

ANÁLISE CRÍTICA DE ASPECTOS E CONCEITOS CINEMATOGRAFICOS APLICADOS AOS TRAILERS DE GAMES: UM ESTUDO SOBRE “MAD WORLD - GEARS OF WAR”

Otávio Correa Siva¹

RESUMO: Este artigo tem o objetivo de realizar uma análise crítica e identificar conceitos e alguns aspectos estéticos da linguagem cinematográfica aplicados à estrutura de um trailer específico de “Mad World” do videogame “Gears Of War”. Trata-se de uma pesquisa de revisão bibliográfica associada a um estudo de caso. Neste trailer observa-se muito aspectos cinematográficos em uma plataforma diferente. Além de que, apesar de ser um jogo de tiro, a linguagem cinematográfica consegue trazer uma humanidade e emoção a algo do qual é de ‘nicho de tiros e sangue’. Neste quesito, esta investigação propõe um reflexão sobre uma espécie de relação ‘dialógica’ entre cinemas/filmes e jogos. A intenção é observar planificação, fotografia, jogo de luzes e cores, técnicas para fazer com que o público experimente cinesteticamente e esteticamente a realidade virtual.

PALAVRAS-CHAVE: Games; Linguagem cinematográfica; Trailer; Gears Of War.

CRITICAL ANALYSIS OF CINEMATOGRAPHIC ASPECTS AND CONCEPTS APPLIED TO TRAILERS OF GAMES: A STUDY ABOUT “MADWORLD - GEARS OF WAR”

ABSTRACT: This article aims to perform a critical analysis and identify concepts and some aesthetic aspects of the cinematographic language applied to the structure of a specific trailer for “Mad World” of the video game “Gears Of War”. This is a literature review research associated with a case study. In this trailer one can see a lot of cinematic aspects on a different platform. In addition to that, despite being a shooting game, the cinematic language manages to bring humanity and emotion to something which is a ‘shooting and blood niche’. In this regard, this investigation proposes a reflection on a kind of dialogic relationship between cinemas / films and games. The intention is to observe planning, photography, play of lights and colors, techniques to make the public experience kinesthetically and aesthetically the virtual reality.

KEYWORDS: Games; Cinematographic language; Trailer; Gears Of War.

585

1 Graduando do curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba III/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). E-mail: otaviocorreasilva96@gmail.com

INTRODUÇÃO

No campo das artes, a humanidade desenvolveu a capacidade de colocar em imagens, sons, esculturas, fotografias e filmes o lado cerebral de nossa suposta inconsciência. Este mundo que, para alguns psicanalistas, é constituído de escuridão, medo, frustrações e, para outros, das principais relações de selvageria dos nossos antepassados, fez com que artistas desenvolvessem a capacidade de criar inúmeras obras de arte e formas de comunicação e expressão para a espécie humana.

Neste contexto, as formas de olhar e ler poeticamente o mundo propiciaram que a arte propusesse verdadeiras revoluções estéticas, formais, trazendo ao mundo a genialidade de pintores, escritores, escultores, dançarinos, fotógrafos, cineastas e demais criadores que remontavam e traduziam o seu estado expressivo em diferentes linguagens artísticas.

Com as constantes inovações tecnológicas do mundo contemporâneo, a arte passa a ser impregnada pelos artefatos, dispositivos e domínios técnicos do campo digital sendo ela, muitas vezes, moldada segundo os padrões mecânicos de entretenimento e, muitas vezes, visando unicamente o lucro.

Atualmente, no ramo dos videogames, o entretenimento é moldado não só pelo artista/*designer* de jogos, mas também pelo seu público consumidor: não apenas pela mente de criação/direção de arte mas pelas mãos e desejos de consumo e experiência estética do espectador/usuário. Os Jogos eletrônicos, tornam-se, no século XXI, uma mistura de arte e comunicação; de arte com entretenimento e lazer. É possível afirmar, portanto, que o game na atualidade tornou-se um produto cultural da sociedade.

De acordo com Lúcia Santaella, em seu texto *Gamificação: a ubiquidade dos games* (2013):

A importância crescente que a 'cultura gamer' vem desempenhando na sociedade, com inegável impacto no conceito de entretenimento, educação e treinamento, só é ignorada por poucos, e o game como produto cultural é visto, sob diversas perspectivas, enquanto mídia, **manifestação de arte**, nova forma de aprendizagem e até como o mai recente ícone da cultura pop, o que só vem comprovar cada vez mais a notável influência e a relevância cultural dos games na contemporaneidade (SANTAELLA, 2013, p. 219 – grifo nosso).

