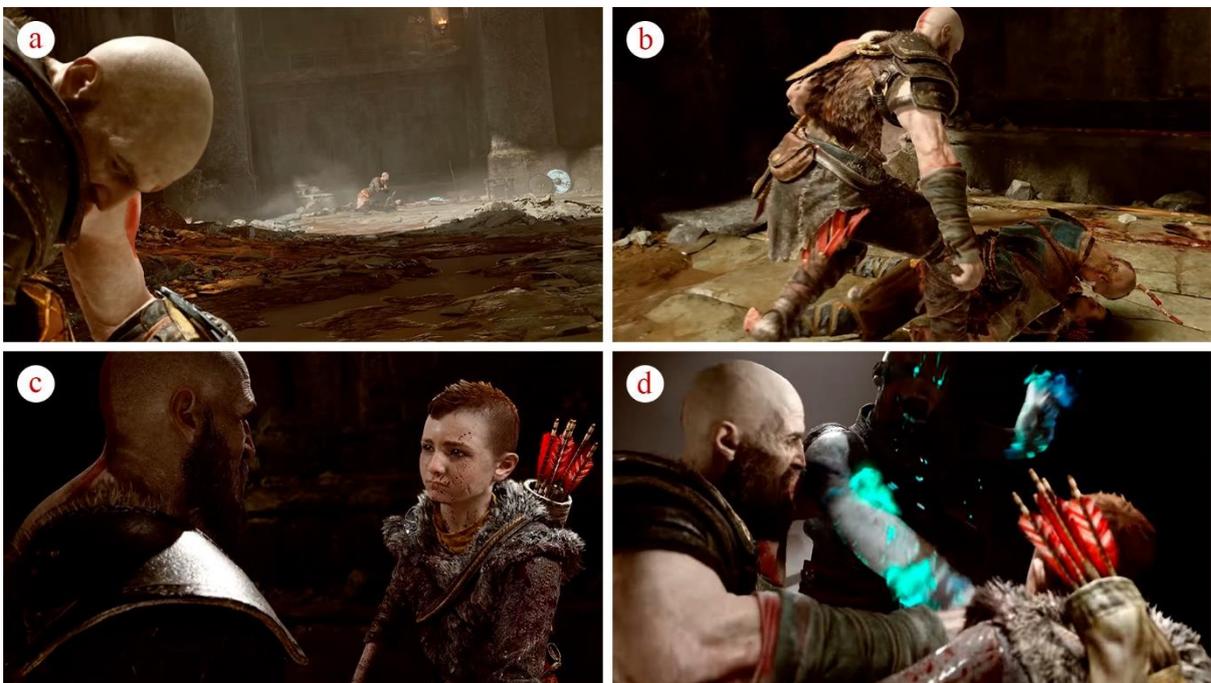
Algumas escaladas e batalhas depois, Kratos e Atreus se deparam com seus primeiros inimigos humanos na jornada. A câmera posicionada atrás de Kratos, realiza um movimento de *pan*, acompanhando a cabeça dele que se vira pelo ambiente para ter um panorama sobre os bandidos canibais, que se aproximam e encurralam os protagonistas. Kratos já havia discutido com seu filho sobre não se envolver em lutas com outros humanos, pois sabe os efeitos que matar uma pessoa causariam a um garoto com o emocional despreparado.

Kratos é atacado desprevenidamente por um dos bandidos quando pensa ter derrotado todos. Eles caem no chão com a câmera realizando uma manobra de 360° para seguir a ação, deixando Atreus à vista no segundo plano ao fundo que, apesar de tentar se afastar da luta, ainda é pego por um dos bandidos. A câmera foca na ação ao fundo, enquanto Kratos finaliza seu oponente (FIGURA 26a). Rapidamente ele corre em direção ao seu filho, que está caído com o corpo do bandido em cima e, ao remover o corpo, revela que Atreus havia o matado com a faca (FIGURA 26b).

³² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AGtCBUHbyp8>. Acesso em: 15 dez. 2021.

Enquadrando os personagens em um primeiro plano, com Kratos de costas para a câmera, o choque no olhar e o sangue respingado pelo rosto de Atreus é o total foco da cena (FIGURA 26c). A força da cena é sentida quando, ao ficar tão próxima de Kratos, a câmera tenta se colocar nos pés do guerreiro, que tenta acalantar seu filho. Não há muito tempo para esse momento de consolo quando a câmera circula os personagens, deixando cada um de um lado da tela, para revelar um novo inimigo no centro do quadro, que ataca e separa os personagens (FIGURA 26d).

Figura 26 – Atreus se defende do inimigo



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube³³.

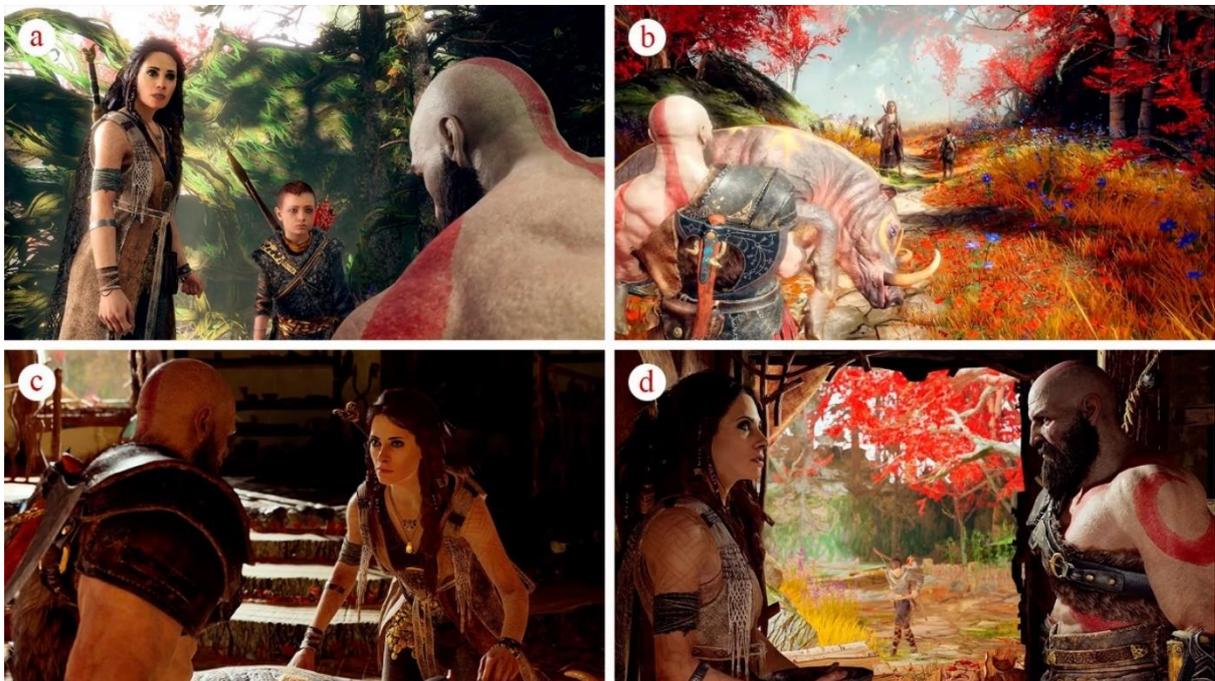
Eventualmente, nossos personagens encontram-se com Freya (FIGURA 27a), ainda sendo apresentada como uma bruxa da floresta. Sua morada se estabelece em um lugar magicamente protegido na floresta, contando com uma fauna e flora bastante distintas dos outros cenários do jogo, com cores quentes e saturadas. A curiosidade instintiva de Atreus o faz se pôr à frente na situação e ao lado de Freya, enquanto Kratos, mais desconfiado, está sempre para trás, com a câmera o mostrando pelas costas durante todo o momento (FIGURA 27b). O *travelling* é bastante presente na forma de *tracking*, seguindo o protagonista no caminho que ele faz, e a câmera não circula os personagens como faz em outras cenas, ela se coloca atrás ou ao lado de Kratos (FIGURA 27c), como se também não estivesse totalmente confortável com a

³³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=n90_68HYuEY. Acesso em: 18 dez. 2021.

presença da nova personagem, colocando-os em plano americano e conjunto.

Ao mandar Atreus para buscar algo fora de sua cabana, Freya confia a Kratos que sabe que ele é um deus de outro reino, a câmera realiza um *zoom*, demonstrando curiosidade, e ambos discutem sobre Kratos esconder sua natureza de Atreus (FIGURA 27d). A câmera, então, passa a vagar mais livremente no ambiente, ficando mais próxima de Freya, passando por trás dela e até mesmo ao seu lado, enquadrando os personagens em um plano médio. Freya realiza um feitiço para esconder a presença de Kratos e Atreus dos outros deuses, dessa forma, eles estariam protegidos de ataques futuros.

Figura 27 – Conhecendo a bruxa da floresta



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube³⁴.

Seguindo a jornada de barco, os personagens chegam ao Lago dos Nove e são confrontados por Jörmungandr, a Serpente do Mundo que, na mitologia, cresceu a ponto de se enrolar no mundo inteiro e morder a própria cauda. O uso da câmera baixa é inevitável, temos 2 seres pequenos e ínfimos, de costas para a câmera, comparados à grandeza da serpente, que se encontra de frente (FIGURA 28). Porém, ela logo recua e os personagens observam ao redor do lago, a água baixou devido ao movimento da serpente.

³⁴ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=n90_68HYuEY. Acesso em: 18 dez. 2021.

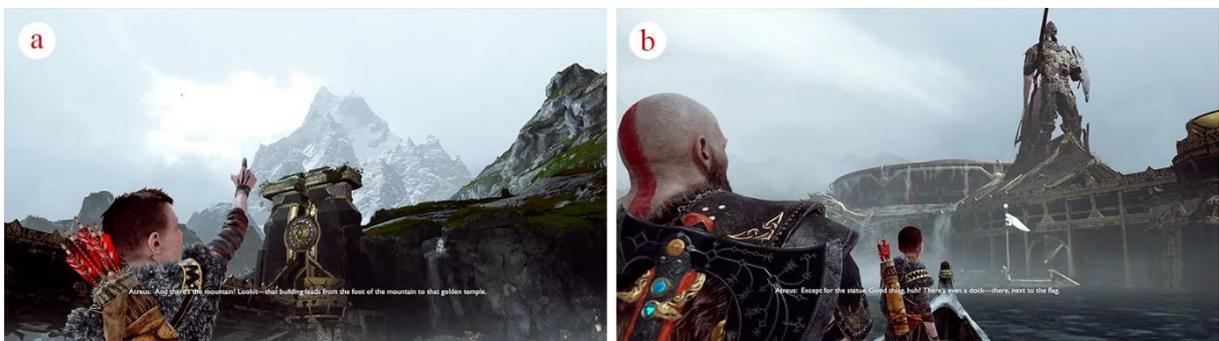
Figura 28 – A Serpente do Mundo



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube³⁵.

Um *pan* em 360° é realizado enquanto Atreus aponta para as locações, estátuas de deuses, torres e a montanha ao redor do lago. A câmera fica em cima do barco, assumindo a posição de Kratos, observando atrás de Atreus como se estivesse em primeira pessoa (FIGURA 29a). Ao completar a volta, a câmera recua para trás de Kratos, apontando para uma doca em uma ponte. No meio do lago, e da ponte, há o Templo de Týr (FIGURA 29b), utilizado para realizar viagem entre reinos ao girar a ponte e anexá-la em uma das nove torres dos reinos que ficam ao redor do lago. Eles desembarcam e seguem o caminho em direção à montanha, aquela que supostamente é a mais alta entre os reinos.

Figura 29 – O Templo de Týr no Lago dos Nove é revelado



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube³⁶.

³⁵ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=n90_68HYuEY. Acesso em: 18 dez. 2021.

³⁶ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=n90_68HYuEY. Acesso em: 18 dez. 2021.