Enquanto fenômeno ou produto estético contemporâneo o videogame desenvolveu em pouco tempo uma espécie de linguagem, um modo de ser que, em muitos casos se aproxima da linguagem cinematográfica.

A seguir, um breve histórico dos videogames será apresentado, antes de nos dedicarmos à elucidação dos trailers destes games que têm por objetivo o anúncio de novos lançamentos e, em específico procederemos à análise estrutural de um trailer: *Mad World* do videogame *Gears Of War*.

TÉCNICA E TECNOLOGIA NO DESENVOLVIMENTO DOS GAMES/CONSOLES

Na história das artes dividimos seus momentos, correntes, escolas, por períodos específicos. No caso da pintura, muito é analisado e descrito por meio de bases estilísticas e conceituais em que podemos achar padrões estéticos e relacioná-los ao tal período. Neste percurso, assumimos a existência de uma arte medieval, uma pintura renascentista, uma literatura romântica, uma dança clássica, dentre outras possibilidades.

No caso dos jogos eletrônicos, os períodos são divididos em gerações e, em que cada geração, há um lançamento específico de console ou produto destinado ao público. O que isso implica ao analisarmos as gerações de lançamentos? O que se pode entender, conforme estudarmos os lançamentos, é que haverá uma busca pela formatação estética e de *mise-èn-scene* por parte dos *designers* de jogos, cuja preocupação maior é cativar e competir com as outras produtoras/desenvolvedoras de consoles.

Por *mise-en-scène*, entendemos, conforme destacam David Bordwell e Kristin Thompson (2013, p. 205), uma espécie de direção cinematográfica: uma direção de arte que serve “para expressar o controle do diretor sobre o que aparece no quadro fílmico.” A *mise-en-scène*, para os autores inclui ainda “os aspectos do cinema que coincidem com a arte do teatro: cenário, iluminação, figurino e comportamento das personagens” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 205). Esta direção de arte na composição da *mise-en-scène* será um dos focos de análise na descrição das cenas do trailer que se constitui em objeto empírico desta investigação.

Voltando à questão do contexto histórico e evolutivo dos lançamentos de videogames, destacamos que, após algumas leituras, é possível afirmar que o primeiro game de que se tem notícia surgiu no ano de 1958 e foi criado pelo físico Willi Higinbothan. O game recebeu a denominação de *Tennis Programming* e também ficou conhecido pelos *gamers* como *Tennis for Two*.

Nesse jogo a bola é rebatida em uma linha horizontal na parte inferior da tela de um osciloscópio. Existe também uma linha vertical no centro que representa a rede. Há duas caixas com um potenciômetro e um botão para que o jogador controle o jogo. Os potenciômetros afetam o ângulo da bola e o botão rebate a bola de volta para o outro lado da tela. Caso o jogador erre o ângulo, a bola cai na rede. Existe um botão de reset que permite ao jogador reiniciar o jogo, fazendo com que a bola reapareça do outro lado da tela. Nesse jogo não há placar e a tela é o cinescópio de fósforo verde monocromático de um osciloscópio (BATISTA et al, 2007, p. 1 *apud* AMORIN, 2006).

Desde então, os lançamentos de games vão se aperfeiçoando constantemente. Atualmente, existem três campos de referência para se designar os jogos eletrônicos: jogos para console, jogos para computador e jogos para arcades.

De acordo com Santaella (2013):

[...]os jogos para consoles ocorrem em um monitor de televisão a partir de um console próprio (como o Atari, ou o Playstation, por exemplo); os jogos para computadores são jogos que ocorrem no monitor do computador a partir de seu próprio hardware (como no PC ou Mac); e os jogos para arcades – também chamados equivocadamente por alguns de fliperama –, que são grandes máquinas integradas (console – monitor) dispostas em lugares públicos (SANTAELLA, 2013, p. 220 *apud* NESTERIUK, 2009, p. 27).