A subida pela montanha é interrompida por uma névoa preta que está no caminho, ela absorve toda a luz e torna impossível a visualização através dela, por isso, os heróis precisam encontrar uma solução. De repente, a bruxa, Freya, aparece quando Atreus se questiona se ela saberia como contornar a névoa, a câmera realiza um *pan* de 180° para revelá-la no quadro, Atreus corre em sua direção, se mantendo no quadro enquanto a câmera gira. Entretanto, ela replica dizendo que sua magia é inútil contra o Sopro Negro. A câmera vira para cima em um *tilt* para expor o Sopro Negro pairando acima pela montanha, enquanto Freya explica sobre esse fenômeno. Ela indica que apenas a luz de Alfheim, reino dos elfos, é capaz de prevalecer através desta névoa.

Os 3 personagens se agrupam enquanto a câmera recua para enquadrá-los em um plano americano, após isso, ela se aproxima com certa velocidade em um plano médio quando Kratos questiona Freya sobre o motivo de seu auxílio. Freya explica que se identifica com Kratos e que gostaria de compensar seus erros.

4.2.3 Capítulo 3: ‘A Realm Beyond’

O grupo desce a montanha de volta ao Templo de Týr e para a sala de viagem entre os reinos. Eles precisam viajar para Alfheim para conseguir a luz pura que é capaz de energizar a Bifröst, que só tem carga para essa viagem, dessa forma, eles poderão atravessar o Sopro Negro.

Logo atrás de Kratos, a câmera dá zoom no mecanismo que surge no centro da sala quando a Bifröst é colocada no lugar (FIGURA 30a) e, em um movimento de 360°, podemos ver cada porta de seu devido reino sendo ativada. A câmera realiza um *travelling* para trás, revelando Yggdrasil (FIGURA 30b), a árvore da vida, no centro da sala interligada aos nove reinos, enquanto Freya faz uma fantástica explicação sobre a viagem entre reinos e o sentido da árvore da vida. Apesar de estar em um espaço fechado, é possível sentir a grandiosidade da mitologia nórdica nessa cena, com a câmera voando pelo templo que acorda depois de muitos invernos adormecido.

Figura 30 – Sala de viagem entre reinos



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube³⁷.

4.2.4 Capítulo 4: ‘The Light of Alfheim’

Chegando ao reino de Alfheim, Freya é banida de volta à Midgard, o reino onde os humanos habitam. Alfheim é um reino que está em decadência devido a guerra entre os elfos luminosos e escuros, embora sua ambientação seja de um reino que uma vez já foi celestial (FIGURA 31a). Kratos e Atreus são constantemente atacados por elfos escuros e, em um momento, eles são separados, fazendo com que Kratos desperte a Fúria Espartana diante o perigo de Atreus, um poder que o deixa com uma força incomparável. A câmera se agita atrás de Kratos, acompanhando sua fúria, algumas vezes colocando Atreus, que está cercado por elfos, em foco no segundo plano. Kratos consegue alcançá-lo e ambos se livram dos inimigos.

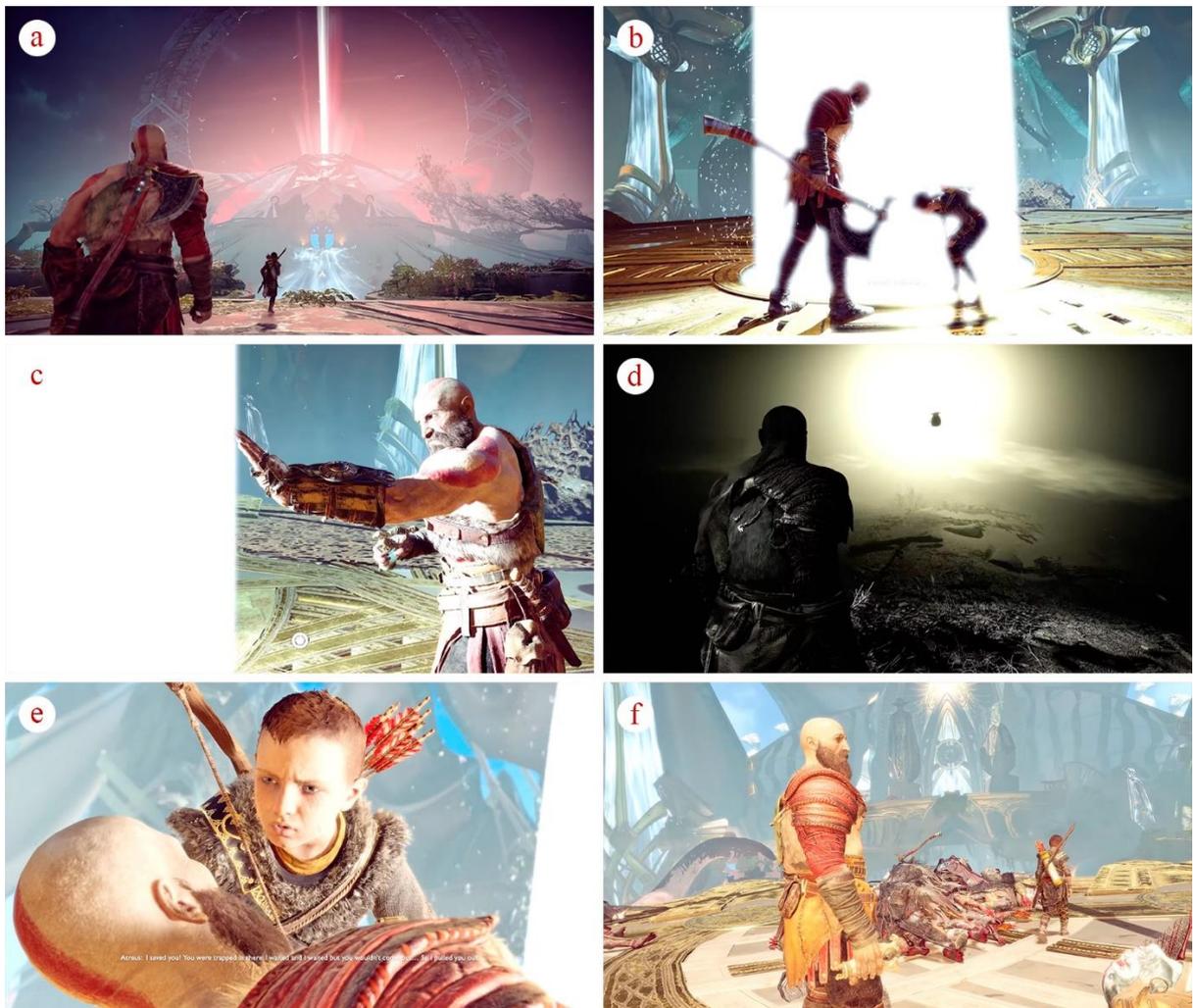
Kratos e Atreus se veem de frente à fonte de luz de Alfheim, a câmera observa atrás deles, em um plano conjunto (FIGURA 31b). A câmera se aproxima em um *travelling* e lentamente circular Kratos, enquanto ele, decidido a entrar na luz (FIGURA 31c), deixa seu machado para o filho. A força da luz parece causar sofrimento a Kratos, mas ele se força para dentro, juntamente da câmera. Tudo fica preto e branco, apenas um ponto de luz amarelo flutuando, o qual parece ser uma memória de Faye que Kratos segue (FIGURA 31d). A voz de Atreus é ouvida como um eco, como se Kratos estivesse ouvindo os pensamentos do garoto conversando com uma, também, memória da mãe a respeito dos seus sentimentos para com seu pai. Kratos passa por alguns ambientes, aquilo tudo acontecendo dentro de sua cabeça, e a cena sendo vista do ponto de vista interativo, pois é o jogador quem controla o personagem pelo cenário.

Quando finalmente alcança o ponto de luz, é puxado de volta para a realidade por Atreus. A câmera se encontra no nível do chão, com Kratos deitado à frente, um plano médio

³⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R-S2fYHjlnU>. Acesso em: 18 dez. 2021.

enquadrando Atreus, que grita para seu pai sobre como ficou horas sozinho e que Kratos estava preso dentro da luz, por isso o puxou e o salvou (FIGURA 31e). A câmera foca em Atreus, que se levanta e dá as costas, enquanto Kratos levanta e também está de costas para o quadro. Com isso, Kratos observa ao redor, inúmeros inimigos foram abatidos por Atreus, que teve que se manter sozinho por muito tempo (FIGURA 31f). A Bifröst, entretanto, pôde ser energizada, permitindo que retornem a Midgard.

Figura 31 – A luz de Alfheim



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube³⁸.

Empunhando a Bifröst, que emite a luz de Alfheim, Kratos e Atreus conseguem dissipar o Sopro Negro e prosseguir com a jornada pela montanha.

³⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QvOspHDBdYo>. Acesso em: 18 dez. 2021.

4.2.5 Capítulo 5: 'Inside the Mountain'

Chega um momento, quando estão subindo em um elevador dentro da montanha até o alto, que são atacados por um dragão. A câmera a todo instante se encontra atrás dos personagens, enquadrando-os em um plano conjunto, enquanto a criatura está na frente deles, tentando devorá-los (FIGURA 32a). Há uma imensa agitação na câmera, que tenta permanecer com os personagens ao mesmo tempo que quer evidenciar esse novo inimigo ao seguir seus movimentos e ataques.

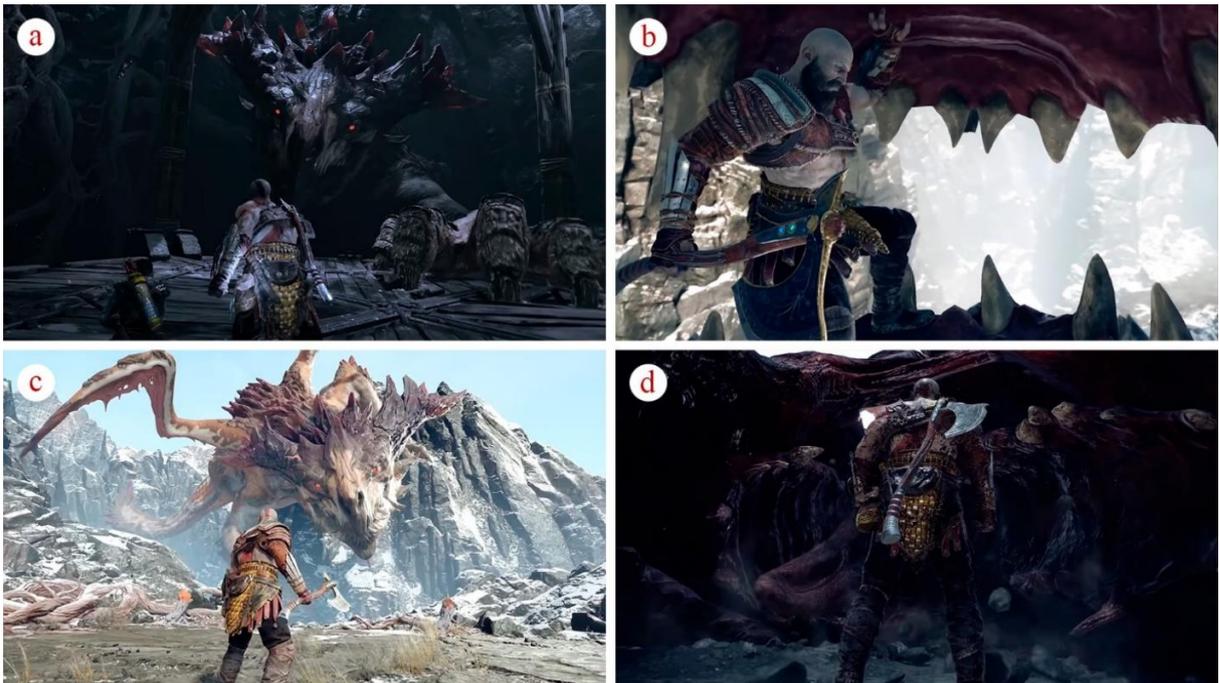
O ambiente pequeno e a câmera estabelecendo um enquadramento tão fechado tornam a cena um tanto claustrofóbica, pois não há para onde fugir e a única opção é enfrentar o dragão. Eventualmente a criatura vai embora, mas seu confronto é inevitável quando Kratos e Atreus chegam ao alto da montanha.

Kratos resolve trabalhar em conjunto com Atreus, enviando-o para longe e também para distrair o dragão, enquanto ele segue para o outro lado. Em um *travelling*, a câmera segue a corrida de Kratos para subir nas costas do dragão e pousar na frente de sua cabeça. O dragão inspira pela grande boca, puxando Kratos para dentro dela, forçando o guerreiro a desferir ataques enquanto segura a boca para evitar que a criatura o devore (FIGURA 32b), e logo ele se joga para fora.

Em solo, nosso herói luta contra um imenso inimigo em uma das batalhas mais épicas da jornada de *God of War IV*. O plano geral é estabelecido no *gameplay* de batalha, a câmera posicionada nas costas de Kratos, mas é possível ver o dragão em sua totalidade no quadro (FIGURA 32c). Quando o dragão está com pouca vida, Kratos comanda a Atreus que solte um guindaste. Nesse momento, a câmera realiza um *tilt* e um *zoom*, mirando para a localização mais acima, onde Atreus se encontra. O garoto lança uma flecha para cortar a corda do guindaste e a câmera se movimenta como um chicote para focar no objeto caindo, enquanto reduz o *zoom* para capturar Kratos se lançando do chão até o guindaste, alcançando e agarrando o objeto enquanto o crava na cabeça do dragão.

A câmera segue abaixo de Kratos, enquanto ele aterrissa no chão e observa o dragão cair com a mandíbula aberta, com Kratos ficando exatamente no centro (FIGURA 32d). A câmera baixa evidencia a grandiosidade do inimigo comparado a Kratos, mas também reforça a potência divina do herói, forte o bastante para derrotar algo tão imenso e poderoso quanto ele.

Figura 32 – Batalha contra o dragão



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube³⁹.

A jornada segue e, enfim, os personagens chegam ao cume, o pico mais alto entre os reinos. Entretanto, se deparam com uma criatura presa e entrelaçada a uma árvore, revelando a eles que o pico mais alto entre os reinos na verdade está em Jötunheim, o reino dos gigantes, há muito tempo escondido. O homem preso na árvore é Mimir, uma figura da mitologia nórdica conhecida por seu conhecimento e sabedoria, antigo conselheiro de Odin e embaixador dos deuses, até que Odin o aprisionou.

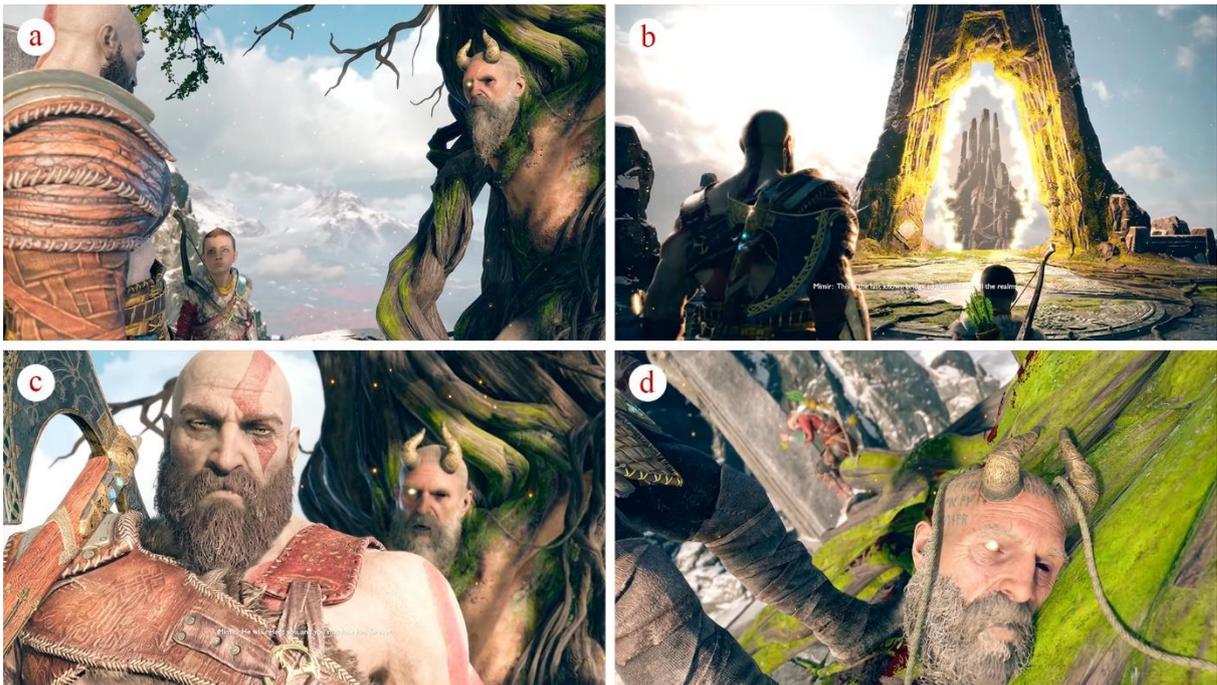
Kratos se aproxima do homem e a câmera segue em frente para conhecer Mimir, rodeando a figura presa na árvore e voltando para o lado de Kratos. Com os três personagens em cena (FIGURA 33a), a câmera momentaneamente foca em cada um. No cume, logo em frente a árvore, há um gigante arco que funciona como um portal, o único meio para chegar a Jötunheim, porém inacessível sem uma runa secreta. A câmera coloca Mimir em primeiro plano quando ele projeta no portal a imagem do pico mais alto, com um brilho saindo de seu olho. Em um *whip pan*, a câmera, juntamente de Atreus e Kratos, se vira para observar o portal (FIGURA 33b). Os dois se reúnem a Mimir novamente, em um plano americano.

Mimir aparentemente é o único que pode ajudá-los a chegar a seu destino, portanto, entram em um acordo em que Kratos deve decepar sua cabeça e tentar revivê-la com a ajuda de Freya. Kratos se vira de frente para a câmera, enquadrado em um meio primeiro plano com

³⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z28cJjmkczA>. Acesso em: 18 dez. 2021.

Mimir ao fundo (FIGURA 33c), enquanto os dois conversam sobre o acordo, uma conversa mais madura, não envolvendo Atreus, embora ele esteja presente. Ao cortar a cabeça, a câmera desce para o nível do chão, focando na cabeça que cai sem vida em um ângulo oblíquo (FIGURA 33d). A câmera ainda segue a cabeça quando Kratos a apanha e amarra em uma corda na sua cintura.

Figura 33 – Mimir e a descoberta de Jötunheim



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube⁴⁰.

4.2.6 Capítulo 6: ‘A New Destination’

Para chegar à casa de Freya, é necessário entrar em um portal de *fast travel*. Nos videogames, o *fast travel* é usado para “teletransportar” para um lugar distante no jogo, sem precisar perder tempo com a locomoção, ao mesmo tempo em que ocorre um *loading* no mapa do jogo. Em *God of War IV*, pensando na questão de não quebrar a sequencialidade do plano, o jogador entra em um portal místico que o leva para a árvore do mundo (FIGURA 34a). Ele caminha pelos galhos da Yggdrasil enquanto o jogo carrega o mapa. Ao fim do carregamento, um portal é aberto (FIGURA 34b) e os personagens saem diretamente no local escolhido.

⁴⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z28cJjmkczA>. Acesso em: 18 dez. 2021.

Figura 34 – Portal de *fast travel*



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube⁴¹.

Chegando à casa de Freya, Kratos abre a porta e a câmera segue Atreus correndo diretamente para falar com ela, com uma certa ansiedade, dado o último encontro deles ter sido interrompido quando Freya foi banida do reino de Alfheim de volta a Midgard.

A deusa performa um ritual e a cabeça é revivida. Agora uma cabeça falante é nosso novo parceiro de jornada. Mimir possui um senso de humor que contrasta com a seriedade de Kratos, ao passo que sua inteligência e conhecimento tornam a jornada ainda mais rica, principalmente em termos narrativos, pois Mimir preenche vários momentos de vazio ao contar histórias da mitologia, adicionando camadas àquela nova terra em que o Fantasma de Esparta agora vive.

Para conseguir a runa secreta de viagem de Jötunheim, os heróis precisam achar uma maneira de abrir o cofre de Týr. Eles partem em busca do Cinzel Mágico que abre portas seladas por magia. A jornada segue para uma área congelada ao norte, onde o gigante Thamur foi morto por Thor e seu último suspiro congelou tudo.

4.2.7 Capítulo 7: ‘The Magic Chisel’

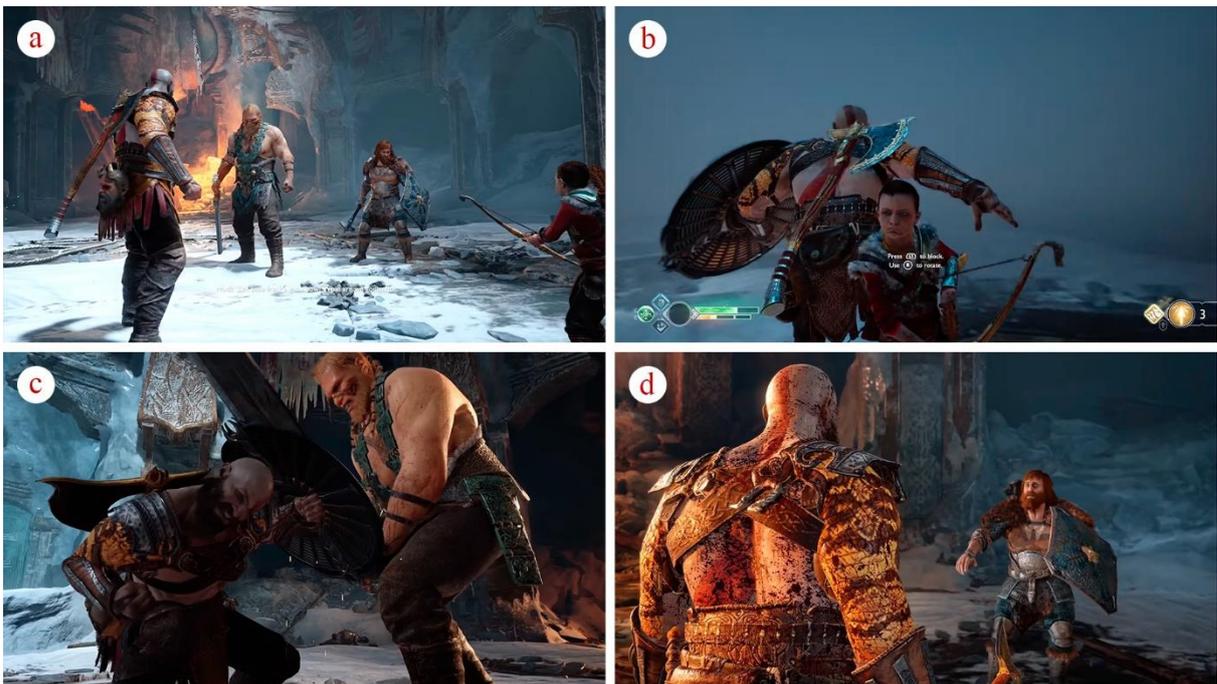
No caminho para encontrar o Cinzel, Kratos e Atreus são atacados por Magni e Modi, filhos de Thor (FIGURA 35a). A batalha é intensa à medida que é preciso lutar contra dois *bosses* juntos e, sendo assim, a presença de Atreus se torna de extrema valia. Há momentos em que os irmãos realizam um ataque coordenado de raios para causar atordoamento e o cenário fica com baixa visibilidade. Kratos e Atreus se agrupam, um cobrindo as costas do outro enquanto a câmera fica no nível de Atreus, em plano americano, ainda fixa nas costas de Kratos (FIGURA 35b). O jogador, no controle de Kratos, precisa rotacionar para bloquear os ataques

⁴¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=u4sDysXwbKY>. Acesso em: 18 dez. 2021.

e, quando os ataques são bloqueados, a câmera se afasta em um plano mais aberto para proporcionar melhor visão dos inimigos sendo arremessados pelo escudo de Kratos.