Historicamente pode-se afirmar que no total são em número de oito as gerações de consoles para videogames, porém, o foco principal desta investigação, se detém em um jogo da Sétima Geração, mais conhecida como a “Geração Cinematográfica” dos jogos eletrônicos. Cabe salientar que a Sétima Geração aqui mencionada, inclui os consoles Xbox 360 pela empresa Microsoft e PlayStation 3 pela empresa Sony.

O Xbox 360 é um console de videogames desenvolvido pela Microsoft. Como sucessor do Xbox original, é o segundo console da série Xbox. Ele competiu com o PlayStation 3 da Sony e o Wii da Nintendo como parte da sétima geração de consoles. O *PlayStation 3* (PS3), por sua vez, é um console de video games desenvolvido pela Sony Computer Entertainment. É o sucessor do PlayStation 2 e faz parte da marca PlayStation

de consoles. Foi lançado em 11 de novembro de 2006, no Japão, 17 de novembro de 2006 na América do Norte e em 23 de março de 2007 na Europa e na Austrália. O PlayStation 3 compete principalmente contra consoles como o Xbox 360 da Microsoft e o Wii da Nintendo como parte da sétima geração de consoles de videogames.

Nesta geração, toda a tecnologia desenvolvida ao longo dos anos sofreu uma grande atualização proporcionando máquinas mais potentes e capazes de ler diversas texturas e jogabilidades eficientes. A potência dessas máquinas trouxeram para o mercado uma geração de gráficos mais realistas em que luz, sombra, diálogo e *mise-en-scène* tornam-se critérios qualitativos e, de certa forma, essenciais para a aproximação estética do público/espectador/usuário com o jogo.

O ato de superar modelos de tela 4:3 – dos televisores de tubo – com o surgimento das telas de televisões LCD fez com que diversos jogos começassem a ser produzidos em Full-Hd/4K, trazendo para o mercado maiores preocupações com o modo de se produzir e roteirizar os jogos, entre outras palavras, como em um filme. Estes novos games faziam como que, metaforicamente, o público/usuário ‘assinasse um contrato ontológico’ com o jogo. As mudanças técnicas/tecnológicas incluem maior área de jogo, maior definição e nitidez da imagem, melhor captura de som.

Além disso, uma tecnologia que surgiu e modificou consideravelmente o ramo de produção de games foi a captura de movimento. Produtores e Diretores de Games passaram a captar e filmar ‘atores reais’ para poder fazer as animações dos jogos. Também, captavam a face destes atores (figura 1) para promover, mais tarde, as ações de fala dos personagens, proporcionando aos jogos uma sensação de que estamos vendo uma cena de um filme em tela.

Santaella em *Linguagens líquidas na era da mobilidade* (2007, p. 407) afirma que a indústria dos videogames – que engloba consoles tradicionais, portáteis e jogos – bate novos recordes a cada ano. “As cifras, entretanto, mais do que indicadoras da força econômica desta indústria, funcionam, antes de tudo, como índices da relevância cultural dos games” (SANTAELLA, 2007, p. 407), visto que se expandem a uma velocidade extrema em todo o mundo. Os games tornam-se assim, uma arte híbrida: uma mistura de arte, tecnologia e comunicação midiática.

No rumo do avanço tecnológico na composição estética dos games, houve uma busca imensa dos estúdios de jogos por profissionais das áreas de cinema e audiovisual e que pudessem esclarecer a dúvida que existia entre como “desenvolver arte por meio da tecnologia?”²

Essa imigração acarretou para o jogos roteiros mais profundos, fotografias mais realistas e *cutscenes* mais elaboradas.

Figura 1 - Making Of sobre a captura de movimento do jogo “*The Last Of Us*”³



Fonte: Norberto Gamer (<https://www.youtube.com/watch?v=p1MUpG1KybM>)

De acordo com Dori Prata (2007)⁴, embora as *cutscenes*, ou seja, aquelas cenas em um jogo onde não temos controle, não sejam muito bem vindas por alguns jogadores, já que eliminam o princípio básico dos games, a interação, não há como ignorar sua importância, pois graças a elas, parte do enredo dos jogos puderam ser contadas de maneira mais elaborada.

Um exemplo marcante é a *cutscene* do jogo “*The Last Of Us*”⁵ da produtora Naughty Dog em parceria com Sony Computer Entertainment.

² Está pergunta fora feita pelo *designer* Cliff Bleszinski em uma das conferências da E3. Conferência de lançamento e discussão sobre os jogos eletrônicos.

³ Eletrodos são colocados nos atores pré-selecionados pela produção do jogo. Após diversos ensaios ocorre a captura e assim passa para as mãos do designer poder fazer as finalizações de imagem e som.

⁴ Para maiores informações, consultar: <<https://meiobit.com/69900/uma-viagem-pela-historia-das-cutscenes/>>. Acesso em: 08 abr. 2020.

⁵ “*The Last of Us*” é um jogo eletrônico de ação-aventura e sobrevivência desenvolvido pela Naughty Dog e publicado pela Sony Computer Entertainment. O jogo foi lançado exclusivamente para PlayStation 3 em 14 de junho de 2013. Na história, os jogadores controlam Joel, um homem encarregado de escoltar uma adolescente chamada Ellie através de um Estados Unidos pós-apocalíptico.

Figura 2 - Frame de uma *cutscene* do jogo “The Last of Us”⁶



Fonte: imagem elaborada pelo autor a partir do jogo.

ANÁLISE DOS TRAILERS PELO VIÉS DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Os games têm sido considerados como mídias contemporâneas, fenômenos culturais híbridos porque “envolvem programação, roteiro de navegação, *design* de interface, técnicas de animação, usabilidade” (SANTAELLA, 2007, p. 408). Como forma de entretenimento, assim como no cinema, existe uma indústria cultural, por detrás destas mídias que se responsabiliza pela divulgação dos produtos, pela venda dos mesmos. Neste contexto, os trailers de videogames se encontram em franca expansão e estão, eles mesmos, tornando-se uma espécie de mídia contemporânea.

E no que consiste um trailer? Qual seu significado e objetivo geral?

Segundo Lisa Kernan (2004) citada por Márcio Carneiro dos Santos (2010), no artigo *O trailer, o filme e a serialidade no modelo dos blockbuster do cinema hollywoodiano contemporâneo*, é possível definir trailer como “um breve texto fílmico, que apresenta imagens de um filme específico, comprovando sua qualidade, e criado para exibição nos cinemas, para promover o lançamento desse filme” (KERNAN, 2004, p. 1 apud SANTOS, 2010, p. 301).

⁶ Ao se olhar para este frame extraído do jogo observa-se a preocupação dos designer em proporcionar um realismo forte para o público. Constrói-se uma espécie de imersão por meio da direção de arte e outros departamentos similares nas artes cinematográficas.

Da mesma forma como os estúdios de cinema utilizam trailers para promover seus filmes, os trailers dos jogos usam critérios semelhantes, expostos a seguir:

- Qual é a história/narrativa tratada no jogo?
- Quem é o protagonista do jogo?
- Qual diferença de enredo deste para o anterior?
- Qual as vantagens de eu 'consumidor/jogador/gamer' ter esse jogo?

Estas semelhanças no modo de operar a narrativa e as cenas dos games fez com que muitos cineastas que estavam sem alguma função do mercado migrassem de forma estrondosa para os estúdios de jogos, fazendo com que os trailers não fossem apenas narração de uma voz over⁷ dizendo o que é de forma distante, mas diálogos, cenas, enfim, tudo o que o cinema já havia desenvolvido como linguagem estética.

O progressivo aumento dos recursos de produção e edição vai pouco a pouco modificando a aparência final dos trailers em direção ao produto que hoje vemos em vários lugares. Nos anos 1990 a inserção do computador e das novas ilhas de edição não linear tornam-se prática comum nas trailer houses, possibilitando a montagem de sequências com pedaços (takes) bem menores, às vezes até com duração abaixo de 1 segundo. É o início de um novo patamar da experiência visual. No século XXI a internet abre-se como novo meio de divulgação dos produtos da indústria cinematográfica. Milhares de sites são criados pelos estúdios, por terceiros que exploram a cadeia comercial envolvida no lançamento de novos filmes, bem como por fãs dos diversos gêneros, personagens e histórias (SANTOS, 2010, p. 301-302).

É na internet onde, frequentemente, temos acesso aos trailers das últimas produções de games.

⁷ A Voz Over (ou narração em over) – indicação usada quando não vemos e não sabemos quem está falando. Trata-se da chamada “voz de Deus”, a voz de um narrador onipresente que conta a história sem manter vínculo com ela. Esta voz narra o texto de forma distanciada.