A batalha termina quando Kratos executa Magni (FIGURA 35c), fazendo com que Modi fuja, em choque e prometendo vingança (FIGURA 35d). Atreus dispara flechas, visivelmente furioso e, então, é atingido por uma doença que há muito tempo não o deixava debilitado, mas ele insiste que está bem.

Figura 35 – *Bossfight* contra Magni e Modi



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube⁴².

4.2.8 Capítulo 8: ‘Behind the Lock’

Os personagens conseguem o cinzel e retornam para o templo de Týr, entrando em seu cofre quando, novamente, são atacados por Modi. Modi tortura Kratos com raios, deixando-o agonizando no chão no primeiro plano do quadro, enquadrando em um plano conjunto. Atreus surge ao lado de Kratos, disparando uma flecha em Modi e corre até o deus para atacá-lo com a adaga, porém Modi facilmente o joga para o outro lado.

Atreus agora pode ser visto no meio da cena, ao fundo, enquanto Kratos e Modi se encontram cada um em um lado da tela (FIGURA 36a). O garoto é tomado por raiva e, com um *zoom*, a câmera foca para expor o momento em que ele desperta a fúria espartana, um estado

⁴² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TC7Lp9IKKuY>. Acesso em: 03 jan. 2022.

conhecido em Kratos, que o deixa mais forte, raivoso e com uma energia vermelha emanando de seu corpo (FIGURA 36b). Porém, o corpo do menino é frágil e sucumbe, desmaiando.

A câmera retorna para enquadrar Kratos no primeiro plano, enquanto ele próprio desperta a fúria espartana para se livrar da tortura de Modi e o atacar (FIGURA 36c), fazendo-o fugir da luta mais uma vez. Ao passo que ele foge, a câmera enquadra Atreus, desmaiado e muito doente (FIGURA 36d). Kratos o pega em seu colo e começa a levá-lo para a cabana de Freya.

Figura 36 – O despertar de Atreus



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube⁴³.

4.2.9 Capítulo 9: ‘The Sickness’

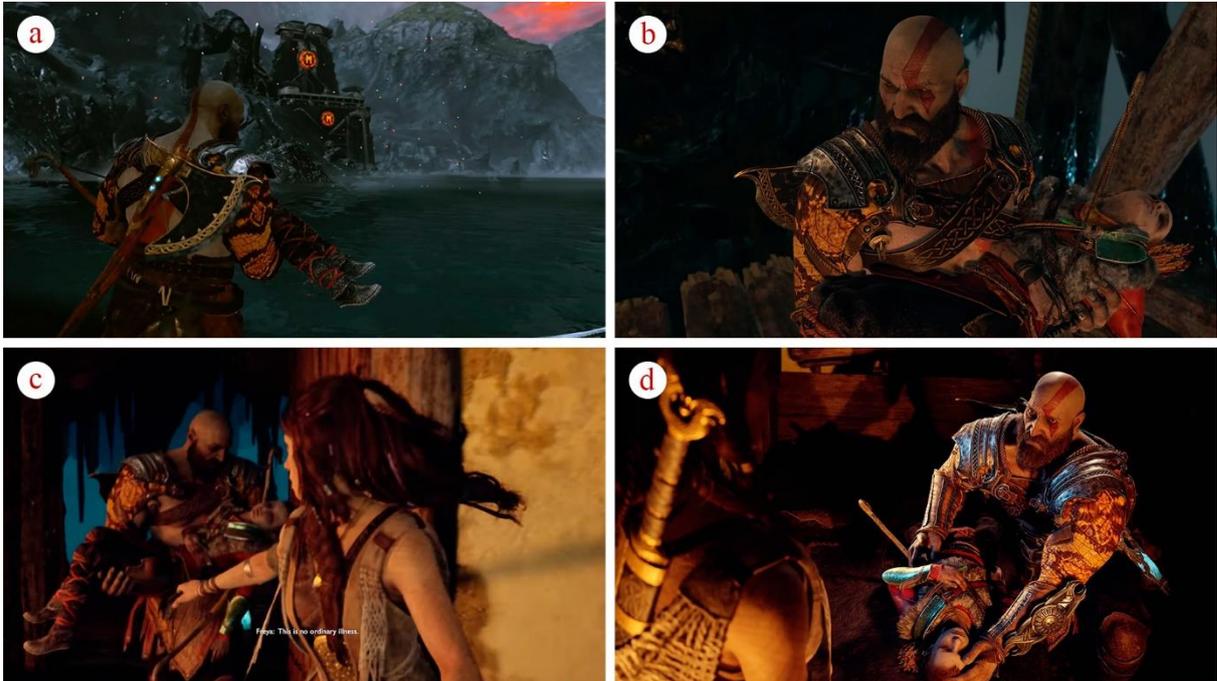
Durante o caminho é possível observar a atmosfera do jogo mudando, as cores ficando mais escuras e dessaturadas, o céu fechando em um temporal (FIGURA 37a), correspondendo à preocupação de Kratos, que demonstra não por palavras, mas pela expressão corporal, a ansiedade e angústia para salvar seu filho (FIGURA 37b).

A câmera se manifesta de forma mais desbalanceada quando Kratos chega até Freya (FIGURA 37c). Ela se posiciona atrás da deusa, observando o pai e o filho em um ângulo mais alto, demonstrando a fraqueza de ambos nessa situação e como apenas a deusa é capaz de

⁴³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1VhccwdXJIU>. Acesso em: 03 jan. 2022.

socorrê-los (FIGURA 37d). Logo Freya se senta, e a câmera acompanha, para ficar no mesmo nível dos dois à sua frente. Ela explica o que precisa para curar o garoto e, para isso, Kratos precisa ir à Helheim, o reino dos mortos.

Figura 37 – A doença de Atreus



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube⁴⁴.

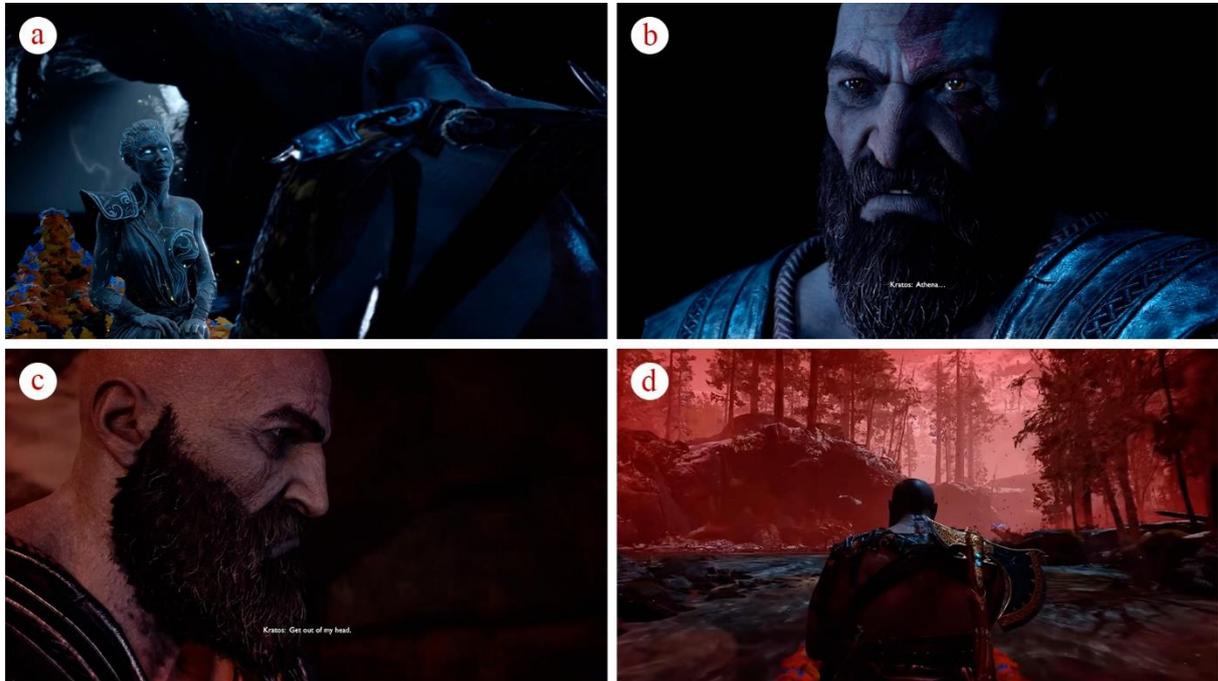
Helheim é um reino congelado, é impossível criar fogo neste reino, nem mesmo por meio de magia. O machado Leviatã, entretanto, é uma arma com poder de gelo e, por isso, não surtiria efeito contra os inimigos que Kratos encontraria em Hel, por isso ele precisa revirar o seu passado e usar as Lâminas do Caos, que são armas imbuídas com o fogo do submundo grego. Ele então pega o barco em direção à sua cabana, mas dessa vez o jogador não o controla. Trovões e raios anunciam o caos que se desenrola no âmago de um pai que precisa salvar o seu filho a todo custo, inclusive reviver o passado que jurou manter esquecido.

A câmera se posiciona em um enquadramento mais próximo de Kratos, em plano médio. Ao rodear atrás do personagem, uma figura se forma na frente dele, o fantasma de Atena (FIGURA 38a). Realizando um movimento de 360° em torno de Kratos, o quadro fecha em um primeiro plano, podemos ver sua expressão de angústia e uma faísca de raiva (FIGURA 38b), as cores sutilmente mudando do azul para o vermelho (FIGURA 38c). Quando a câmera retorna para as costas de Kratos e Atena desaparece, o céu está em um tom completamente avermelhado,

⁴⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3TPTsfOK1bA>. Acesso em: 03 jan. 2022.

o tempo escurece ainda mais (FIGURA 38d). O vermelho nesta cena se relaciona diretamente ao seu passado como Fantasma de Esparta e à fúria e sede por vingança que se seguia.

Figura 38 – O fantasma de Atena assombra Kratos



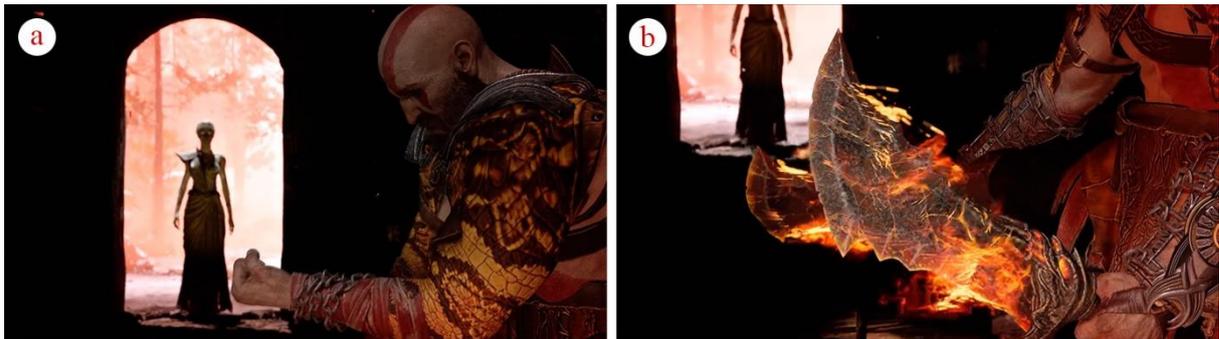
Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube⁴⁵.

Kratos entra na cabana e recolhe suas antigas armas, que estavam escondidas dentro do alçapão abaixo do piso. Novamente a câmera se move para encarar Kratos de frente, em um plano mais fechado, e realiza um *tilt* para focar nas lâminas que ele descobre no chão. Ele toca as lâminas e olha para os braços, para as cicatrizes das correntes que o aprisionavam. A câmera lentamente se move para o seu lado, deixando um espaço vazio no quadro onde Atena novamente aparece, na porta de sua casa, enquanto ele enrola as correntes das lâminas em seus braços (FIGURA 39a). Sua ação está focada em primeiro plano, enquanto Atena fala, ao fundo, sobre como ele não pode fugir do passado e deve aceitar a verdade de que ele é um monstro.

A câmera foca nas lâminas, que são imbuídas dos poderes do caos quando Kratos segura em seus cabos (FIGURA 39b). Ele se levanta e caminha em direção ao fantasma de Atena, passando através dela, mostrando que ele não se deixará mais levar por tais pensamentos, e ela se desfaz em partículas no ar. Após essa cena, o jogador retoma o controle de Kratos para combater alguns inimigos que surgem e testar as novas, porém antigas, armas. Após isso, ele vai até o templo de viagem entre reinos para viajar a Helheim.

⁴⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3TPTsfOK1bA>. Acesso em: 03 jan. 2022.

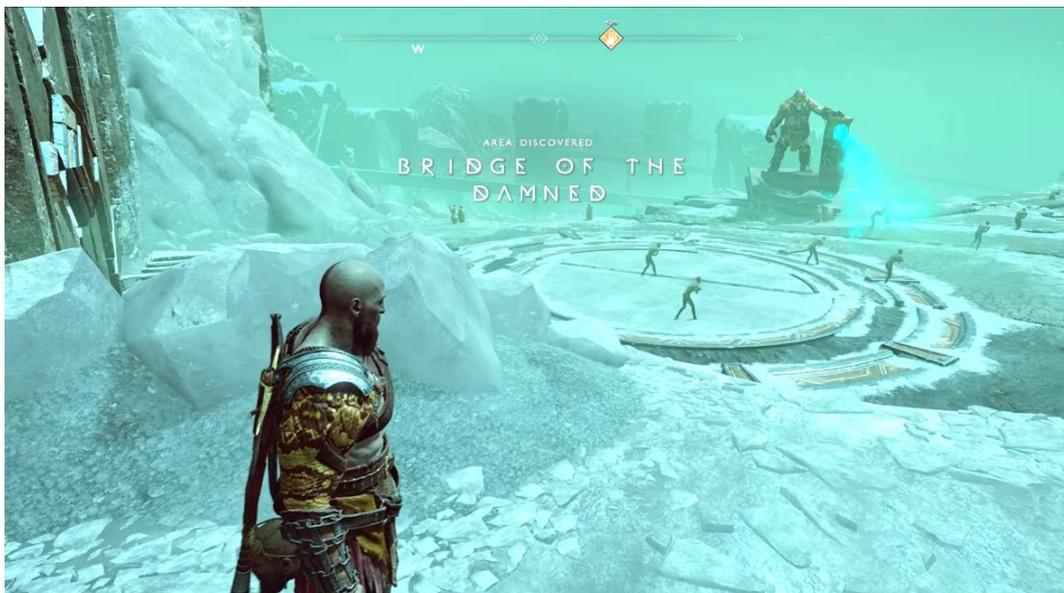
Figura 39 – As Lâminas do Caos



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube⁴⁶.

Hel é um reino gélido, e a cor azul esverdeada toma conta dessa parte do jogo. O azul muitas vezes é refletido como a mais profunda das cores e, dependendo de seu tom, assume diferentes simbologias. O tom de azul que é visto em Hel pode significar tranquilidade e paz⁴⁷, mas não é a sensação que esse ambiente remonta no jogo, pois as almas não conseguem encontrar o descanso nesse reino. A vastidão do turquesa transmite uma sensação sufocante, como se não houvesse fim, muito menos paz, para quem se encontra neste lugar, inclusive Kratos e o jogador (FIGURA 40).

Figura 40 – O reino dos mortos



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube⁴⁸.

⁴⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3TPTsfOK1bA>. Acesso em: 03 jan. 2022.

⁴⁷ PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 10. ed. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2009.

⁴⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3TPTsfOK1bA>. Acesso em: 03 jan. 2022.

Ao conseguir o que precisa de Hel, Kratos retorna para Midgard e para a casa de Freya, decidido a revelar a verdade para Atreus, sobre ele ser filho de um deus, logo, um deus também. Imagina-se que ao saber da verdade o menino será capaz de enfrentar sua fragilidade e combater essa misteriosa doença. Atreus, com a ajuda de Freya, finalmente se recupera e acorda, retornando à jornada com seu pai, entretanto, ele fica bastante retraído.

4.2.10 Capítulo 10: ‘The Black Rune’

Preparando o barco para sair do local, Kratos questiona seu filho sobre sua quietude. A câmera permanece na frente de Kratos que puxa o barco para a água, e Atreus fica sentado dentro da embarcação, mais ao fundo no quadro. O plano vai se fechando até enquadrar apenas o rosto de Kratos e é neste momento que ele revela para seu filho sobre ser um deus de uma terra distante.

A câmera, então, passa a mostrar Atreus ao fundo, quando Kratos fala sobre ele ter nascido um deus também, permitindo observar sua reação, embora Kratos não olhe para ele em nenhum momento durante este enquadramento (FIGURA 41a). Pouco depois, ao colocar o barco na água, Kratos embarca e fica de frente para o seu filho, e os dois dialogam sobre a natureza de ser um deus (FIGURA 41b).

Figura 41 – Revelando a verdade



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube⁴⁹.

Dentro do cofre de Týr, os personagens conseguem a runa de viagem para Jötunheim após passarem por vários desafios. Os laços entre pai e filho vão ficando mais fortes e Kratos consegue, aos poucos, interagir mais abertamente com Atreus.

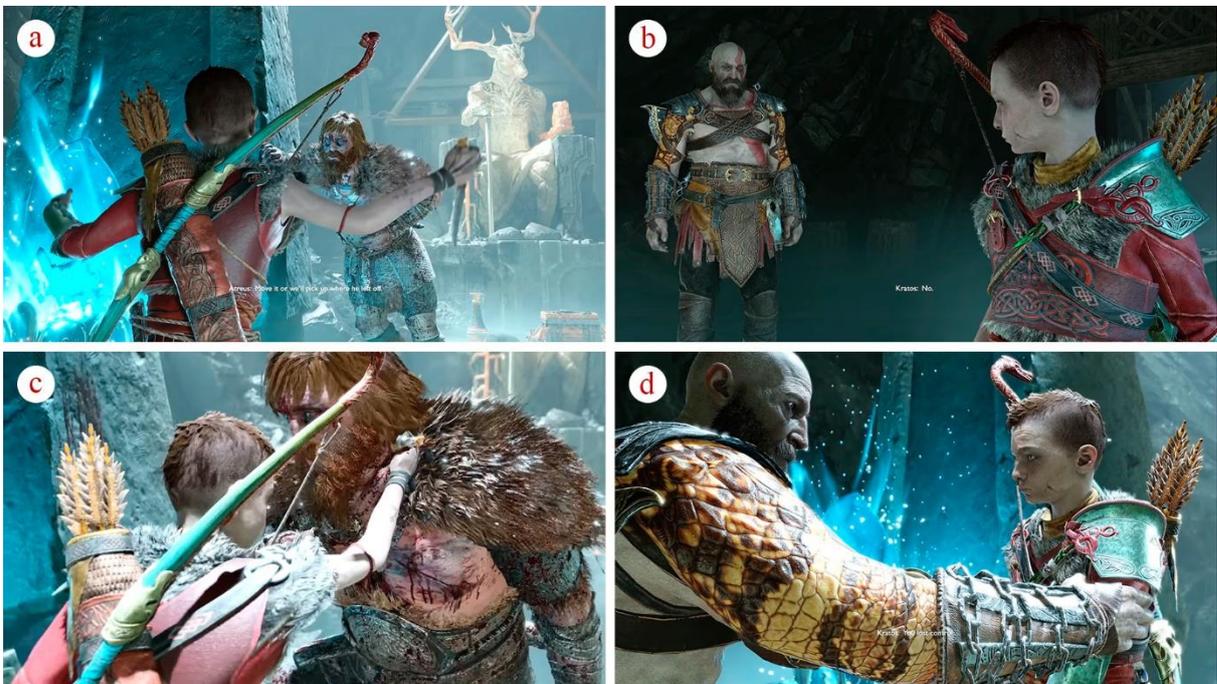
⁴⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ALIf9HljzTw>. Acesso em: 03 jan. 2022.

4.2.11 Capítulo 11: ‘Return to the Summit’

Durante a caminhada de volta para o pico da montanha, Atreus assume um comportamento arrogante, por agora saber que é um deus. Ele falsamente se acha invencível e passa a tratar os inimigos com completo desprezo, além de demonstrar impaciência com Mimir e com os anões ferreiros, esses que estão no jogo para criar e aprimorar as armas e armaduras dos personagens. Atreus acredita que nada pode ser maior que ele e seu pai e que os problemas de outrem não devem ter importância, tratando-os com desrespeito. Isso se estende até mesmo em batalha, quando o jogador comanda que Atreus realize ataques, mas o garoto não obedece.

Dentro da montanha, mais uma vez, eles são confrontados por Modi (FIGURA 42a), que foi punido por seu pai, Thor, devido a morte de Magni. Apesar de Kratos não querer lutar contra a figura fraca de Modi (FIGURA 42b), Atreus vai contra e, sem pestanejar, o finaliza (FIGURA 42c). A câmera segue no nível de Atreus, acompanhando suas ações e expressões corporais que demonstram um ar de superioridade perante os outros. Dessa vez, Kratos enfrenta seu filho sobre seu comportamento (FIGURA 42d), sua ação fria de matar um deus, e como isso traz terríveis consequências, mas o garoto não dá importância.

Figura 42 – Atreus executa Modi



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube⁵⁰.

⁵⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ohmg15SjKKo>. Acesso em: 03 jan. 2022.

No alto da montanha, os personagens finalmente conseguem abrir o portal para Jötunheim, a câmera se posiciona atrás deles enquanto uma ponte para o verdadeiro pico mais alto entre os reinos é revelada através do portal (FIGURA 43a). Todavia, são interrompidos por Baldur, que chega correndo de fora do quadro para atacar Kratos, o jogando contra o pilar do portal. A câmera, como na primeira cena em que Kratos e Baldur se enfrentam, oscila fortemente ao tentar acompanhar os golpes que Baldur desfere contra Kratos (FIGURA 43b).

A câmera vira para trás para mostrar Atreus se aproximando da situação e atirando flechas contra Baldur (FIGURA 43d), desobedecendo seu pai que o manda se afastar. Baldur ataca o menino, fazendo com que Kratos reaja e inverta a situação. Ele joga Baldur contra o pilar de forma que destrói a construção de pedras, a câmera expõe o arco de pedras caindo com um *tilt* para cima, desfazendo o portal em cima dos dois (FIGURA 43d).

Figura 43 – A ponte para Jötunheim é perdida



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube⁵¹.