DESCRIÇÃO E ANÁLISE DO TRAILER DO JOGO - “GEARS OF WAR - MAD WORLD”⁸

O jogo centra no Esquadrão Delta, um grupo de soldados da COG (Coalition of Ordered Governments) que recebe a missão de salvar o planeta *Sera* do exército Locust. O jogador controla Marcus Fenix, um ex-prisioneiro (figura 3).

Ao centro de uma das cenas do trailer observamos Marcus Fenix, personagem principal do game, tendo ao fundo, os inimigos do jogo denominado Locust. Neste frame (figura 4) é possível detectar uma relação de *mise-en-scène* cinematográficas, com a distribuição dos personagens, a fotografia, a direção. Vemos e percebemos a linguagem do cinema se fazendo presente.

Figura 3 – Marcus Fenix, personagem protagonista



Fonte: (disponível em: <http://www.gearsowar.com.br>)

Vislumbra-se, nesta concepção de enquadramento, a grandiosidade do inimigo em relação ao personagem, entre outras palavras, o perigo/ameaça iminente que o protagonista/jogador enfrentará no jogo/narrativa.

⁸ Este trailer está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ccWrbGEFgl8&t=1s>>. Acesso em: 05 abr. 2020.

Figura 4 – composição de *mise-en-scène*

Fonte: frame do jogo

O trailer inicia-se com uma Pan Horizontal em ponto de fuga com um pôr do sol. Neste plano avistamos diversos objetos icônicos que nos induz à ideia de que tudo está composto como em uma cena de apocalipse: um sapato abandonado em primeiro plano, à esquerda do quadro (figura 5); uma fonte em segundo plano levemente angulada, objetos/escultura branca quebrada e segurada pela mão do protagonista. Dela temos uma visão enquadrada ao centro (figura 6).

594

Figura 5 – composição da cena inicial do jogo – teor apocalíptico

Fonte: frame do jogo

Figura 6 – composição da cena inicial do jogo – teor apocalíptico



Fonte: frame do jogo

Neste plano detalhe, Marcus Fenix olha para um rosto de uma estátua o que se asemeja a uma fisionomia de uma criança. O que a cena pode aludir ao vermos esse plano, possivelmente é o sentimento de inocência o qual está morrendo pela deflagração da guerra em curso. O rosto branco está quebrado e mostra somente a metade para significar, talvez, que Marcus possui seu lado inocente e não queira estar nesta guerra.

Em síntese: possíveis significados extraídos em sintonia com uma linguagem cinematográfica: a) Plano detalhe do rosto da estátua; b) Inocência dos que pereceram na guerra; c) todos os soldados, por mais fortes que sejam, possuem seu lado infantil e que remete à inocência.

Junto com a visualização dos objetos nesta cena apocalíptica ouvimos a música chamada “Mad World” de Gary Jules, tema do filme “*Donnie Darko*”⁹ de Richard Kelly. Este tipo de recurso é típico dos trailers dessa franquia de jogos em que mistura-se o sentimento do enredo do jogo com a música tema.

Segundo o designer chefe do jogo – Cliff Bleszinski –, o objetivo de entrelaçar a música com o jogo é trazer um sentido melancólico à guerra que nunca tem fim. Uma guerra de diversas perdas e diversas decisões com que o espectador/usuário tende a enfrentar para poder dar algum final a esta trama.

⁹ Donnie Darko é um filme norte-americano do ano de 2001, dos gêneros ficção científica, drama e horror escrito e dirigido pelo estreante Richard Kelly. Apesar de não ter alcançado notória popularidade, o filme recebeu e participou de grandes premiações, obteve, ainda, críticas positivas pelo enredo e trilha sonora, se tornando um clássico do cinema “cult”. Mesmo após inúmeras tentativas e introspecções, o final do filme é carregado de dúvidas e incertezas e diversas interpretações são possíveis.

Em síntese: nesta abertura do trailer, diversos conceitos estéticos de uma linguagem cinematográfica podem ser detectados no tratamento da imagem e do som: a) Plano Geral; b) Total Focus; c) Primeiro e Segundo Plano em sequência. Sentido da narrativa: melancolia da guerra. Forma no tratamento da sensação: subexposição da imagem gerando uma sombra pelo ambiente como se a guerra tivesse ido embora.