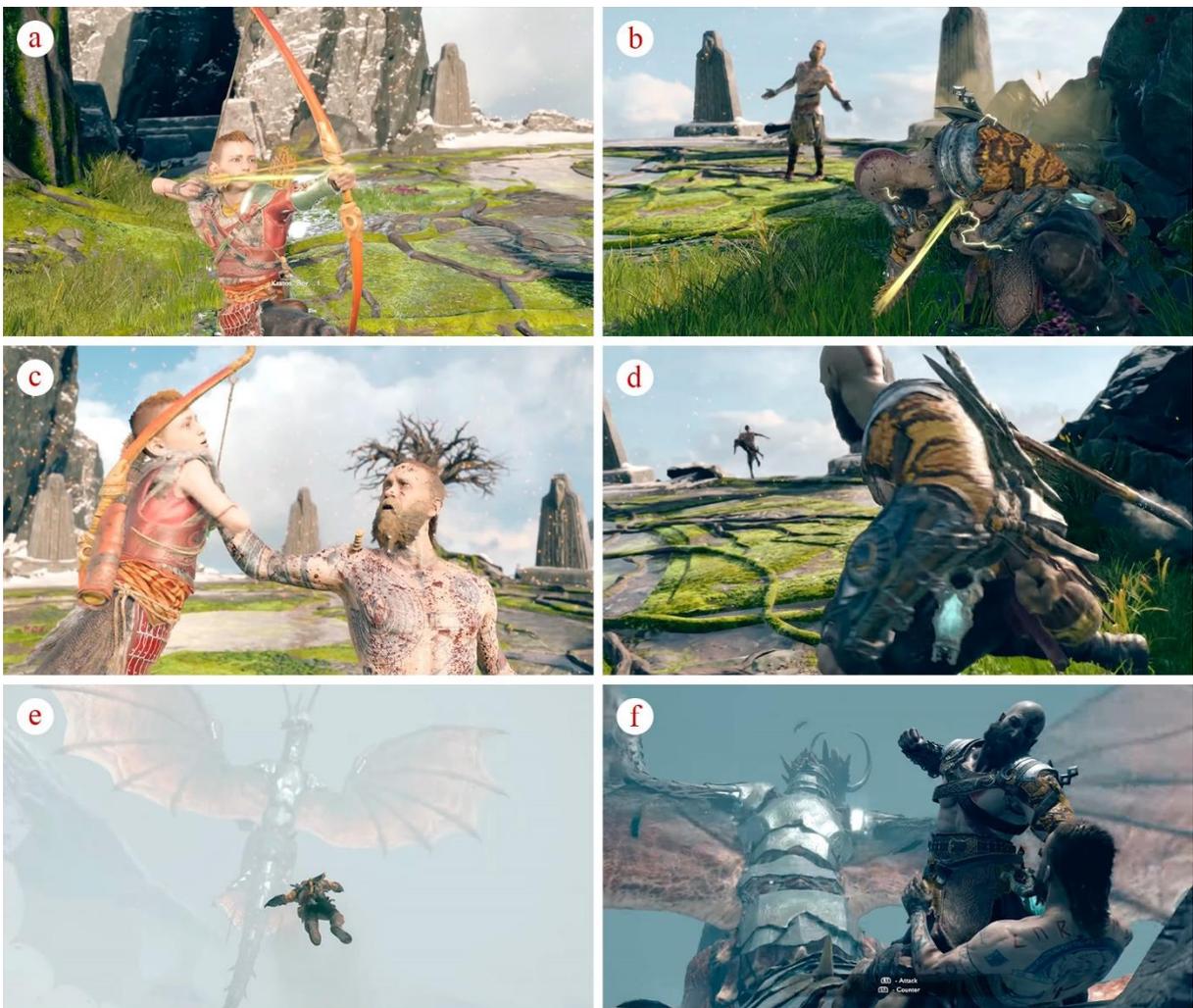
Atreus se enfurece e seu pai o obriga a não interferir na batalha, temendo a vida dele. Novamente se virando para Atreus, a câmera captura o menino preparando o arco e atirando uma flecha contra seu próprio pai (FIGURA 44a), realizando um *whip pan* para registrar Kratos sendo atingido (FIGURA 44b), e se voltando para Baldur que assiste ao fundo, enquanto Atreus corre em sua direção e o ataca. Porém, o garoto é infinitamente mais fraco que

⁵¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ohmg15SjKKo>. Acesso em: 03 jan. 2022.

o deus aesir, que o agarra pelo pescoço (FIGURA 44c), se virando de costas para ir embora carregando o menino. A câmera realiza um *travelling* veloz para trás, de volta a Kratos, que se recupera da flechada (FIGURA 44d) e corre em direção dos dois, se jogando da montanha (FIGURA 44e).

Baldur se locomove voando em um dragão, e é em cima da criatura que Kratos aterrissa. O movimento de *tracking* da câmera acompanha Kratos lutar contra Baldur, e a *cutscene* permite, em alguns momentos, que o jogador golpeie Baldur, ambos os personagens enquadrados de um lado da tela, enquanto mostra o dragão do outro lado (FIGURA 44f).

Figura 44 – Segundo confronto com Baldur



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube⁵².

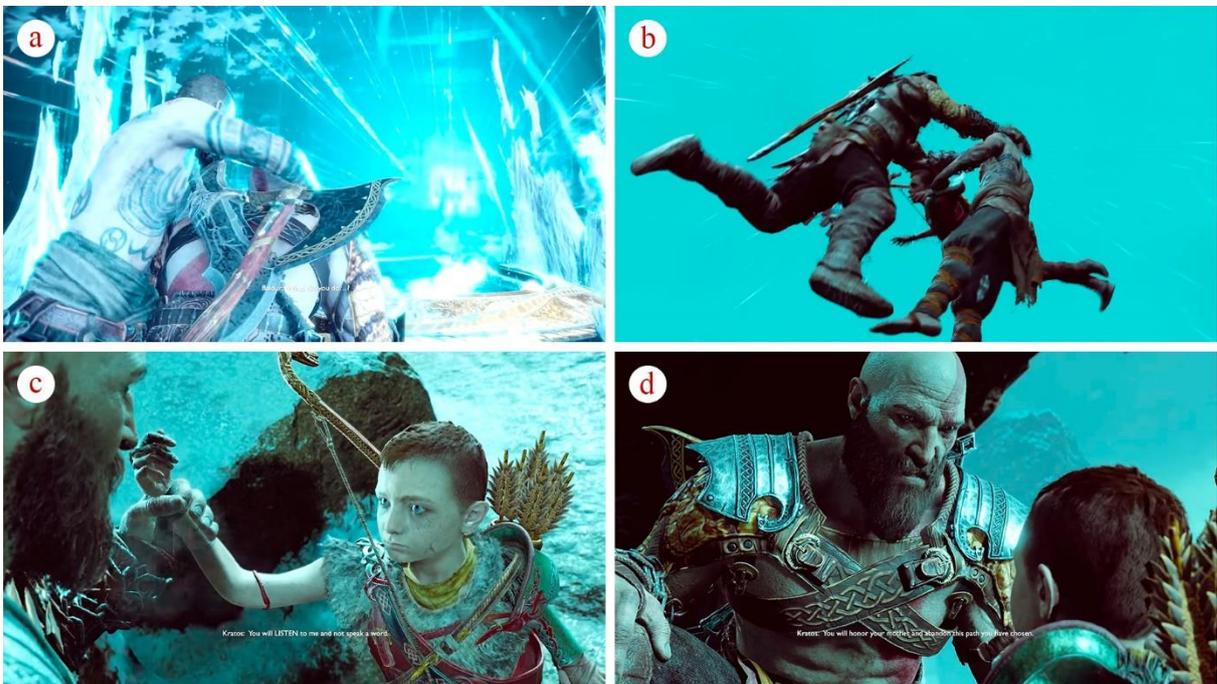
Kratos cai de cima do dragão no templo de Týr, onde Baldur também aterrissa junto

⁵² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ohmg15SjKKo>. Acesso em: 03 jan. 2022.

de Atreus, ativando a ponte para uma viagem para Asgard, o reino dos deuses aesir. A câmera acompanha Kratos correndo até a sala de viagem, em plano médio. Os dois se enfrentam e Kratos consegue mudar o destino para Helheim (FIGURA 45a). No mesmo instante, as três figuras são puxadas para dentro do reino, sobrevoando uma grande distância enquanto Kratos e Baldur lutam no ar (FIGURA 45b) e a câmera realiza um movimento de 360° em torno deles. Kratos consegue recuperar seu filho, separando o caminho entre eles e Baldur e fazendo-os cair em uma parte desconhecida do reino dos mortos.

Sem tempo para recuperar o fôlego depois da intensa batalha, Kratos vai até seu filho e o confronta uma última vez sobre seu comportamento. A câmera se posiciona atrás de Kratos, em um nível mais alto que ambos, para demonstrar a inferioridade do garoto perante a autoridade de seu pai (FIGURA 45c). Logo a câmera se move para as costas de Atreus, ficando abaixo de seu nível, silenciosamente acatando as reclamações do pai (FIGURA 45d). Ele sabe que cometeu erros e que deve repará-los de alguma forma, mas por enquanto irá abandonar seu comportamento errático, mantendo uma postura mais branda. Este capítulo da jornada se encerra com os heróis perdidos no reino gélido dos mortos, com seus objetivos arruinados e com o laço que vinha sendo construído desestabilizado.

Figura 45 – Perdidos em Helheim



Fonte: vídeo no canal DanQ8000 no YouTube⁵³.

⁵³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ohmg15SjKKo>. Acesso em: 03 jan. 2022.

4.3 Analisando o elo entre imagem e narrativa em *God of War IV*

Durante o que se pôde ver já no primeiro capítulo do jogo, a sequencialidade, ou seja, a não interrupção do quadro (proporcionada pela falta do habitual corte de câmera), possibilita acompanhar as cenas como se o jogador ou espectador fosse, através da câmera, um narrador-personagem, que observa os acontecimentos na íntegra, em sua completude.

Quando se fala de personagem, segundo Barthes (2011), ele pode ser definido como um participante da história, não apenas como um “ser” que lá está colocado. “Para C. Bremond, cada personagem pode ser o agente de sequências de ações que lhe são próprias [...]” (BARTHES, 2011, p. 45).

Todorov (2011, p. 246), estudando a respeito de obras de ficção na literatura, diz que “[...] não temos uma percepção direta dos acontecimentos que descreve. Ao mesmo tempo que estes acontecimentos, percebemos, embora de uma maneira diferente, a percepção que dele possui aquele que os narra.” Para o autor, o aspecto da narrativa, ou seja, o olhar que há sobre ela, reflete a relação entre um personagem e um narrador. Dessa forma, ele classifica essa relação em três tipos principais:

a) O tipo narrador > personagem estabelece uma visão “por trás”. Esta é a fórmula mais comum nas narrativas clássicas, pois é quando o narrador conhece mais que seus personagens. Não há segredos para ele em sua trama, ele conhece, simultaneamente, os pensamentos de muitos personagens, e ainda é capaz de narrar os acontecimentos que não são percebidos por um único personagem.

b) O narrador = personagem se trata da visão “com”. Nesse tipo, o narrador sabe tanto quanto seus personagens, não podendo explicar os acontecimentos antes de os próprios personagens encontrarem as explicações. “De um lado, a narrativa pode ser conduzida na primeira pessoa (o que justifica o processo) ou na terceira pessoa, mas sempre segundo a visão que um mesmo personagem tem dos acontecimentos: o resultado, evidentemente, não é o mesmo.” (TODOROV, 2011, p. 247)

c) O narrador < personagem vem com a visão “de fora”, pois ele sabe menos que qualquer um dos personagens, podendo ainda descrever o que se vê, ouve, etc., mas não sendo capaz de ter acesso às consciências dos personagens.

A câmera em *God of War IV* pode ser classificada como o tipo narrador = personagem. Durante a jornada, é perceptível que a câmera reage às situações, demonstrando certas emoções a partir de seus movimentos, que podem ser comparadas às de um personagem.

Por exemplo, quando há a luta entre Kratos e Baldur, há uma maior oscilação em

seus movimentos, que se esforça para acompanhar os golpes dos personagens, agindo como um observador muito próximo à cena, tentando focar em cada ação. Outro momento considerável é quando Kratos e Atreus conhecem Freya pois, ao se deparar com um novo personagem, a câmera demonstra receio em se aproximar, permanecendo durante algum tempo atrás dos protagonistas, até que a nova personagem se demonstra confiável, e a câmera tem liberdade em se aproximar e conhecê-la de perto.

No entanto, a câmera também age como narrador, pois sua principal função é a de registrar os acontecimentos e transmiti-los ao jogador. A narração não é verbalizada, mas sim apresentada por meio da imagem e das convenções audiovisuais. Ao mesmo tempo, a câmera como narrador sabe tanto quanto os personagens. O jogador vai descobrindo a narrativa conforme o jogo é jogado, as cenas são apresentadas e as informações reveladas pelos próprios personagens e acontecimentos.

Vale ressaltar que, como a câmera estabelece a sequencialidade ao seguir Kratos e Atreus todo o tempo, obtemos apenas uma visão da história e nossa atenção é voltada sobre os personagens que a percebem. Em outras narrativas, com múltiplos personagens, é preciso especificar se a visão que está sendo passada é sob o ponto de vista de um personagem ou de outro, se observamos o mesmo acontecimento ou vários acontecimentos diferentes. A pluralidade de percepções nos permite ter uma visão mais complexa sobre o fenômeno descrito. Ainda, a técnica que consiste em contar a mesma história sob diferentes perspectivas é chamada por Todorov (2011) de visão estereoscópica.