No segundo plano ocorre um travelling horizontal em sentido para esquerda, mostrando para o espectador o personagem de costas ajoelhado. Marcus Fenix, aparenta 38 anos. Soldado das forças armadas COG. Em seu perfil é um homem determinado, forte e líder mas possui uma melancolia interna demonstrada no plano a seguir.

Marcus Fenix aparece em tela. Uma faixa de sombra sobre seu rosto traz a ideia de sombrio da guerra. A curiosidade deste trecho é que a música conecta-se com a decupagem/montagem de cena, entre outras palavras, quando a música traz a expressão “*familiar faces*”¹⁰, aparece o rosto sombrio de Marcus Fenix (figura 7). Uma montagem relacionada com o ritmo da música e sua letra.

Figura 7 – composição da cena inicial do jogo – rosto sombrio do protagonista



Fonte: frame do jogo

10 “*All around me are familiar faces/ Worn out places, worn out faces*” – tradução livre: Ao meu redor estão rostos familiares/ Lugares desgastados, rostos desgastados. Neste trecho há uma conexão da música com o que está em tela assemelhando-se a um videoclipe.

O Plano Médio em que observamos o rosto do personagem Marcus Fenix, com o desenho da sua sombra nos seus olhos deixa para ao espectador um sentimento de uma certa curiosidade. Isso é semelhante ao que foi feito em questão de linguagem cinematográfica, por exemplo, no filme “*O Poderoso Chefão*” de Francis Ford Coppola.¹¹

Seguindo a descrição da abertura do trailer, observamos um Plano Próximo de Marcus Fenix. Neste momento específico do trailer ocorre uma junção de movimentos; no caso, trata-se de um Pan Horizontal em que se mostra, sem corte, o que Marcus Fenix viu. Detalhe importante: não há em nenhum momento som/ruídos do que está atrás dele, apenas o movimento de cabeça do personagem em conjunto com o movimento de câmera trouxe este ‘giro para a direção do olhar’. Alusão: indução do espectador/usuário sem precisar usar os sentidos mas, leitura por imagens. Isto em Linguagem Audiovisual é comumente nomeado como ‘Efeito Kuleshov’.¹²

Síntese: um primeiro trecho do plano. Plano Próximo de Marcus Fenix. Seu olhar no canto do enquadramento induz que há algo atrás dele. Segundo Trecho: Plano Geral mostrando uma corrente de fumaça e destruição na paisagem devastada. Alusão: Provavelmente o inimigo se aproxima. O que é de se admirar, na *mise-en-scène*, são os detalhes e disposição dos objetos compostos em cena (os carros, pedras espalhadas, fumaça), nada sendo gratuito, mas tendo uma função possivelmente expressiva e repleta de significados semióticos.

Indo além no processo de descrição: Um movimento de Plano Detalhe para Plano Geral, primeiro plano a cabeça da estátua. Em segundo plano, Marcus Fenix. Neste plano ocorre um *travelling* vertical começando do pequeno e finaliza em grande escala. Também, observa-se um ponto de fuga na imagem conectando o critério de, ao subir o plano, vemos

11 *The Godfather (O Poderoso Chefão)* é um filme norte-americano de 1972, dirigido por Francis Ford Coppola, baseado no livro homônimo escrito por Mario Puzo. O filme é estrelado por Marlon Brando, Al Pacino, James Caan, Richard Castellano, Robert Duvall, Sterling Hayden, John Marley, Richard Conte e Diane Keaton. O filme conta a história da família mafiosa Corleone, de 1945 até 1955. Teve duas sequências: *The Godfather: Part II*, em 1974; e *The Godfather: Part III* em 1990.

12 O Efeito Kuleshov, segundo Aumont e Marie (2003, p. 93) consiste em uma montagem de imagens demonstrando um rosto sem expressões intercalado com imagens que tenham significado para o espectador. Na experiência de Kuleshov, foram usadas as imagens de um prato de sopa, seguida pela de uma criança dentro de um caixão e, em seguida, a de uma mulher num sofá. A impressão que temos é a de que o rosto exibido entre as apresentações dessas três imagens têm expressões diferentes a cada momento, mas na verdade a imagem do rosto é a mesma. Essa percepção se deve à nossa interpretação da cena apresentada.

a destruição total da cidade em que o personagem está inserido. Este plano conecta-se claramente com o trecho da música que ouvimos e que coincide com a expressão “*no tomorrow*.”¹³

Diversos objetos simbólicos estão espalhados em cena, mas o que mais chama a atenção é a chuva que ocorre ao final do plano, fazendo *raccord*¹⁴ com o plano seguinte da corrida de Fenix. Em primeiro plano a cabeça da estátua é agora vista de outro ângulo, diferente do ângulo mostrado no plano anterior (figura 8). Em segundo plano, encontra-se Marcus Fenix. Como em um quadro pintado, o plano conecta-se com o ponto de fuga da rua fazendo com que se possa observar a imensa destruição da paisagem local.

No decorrer do trailer passamos a ouvir uma parte do refrão da música *Mad World* de Gary Jules. Neste trecho observamos critérios semelhantes (cinema e videogame) no que se refere a códigos de linguagem audiovisual relacionados à Fotografia, por exemplo, como a luz azul estabelecendo temporalidade/elipse temporal (indicação de noite). As luzes dos postes de iluminação acima do quadro dando sombras ao redor dos objetos, remetendo à ideia de que o inimigo está em volta e, por último, notamos as sombras dos personagens ‘inimigos’ aparecendo no canto do enquadramento, relacionado à ideia de que por mais que você jogador/gamer ache que está sozinho, ‘na verdade’ você já está sendo observado.

Figura 8 – composição da cena inicial do jogo – contraplano da máscara branca



Fonte: frame do jogo

13 “*Hide my head I want to drown my sorrow/ No tomorrow, no tomorrow*” – Tradução livre: escondo minha cabeça, eu quero acabar com meu sofrimento. Sem amanhã, sem amanhã. Neste trecho observamos a melancolia estabelecida pela música e pelo trecho da cena. Profundidade do personagem.

14 O *raccord* é uma figura de linguagem audiovisual/cinematográfica e, de acordo com Aumont e Marie (2003, p. 251) corresponde a um tipo de montagem que se refere à ‘ligação’ de continuidade entre duas coisas; entre dois planos, duas partes. Trata-se das maneiras pelas quais dois planos de um filme, por exemplo, se conectam.

A ocorrência da chuva neste fragmento do trailer traz um critério importante para a *mise-en-scène*, apesar de ser uma cena muito clássica no cinema hollywoodiano, em geral. A chuva, segundo alguns analistas e estudiosos, este fenômeno natural na montagem/linguagem do filme, faz com que o espectador tenha a sensação de tristeza, melancolia, sensação de impotência perante o desafio em que o personagem está inserido. Neste trailer, o elemento chuva parece estar relacionado, segundo alguns críticos – durante a E3¹⁵ –, ao choro, tristeza vinculada à solidão do personagem frente ao horizonte desconhecido.

Prosseguindo, temos um Plano Geral a Pino (figura 9). Neste enquadramento muito se relaciona com o anterior. As sombras dos lados em que Marcus Fenix passa caracteriza-se como uma caminhada rumo ao desconhecido. Este plano também se conecta com o sentido semiótico da música, sendo curiosamente visto como respiro em relação ao piano sendo tocado delicadamente. Quando observamos a montagem até aqui vemos que há uma grande conexão da música com o vídeo, fazendo com que a letra conecte-se com o que o personagem aparentemente está sentindo.

Figura 9 – composição da cena inicial do jogo – plano a pino



Fonte: frame do jogo

Plano dentro de um estabelecimento em volta. Marcus Fenix caminha de perfil. Vemos ao final do movimento de Pan um inimigo que estava escondido. Neste momento observamos o ápice do clima tenso continuar a crescer fazendo com que o sentimento de insegurança se estabeleça.

¹⁵ “A visual and visceral masterpiece” – tradução livre: Um obra prima visual e visceral. Crítica do jogo feita pela empresa 1Up.

Neste plano específico, associamos critérios/códigos da linguagem cinematográfica aplicadas ao game/trailer, tais como o uso da noção da figura de *Raccord* na montagem, a luz externa vinda do poste preenchendo a cena, fazendo ‘sombras duras’ escondendo o que pode estar ao redor. Além disso, critérios de *mise-en-scène* aplicados na direção de arte deste game promovem, mais uma vez, a construção de um enunciado, um discurso estético apocalíptico: vidros quebrados, sujeira, pó, abandono do local (figura 10).