É curioso perceber que a câmera não é totalmente estabilizada, é como se houvesse uma terceira pessoa no ambiente segurando um dispositivo de filmagem em suas mãos, trazendo certa organicidade. A câmera, portanto, atua como um acompanhante no desenrolar da vida de Kratos e Atreus, desviando o olhar para enquadrar algumas ações e reagindo conforme elas ocorrem.

Ainda assim, o simples fato de a câmera assumir diferentes posições de enquadramento, movimentos, níveis e ângulos, profundidade de campo, etc., fazem com que ela tenha um viés que foi definido pelos roteiristas e diretor do jogo. Há um enquadramento ensaiado e programado, apresentando aquilo que o diretor quer que seja mostrado, se utilizando das técnicas cinematográficas mencionadas para realizar a montagem da continuidade.

Mesmo que não haja a interferência verbal de uma narração para influenciar o jogador em seus pensamentos, ocorre a influência visual. Então, cabe a cada jogador realizar a interpretação das imagens como complemento da narrativa. O processo cognitivo de cada pessoa pode trazer uma experiência única, fazendo com que um jogador A tenha um nível de

imersão diferente do jogador B, além de proporcionar diferentes entendimentos da história, bem como ritmo de jogatina.

O fluxo entre os planos ocorre de maneira suave, a ponto de o tempo não ser percebido na sucessão das cenas. Seguimos todas as ações dos personagens, sentindo que fazemos parte da jornada e do seu dia, sem perder um momento e observando o decorrer da narrativa de maneira contínua, sem ocorrer cortes no espaço ou no tempo.

O corte de cenas tradicional seria percebido e interpretado por nós, pois inconscientemente preenchemos o vazio deixado entre um corte e outro sobre o que há fora do quadro. Esse preenchimento ainda acontece em um plano-sequência, pois a câmera se posiciona e reposiciona incontáveis vezes, fazendo-nos imaginar o que está acontecendo naquele quadro que ela acabou de se retirar e no espaço ao redor do assunto.

Entretanto, porque ela precisa realizar todo o movimento de se deslocar, está sempre tentando enquadrar o que há de mais importante na cena, desde olhares a socos e também diálogos, muitas vezes realçando detalhes sem necessariamente recorrer ao plano detalhe. Portanto, o plano-sequência é capaz de capturar de maneira mais ávida a atenção do espectador, mas cabe grande parte a ele perceber e decifrar os sentidos que a câmera como narrador-personagem está sutilmente tentando evidenciar em cena.

Um jogo que também se utiliza do plano-sequência é o *Vampyr*, desenvolvido pela DONTNOD e lançado em 2018, no mesmo ano que *God of War IV*. Este jogo conta a história de um médico que volta a Londres após a Primeira Guerra Mundial e é mordido por um vampiro, lutando contra sua sede de sangue e também contra a pandemia de gripe espanhola que assola a cidade. A maioria das cenas são feitas de diálogos entre o protagonista, Jonathan Reid e os NPCs⁵⁴, em que os elementos mais importantes da narrativa são contados.

Vampyr não é inteiramente feito em plano-sequência, como o jogo analisado neste trabalho, mas a técnica é fortemente utilizada. Assim como em *God of War IV*, as transições entre cinemáticas e *gameplay* são feitas de maneira sutil, devido ao acompanhamento do protagonista pela câmera. Além, é claro, de haver muitos momentos em que a câmera se posiciona mais “parada”, por conta dos diálogos (FIGURA 46a). Por vezes ainda é concedido ao jogador a possibilidade de mover a câmera horizontalmente, mesmo que o movimento seja reduzido (FIGURA 46b).

⁵⁴ Sigla para *Non-Playable Character*, Personagem Não Jogável em português. São aqueles personagens colocados nos jogos para ambientação, ou seja, os figurantes. Às vezes é possível interagir com o NPC, mas suas ações são controladas e programadas pelo mecanismo do jogo, e não pelo jogador. Disponível em: <https://mktesports.com.br/blog/dicionario-gamer/o-que-e-npc/>. Acesso em: 26 jan. 2022.

Figura 46 – Diálogos com NPCs em *Vampyr*



Fonte: vídeo no canal Game Intros & Finales no YouTube⁵⁵.

O jogo também proporciona uma experiência de bastante proximidade entre a câmera e Jonathan, seguindo-o de perto grande parte do tempo, com a utilização abundante de planos médios e primeiros planos, colocando o personagem principal vigorosamente em foco, mesmo quando de costas para o quadro.

Os cortes são realizados principalmente quando há momentos de *flashback*⁵⁶, em que Jonathan recupera memórias sobre seu passado e isto é apresentado visualmente ao jogador, interrompendo o fluxo do plano-sequência. Outra técnica narrativa que demanda o uso de cortes em *Vampyr* é a apresentação, entre capítulos, de sequências ilustradas sobre os pontos principais do enredo e de descobertas feitas pelo protagonista.

A longa duração do plano nos jogos é mais comum do que se parece. Pase e Tietzmann (2018) relatam que os jogos eletrônicos, já na década de 1980, expandiram seus espaços virtuais no extracampo, e a forma encontrada para apresentar esse espaço foi através da “rolagem” do cenário na tela. O desenrolar de uma fase na tela, ao longo do tempo e do espaço, permitia ao jogador explorar o espaço virtual, evitando cortes de cena que poderiam confundi-lo. Isso já indicava o empréstimo das técnicas de enquadramento e da longa duração vindas do cinema, focalizando na ação e narrativa.

Cabe ressaltar que, nos jogos eletrônicos, o movimento de corte de imagem de um plano para o outro pode impactar não apenas em uma passagem de tempo ou mesmo uma mudança de cenário, mas uma mudança no gameplay, nas ações e possibilidades ofertadas pelo jogo que determinam os modos de agir no cenário proposto (PASE; TIETZMANN, 2018, p. 59).

O andamento das ações e o avanço geográfico do jogador pelo espaço são bastante

⁵⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IjRq11pUGzQ>. Acesso em: 03 jan. 2022.

⁵⁶ Termo de um recurso narrativo utilizado em filmes, jogos e até mesmo na literatura. Consiste em um determinado momento da trama em que a ação se passa no passado, podendo ser utilizado para representar lembranças dos personagens ou de acontecimentos. Disponível em: <https://www.meusdicionarios.com.br/flashback/>. Acesso em: 26 jan. 2022.

representados em longos planos-sequência nos jogos tridimensionais, acabando por reduzir as elipses como elementos significativos da narrativa. Geralmente, o limite do plano-sequência nos jogos decorre da transição das *cutscenes* para espaços de *gameplay*. Tais espaços oferecem uma câmera livre das amarras da montagem clássica, liberando o jogador para andar pelo ambiente, algumas vezes sem limite de tempo. O corte pode ocorrer quando uma ação ou a chegada no ponto de objetivo se torna gatilho para uma *cutscene*. A progressão realizada pelo jogador, sendo assim, é inteiramente feita através de planos-sequência, havendo pausas para cinemáticas animadas que, por sua vez, podem gerar mudança no estado do jogo (PASE; TIETZMANN, 2018).

Como ocorre em *God of War IV*, a transição entre *cutscene* e *gameplay* não proporciona uma mudança drástica no fluxo do jogo. Nesses momentos, o quadro lentamente se afasta de Kratos para apresentar a cinemática, e da mesma forma retorna para o enquadramento padrão do *gameplay* quando a cena acaba, sem haver uma quebra espacial ou temporal. Do início ao fim a jornada de Kratos e Atreus é acompanhada por meio do plano-sequência, sem ocorrer avanço ou recuo no tempo do jogo, e sem criar uma lacuna no plano espacial em que os personagens se encontram, pois a caminhada do ponto A ao ponto B é conduzida sem intervalos.

A sensação causada pela câmera contínua, que realoca o enquadramento apenas com sua movimentação, pode ser diversa. Em uma sequência ininterrupta é possível que o jogador ou espectador se mantenha mais atento à cena, já que há muitos elementos móveis que físgam seu olhar. Já com o corte, seria dada uma ênfase brusca em outra ação que, no quadro anterior, se encontrava *off-screen*, interrompendo o fluxo do plano e fazendo necessária a interpretação subconsciente do fragmento que é deixado entre um plano e outro.

Quando Kratos tem que carregar Atreus em seus braços, quando o garoto fica doente, até a casa de Freya, o jogador acompanha cada passo envolvido naquela saga. O silêncio e a ansiedade que Kratos visivelmente expressa durante o caminho, a mudança no clima do jogo, tudo isso pode ser capaz de transmitir uma sensação de apreensão no jogador. A cena poderia ter uma atmosfera completamente diferente caso houvesse um corte entre o momento que Atreus desmaia para o momento que Kratos chega na porta de Freya pedindo por socorro.

Em situações de batalha em que há o elemento surpresa e a interatividade é interrompida para dar lugar às *cutscenes*, percebemos a preocupação e pressa de Kratos em proteger Atreus. Por isso, é comum que a câmera tente destacar Atreus ao fundo, enquanto Kratos luta para conseguir virar o confronto a seu favor. Também é possível notar que a câmera fica mais desequilibrada, justamente para promover a sensação de perigo e a aflição de Kratos,

além de, é claro, dar dinamicidade à luta e tornar a cena mais urgente.

Quando se trata das batalhas contra *bosses* gigantes, que eram frequentes nos antigos jogos de *God of War*, a câmera quase sempre se posicionava distante de Kratos, em planos gerais que engrandeciam a ambientação e reduziam Kratos à apenas um pequeno homem colocado naquele cenário. Em *God of War IV*, quando nos deparamos com o primeiro inimigo de grande magnitude que relembra os jogos predecessores, o dragão no capítulo 5, a câmera prefere planos mais fechados, se posicionando próximo ao protagonista, assumindo o papel de narrador-personagem que acompanha a jornada, para além de uma ferramenta que se propõe a registrar as cenas.

Em *God of War IV* é bastante evidente que muitas das cenas são enquadradas a partir de planos médios ou primeiros planos, e isso é capaz de despertar no espectador um sentimento de maior proximidade com os personagens. Percebe-se a relação entre pai e filho sendo construída e, em uma camada mais profunda, o espectador é colocado como um participante da jornada pessoal, íntima e familiar em que os personagens se encontram, para além de ser um mero observador.

5 CONCLUSÃO

A tecnologia avançou rapidamente no curso da evolução dos videogames, permitindo com que os poderes gráfico e de processamento tornassem possíveis a criação de mais jogos com grandes quantidades de dados e gráficos semelhantes à realidade. Cada vez mais eram apresentados enredos mais complexos que consistiam em início, meio e fim, sendo apoiados por técnicas visuais que fortaleciam a construção da narrativa nessa mídia interativa.

Buscando por soluções estéticas para que os jogos pudessem contar com representações visuais e características narrativas que fossem familiares ao jogador, se fez necessário se apoiar fortemente em conceitos e aspectos consolidados por outras mídias, que permitiram a construção das convenções do videogame como a mídia que entendemos hoje. Seu caráter interativo, entretanto, é o grande diferencial, pois faz com que o espectador se torne agente atuante na narrativa, mesmo que de forma limitada, ao se tornar um jogador.

Assim como nos filmes, os jogos têm buscado proporcionar uma experiência cinematográfica interativa a partir da incorporação de elementos e técnicas oriundas do cinema, alicerçando suas próprias convenções a respeito do comportamento da câmera no espaço virtual, principalmente com relação às *cutscenes*. É pela associação dessas técnicas cinematográficas, dos gráficos com representações realistas, da construção narrativa e, principalmente, da interatividade, que os ambientes virtuais, como os jogos eletrônicos, encontraram uma maneira de promover níveis de imersão no espectador ou jogador, revolucionando a arte de contar histórias.

A técnica do plano-sequência não é frequentemente utilizada no cinema devido ao enorme desafio de comandar não apenas a câmera, mas uma equipe inteira de produtores e atores na execução de uma cena sem interrupções. Não obstante, outros desafios são encontrados para a realização da técnica nas *cutscenes* dos jogos, embora seja amplamente utilizada no *gameplay*. O plano-sequência reduz o efeito da elipse, um recurso narrativo que suprime partes temporais e espaciais do campo fílmico, pois os passos dos personagens e as ações ocorrem em sua totalidade dentro do plano, fazendo com o que o jogador tenha uma experiência mais próxima da realidade, já que a vida real acontece sem cortes.

5.1 Considerações sobre *God of War IV* e o plano-sequência

God of War IV, a partir da associação dos componentes mencionados acima, adotou o uso da técnica do plano-sequência para tentar construir camadas ainda mais profundas de

narrativa. A análise filmica realizada neste trabalho permitiu observar que a jornada de Kratos e Atreus é acompanhada de um ponto de vista mais próximo e, com a continuidade do plano, é possível gerar uma maior sensação de imersão para o jogador, que irá se encontrar em um estado sensível de atenção para com os elementos visuais do jogo e para com a narrativa.

Assim, foi possível compreender que as emoções geradas pelo plano-sequência não são as mesmas que ocorreriam caso as cenas fossem estruturadas com cortes de câmera. As ações, em alguns casos, se processam de maneira mais lenta, pois é preciso acompanhar cada passo que se faz para sua realização. Em outros casos, como em cenas de batalha ou perseguição, as ações se processam mais velozmente, embora ainda haja a limitação da câmera em ter de realizar todo o deslocamento para acompanhar os atos.

Podemos concluir que *God of War IV* se apresenta como um jogo que, apesar de seus elementos fantasiosos e ficcionais, tem por objetivo representar uma visão mais realista de sua narrativa. Ao incumbir à câmera a tarefa de ser o narrador-personagem da história, a técnica do plano-sequência foi utilizada como artifício para representar a realidade no jogo, no sentido de demonstrar as ações em ordem síncrona e contínua a partir de um único ponto de vista, tornando o jogador integrante da vivência construída na narrativa.

5.2 Contribuições futuras

De forma a contribuir futuramente para os campos de pesquisa englobados neste trabalho, novas análises de *God of War IV* podem ser realizadas a partir de um direcionamento ao efeito de imersão que o plano-sequência pode gerar em jogadores, trabalhando diretamente com um público ao submetê-lo ao processo do jogo. É necessário, ainda, compreender e classificar os tipos de emoções e sentimentos que a técnica cinematográfica utilizada neste jogo faz surgir na experiência do jogador.

A tendência é que outros jogos sejam desenvolvidos utilizando a técnica do plano-sequência, e mais estudos sobre esta técnica na área dos jogos podem auxiliar no desenvolvimento mais assertivo de narrativa visuais. Considerar os componentes cinematográficos na execução de um jogo é importante para assimilar os signos que se formam, fazendo-se necessária uma tradução semiótica, a fim de compreender os significados que podem ser, propositalmente ou não, transmitidos devido ao uso de determinados componentes.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques *et al.* **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 2012.

BARLOG, Cory. God of War director explains why entire game has no camera cuts. Entrevista concedida a Chris Bratt. **Eurogamer**, Los Angeles, 21 jun. 2017. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2017-06-21-god-of-war-director-explains-why-the-entire-game-has-no-camera-cuts>. Acesso em: 07 jul. 2021.

BARTHES, Roland. **Introdução à análise estrutural da narrativa**. In: BARTHES, Roland *et al.* *Análise estrutural da narrativa*. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

BEATRIZ, Isa; MARTINS, Jodeilson; ALVES, Lynn. A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 8., 2009, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2009. p. 7-16. Disponível em: https://www.sbgames.org/~sbgameso/papers/sbgames09/culture/full/cult2_09.pdf. Acesso em: 07 jul. 2021.

BRANDÃO, Luis Rodrigo Gomes. Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 11., 2012, Brasília. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2012. p. 165-174. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full21.pdf. Acesso em: 7 jul. 2021.

_____. A linguagem cinematográfica no meio eletrolúdico: integração da narrativa visual ao motor gráfico dos jogos tridimensionais. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 12., 2013, São Paulo. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2013. p. 228-236. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/27-dt-paper.pdf>. Acesso em: 4 nov. 2021.

BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: Uma introdução**. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

COSTA, Flávia Cesarino. **Primeiro Cinema**. In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História mundial do cinema*. Campinas: Papirus, 2006.

CRAWFORD, Chris. **The Art Of Computer Game Design**. Vancouver: Washington State University, 1997. Disponível em: https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf. Acesso em: 07 jul. 2021.

CRUZ, Dulce Márcia. Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games. **Fronteiras - estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 7, n. 3, p. 175-184, 2005. Disponível em: <http://www.revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/6390>. Acesso em: 3 nov. 2021

DALMONTE, Edson Fernando; BARBOSA, Fabrício. O jogo dos tronos: videogame e cutscenes no projeto transmidiático de Game of Thrones. **Interin**, Curitiba, v. 23, n. 1, p.189-204, 2018. Disponível em: <https://seer.utp.br/index.php/i/article/view/589>. Acesso em: 3 nov. 2021.

FABRIS, Mariarosaria. **Neo-Realismo Italiano**. In: MASCARELLO, Fernando (org.). História do cinema mundial. Campinas: Papyrus, 2006.

FOLLÉA, Clémence. Experiencing, Experimenting with, and Performing Visual Narratives. Large- and Small-Scale Stories in AAA Action-Adventure Game Franchises. **InMedia: The French Journal of Media Studies**, [S. l.], n. 8.1., p. 1-16, 2020. Disponível em: <https://journals.openedition.org/inmedia/2031>. Acesso em: 07 jul. 2021.

GOSCIOLA, Vicente. Narrativa audiovisual de los video juegos: Aspectos comunes con el cine. **Cadernos.info**, Santiago, n. 25, p. 51-60, 2009. Disponível em: <http://cuadernos.info/index.php/cdi/article/view/21833>. Acesso em: 4 nov. 2021.

GRIMES, Ellis. **How do models of narrative taken from Film Studies/Theory help us to understand the kind of narrative experience presented by contemporary video games?** Revisiting the debate on the relationship between games and narrative. 2020. Dissertation (Bachelor of Arts Film Studies) – School of Arts, Media and Creative Technology. University of Salford, Salford, 2020. Disponível em: <https://blogs.salford.ac.uk/windows-of-opportunity/wp-content/uploads/sites/68/2020/07/Ellis-Grimes-Film-Studies-Dissertation-2019-2020.pdf>. Acesso em: 07 jul. 2021.

HUANG, Olivia. Playing Producer: An alternative perspective on video games as film. **Press Start**, Glasgow, v. 4, n. 1, p. 1-10, 2017. Disponível em: <http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/55>. Acesso em: 7 jul. 2021.

KENT, Steven L. **The ultimate history of video games: from Pong to Pokemon and Beyond – the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. New York: Three Rivers Press, 2001.

KLEVJER, Rune. Computer Game Aesthetics and Media Studies. In: **15th Nordic Conference on Media and Communication Research**. Reykjavik, Iceland, 2001. Disponível em: http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper_2001.htm. Acesso em: 7 nov. 2021.

LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (ed.). **Game research methods: An overview**. Pittsburgh: ETC Press, 2015.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo game: História, linguagem e expressão gráfica**. São Paulo: Blucher, 2010.

MARCELINO, Victor da Silva. **CINEMA E VIDEOGAME: Relação entre as Mídias na Franquia Matrix**. 2014. 61p. Monografia (Graduação em Comunicação Social, Jornalismo) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2014. Disponível em: https://www.ufjf.br/facom/files/2014/03/Cinema-e-Videogame_Rel%C3%A7%C3%A3o-entre-as-m%C3%ADdias-na-Franquia-Matrix.pdf. Acesso em: 20 out. 2021.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.

PASE, André Fagundes; TIETZMANN, Roberto. A longa duração nos planos dos jogos digitais: aproximações e empréstimos do cinema. **Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento**, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 47-68, 2018. Disponível em: <https://aim.org.pt/ojs/index.php/revista/article/view/320>. Acesso em: 7 jul. 2021.

PICINATTO, Gabriel. **Direção de fotografia em video games: A câmera no labirinto de God of War 4**. Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://abcine.org.br/site/direcao-de-fotografia-em-video-games-a-camera-no-labirinto-de-god-of-war-4/#sdfootnote1sym>. Acesso em: 7 jul. 2021.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

REIS, Givaldo dos. **VIDEOGAME: história, gêneros e diálogo com o cinema**. 2005. 190p. Dissertação (Pós-graduação em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Educação e Turismo, Universidade de Marília, Marília, 2005.

_____. **Os jogos eletrônicos e o cinema: diálogo de mídias**. In: GOTTARDI, Ana Maria (org.). *A retórica das mídias e suas implicações ideológicas*. São Paulo: Arte & Ciência, 2006.

RYAN, Marie-Laure. Beyond myth and metaphor: Narrative in digital media. **Poetics Today**, v. 23, n. 4, p. 581-609, 2002. Disponível em: <https://read.dukeupress.edu/poetics-today/article/23/4/581/20743/Beyond-Myth-and-Metaphor-Narrative-in-Digital>. Acesso em: 3 nov. 2021.

_____. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **Storyworlds: A Journal of Narrative Studies**, v. 1, p. 43-59, 2009. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/382826/pdf>. Acesso em: 4 nov. 2021.

SANTOS, Halyson Vieira. **Experiência em God Of War: Estudo de caso da série do jogo eletrônico**. 2018. 84 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/23838>. Acesso em: 07 jul. 2021.

SÃO PAULO, Yves Marcel de Oliveira. O ESPETÁCULO EXPERIMENTADO: O PLANO-SEQUÊNCIA E O CINEMA REALISTA. **Revista Ideação**, Feira de Santana, v. 1, n. 31, p. 297-319, 2015. Disponível em: <http://periodicos.uefs.br/index.php/revistaideacao/article/view/1318>. Acesso em: 30 nov. 2021.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. O plano-sequência seriado: A imersão realista na ficção

televisiva contemporânea. **Revista ECO-Pós**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 1, p. 235-256, 2021. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/27405. Acesso em: 30 nov. 2021.

STATERI, Julia. Cinema e Video Game: Diferenças e Possibilidades. *In*: XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 2008, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2008. p. 1-15. Disponível em: <https://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2008/resumos/R9-0260-1.pdf>. Acesso em: 7 nov. 2021.

TODOROV, Tzvetan. **As categorias da narrativa literária**. *In*: BARTHES, Roland *et al.* Análise estrutural da narrativa. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2. ed. Campinas: Papyrus, 2002.

VIEIRA, Cíntia Marques. **A linguagem cinematográfica utilizada no video game: o uso das cutscenes como experiência diegética**. 2017. 166 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) – Departamento de Comunicação e Linguagens, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2017. Disponível em: <https://tede.utp.br/jspui/handle/tede/1342>. Acesso em: 07 jul. 2021.

_____. A linguagem cinematográfica utilizada pelos videogames: o uso das cutscenes como experiência narrativa. **Revista Temática**, João Pessoa, v. 14, n. 10, p. 219-234, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/42225/21014>. Acesso em: 7 nov. 2021.

WEI, Huaxin; BIZZOCCHI, Jim; CALVERT, Tom. Time and space in digital game storytelling. **International Journal of Computer Games Technology**, London, v. 2010, p. 1-23, 2010. Disponível em: <https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2010/897217/>. Acesso em: 7 jul. 2021.

WOLF, Mark. J. P.; PERRON, Bernard (ed.). **The videogame theory reader**. New York: Routledge, 2003.

WOLF, Mark. J. P (ed.). **The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond**. Westport: Greenwood Press, 2008.

_____. **Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming**. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2012.

XAVIER, Ismail. O cinema moderno segundo Pasolini. **Revista de Italianística**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 101-109, 1993. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/italianistica/article/view/87787>. Acesso em: 7 jul. 2021.