Observamos os vidros quebrados ao canto remetendo ao fato de que já houve um combate ali ou também um abandono do local. Ao final do plano, observamos o primeiro inimigo antes do olhar de Marcus Fenix, fazendo com que o público aproxime-se mais com o personagem do que ele com o público.

A sequência de planos, a seguir, é elaborada para mostrar ao público o inimigo sempre à espreita. Um critério bem importante utilizado aqui é o fato de jamais ‘mostrar tudo antes da hora’. No segundo plano desta sequência, Marcus Fenix avista algo, fazendo-o tomar uma atitude de escape. Nesta sequência temos um Plano Médio construído com luzes e enquadramentos de enfrentamentos (no caso um é Marcus Fenix olhando para o público, o outro o inimigo à espreita). No segundo momento, temos um Plano Geral, visto que seu sentido é para mostrar o inimigo mas não sua forma. E o terceiro é um plano sequência que inicia no salto de Marcus Fenix e finaliza com seu olhar assustado frente à ameaça (figura 11).

Figura 10 – composição da cena inicial do jogo – *mise-en-scène* apocalíptica



Fonte: frame do jogo

Nesta sequência de planos, reserva-se o destaque à aparição do inimigo do protagonista. The Locust, escondidos no escuro à espreita de Marcus aparecer. Ao invés de um, vemos vários pontos de luzes amarelas remetendo ao seus capacetes que observam Fenix no escuro. Além disso, uma criatura aparece no centro nomeada de Corpser. Um aracnídeo de grande porte que pode alimentar-se de uma cidade inteira, além de viver no subterrâneo das cidades (figura 4).

Plano Próximo de Marcus Fenix. Neste plano observa-se o lado orgânico do personagem estampado em sua reação ao ver o monstro. Observa-se também na direção de fotografia a relação da luz ser captada iluminando o rosto de Marcus Fenix conectando sua progressão sentimental.¹⁶

É possível afirmar que este Plano Próximo de Marcus Fenix, focalizando o seu rosto tem a clara intenção de causar empática e simpatia entre o gamer e o personagem. Isso para o público/usuário do jogo, traz a credibilidade para a narrativa, entre outras palavras, favorece o lado orgânico, em que o digital não é apenas uma plataforma igual às primeiras gerações mas uma plataforma de contar histórias; de causar sensações e identificação com a trama narrada.

¹⁶ Neste Caso seria relacionar estado seguro estampado no rosto que aos poucos se torna uma fisionomia de desespero.

Figura 11 – Sequência de planos – ameaça inimiga – *mise-en-scène*

Fonte: frame do jogo

O trailer finaliza com um Plano Geral em que todos os inimigos aparecem entrando para matar Marcus Fenix. Na montagem, quando a criatura promove seu ataque o trailer finaliza com a logo de identidade do jogo. Este é um critério de atração do público para buscar o produto na loja. Aqui a arte se une à propaganda e ao marketing do produto.

602

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o percurso de descrição e análise dos planos do trailer “*Mad World*” do videogame “*Gears Of War*”, evidenciando os códigos da linguagem cinematográfica presentes na estrutura do referido trailer, demos ênfase na discussão da *mise-en-scène* presente na elaboração da narrativa.

A partir de uma pesquisa de revisão bibliográfica aplicada a um estudo de caso, foi possível admitir que ocorrem certas particularidades comuns às duas formas artísticas: o cinema e o game, pois ambas se utilizam da linguagem audiovisual em suas construções estéticas.

Como mencionado anteriormente, apesar de ser um jogo de tiro, a linguagem cinematográfica consegue trazer uma determinada ‘humanidade e emoção’ a algo do qual é visto por muitos apenas como um jogo de ‘nicho de tiros e sangue’.

PRATA, Dori. **Uma viagem pela história das cutscenes**. Disponível em: <<https://meiobit.com/69900/uma-viagem-pela-historia-das-cutscenes/>>. Acesso em: 08 abr. 2020.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. Gamificação: a ubiquidade dos games. In: SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São paulo: Paulus, 2013 (p. 219-230).

Recebido em: 29/04/2020

Aceito em: 20/07/2020