UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
CURSO CINEMA DE ANIMAÇÃO

A FUNÇÃO NARRATIVA DA CÂMERA NO JOGO *GOD OF WAR*

JEFERSON CORREA GOMES

Pelotas, 2019

Jeferson Correa Gomes

A FUNÇÃO NARRATIVA DA CÂMERA NO JOGO *GOD OF WAR*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação.

Orientador: Rafael Rosinato Valles

Pelotas, 2019

Jeferson Correa Gomes

A função narrativa da câmera no jogo *God of War*

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Cinema de Animação, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas.

Data de defesa: 12 de dezembro de 2019

Banca examinadora:

Prof. Dr. Rafael Rosinato Valles (Orientador)

Doutor em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Prof. Dr. Ana Paula Cruz Penkala Dias

Doutora em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

Doutor em Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais

RESUMO

A presente pesquisa pretende analisar a função narrativa da câmera no jogo eletrônico *God of War* (2018). Será analisado como alguns elementos da linguagem cinematográfica se inserem na elaboração narrativa do jogo, como é o caso de ângulos, enquadramentos, movimentos de câmera, e o plano-sequência. Com auxílio de conceitos trabalhados por Bazin (1991), Bordwell (2013), Martin (2005) e Mascelli (2010) e entrevistas do diretor criativo, Cory Barlog, e Dori Arazi, diretor de fotografia do *game*, o trabalho procura mostrar a importância que o jogo *God of War* (2018) possui na relação intermediática entre cinema e *videogame*.

Palavras-chave: Câmera. Cinema. Narrativa. *Videogame*

ABSTRACT

This research aims to analyze the narrative function of the camera in the electronic game God of War (2018). It will be analyzed how some elements of film language fit into the narrative elaboration of the game, such as angles, frames, camera movements, and the sequence-plane. With the help of concepts worked by Bazin (1991), Bordwell (2013), Martin (2005) and Mascelli (2010) and interviews by creative director Cory Barlog and Dori Arazi, the game's cinematographer, the paper seeks to show the importance that the game God of War has in the intermediary relationship between cinema and videogame.

Keywords: Camera. Cinema. Narrative. Videogame

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Câmera subjetiva no jogo *Call of Duty* 3.....10
Figura 2 - Plano geral no jogo *The Sims* 2.....11
Figura 3 - Ângulo baixo no jogo *Shadow of the Colossus*. 12
Figura 4 - Acompanhamento da câmera durante o jogo.....17
Figura 5 - Planejamento do deslocamento de câmera. 20
Figura 6 - Captura da encenação, e movimento de câmera. 21
Figura 7 - *God of War* (2005), *God of War* (2018). 24
Figura 8 - O segredo de Kratos.....25
Figura 9 - O retorno das lâminas. 27
Figura 10 - Sequência da alucinação de Kratos.....29
Figura 11 - Distanciamento entre pai e filho. 30
Figura 12 - Enquadramento em perfil. 32
Figura 13 - A câmera motivada por Atreus. 33
Figura 14 - Avanço no relacionamento entre pai e filho. 34

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 7

2. A CÂMERA COMO FERRAMENTA NARRATIVA NOS *GAMES* 9

3. A FUNÇÃO DO PLANO-SEQUÊNCIA EM *GOD OF WAR* 14

3.1 O estilo documentário 15

3.2 O realismo do plano-sequência 16

3.3 O planejamento da câmera e *mise-en-scène* 19

4. A CONSTRUÇÃO NARRATIVA DA CÂMERA EM *GOD OF WAR* 23

4.1 A câmera e o conflito interno de Kratos 24

4.1.2 As lâminas do caos 26

4.1.3 A alucinação: a morte de Zeus 27

4.2 O RELACIONAMENTO ENTRE PAI E FILHO 29

4.2.1 O conflito entre pai e filho 31

4.2.2 A desobediência de Atreus 32

4.2.3 A aproximação de pai e filho 33

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 35

REFERÊNCIAS: 36

1. INTRODUÇÃO

God of War (2018) é o oitavo jogo da série do gênero ação e aventura, exclusivo para o console *Playstation* 4, realizado pela *Sony Interactive Entertainment e Santa Monica Studio.* O *game* se destacou na indústria por possuir uma qualidade técnica e artística que se aproximam das produções construídas para o cinema, principalmente pela maneira de utilizar a câmera para construir sua narrativa.

Cory Barlog, diretor criativo de *God of War* (2018), optou por representar a narrativa do jogo através de um único plano-sequência, que liga o início da narrativa até os créditos finais, necessitando assim de um planejamento minucioso desde o roteiro, para construir um método capaz de suprir o uso da montagem.

A utilização da câmera em plano-sequência - participando da narrativa quase como um personagem atuante -, levanta alguns questionamentos sobre a construção da narrativa do jogo. Diante disso, qual é a função narrativa da câmera em *God of War* (2018)? Como alguns fatores da linguagem cinematográfica contribuem para as escolhas narrativas no jogo?

O objetivo geral da presente pesquisa é identificar de que maneira a câmera contribui narrativamente para o jogo *God of War* (2018).

Foram delineados também os seguintes objetivos específicos: identificar a importância da câmera como ferramenta narrativa nos jogos eletrônicos, e compreender a utilização e função do plano-sequência no *game*.

Parte-se da premissa de que a narrativa do jogo foi construída visualmente para se assemelhar a de um filme com aspectos de documentário em plano-sequência. Construindo significados para a narrativa através do plano-sequência, dos ângulos, movimentos de câmera, e representando através dos enquadramentos, uma aproximação dos protagonistas Kratos e Atreus ao longo do enredo, o *game* foi capaz de criar uma narrativa realista e imersiva. Ao nunca fragmentar a história com o uso da montagem.

Para viabilizar essa premissa, realiza-se uma análise sobre a utilização do posicionamento de câmera sobre os ombros do protagonista, do plano-sequência e a sua relação com a narrativa. Portanto, foi necessário um levantamento de informações referente a ângulos, enquadramentos, movimentos de câmera, profundidade de campo e a representação do plano-sequência.

O primeiro capítulo é um breve resgate histórico dedicado à utilização de técnicas da linguagem cinematográfica utilizadas nos *games* para a construção de narrativas através da manipulação da câmera.

No segundo capítulo é abordado o uso do plano-sequência e *mise-en-scène* no objeto de análise, compreendendo sua função para a narrativa e seu processo de planejamento de produção. Será realizada a divisão em duas categorias: estratégica, compreendendo o porquê das escolhas e suas funções; e a parte técnica, compreendendo como foi planejado e utilizado o plano-sequência.

Para o terceiro e último capítulo, é analisada a utilização da câmera para o jogo, identificando de que forma a câmera é trabalhada para construir significados para a narrativa. Realizando o levantamento de informações sobre os ângulos, enquadramentos e movimentos de câmera. E de que maneira a câmera contribui narrativamente para a história no jogo *God of War* (2018).

2. A CÂMERA COMO FERRAMENTA NARRATIVA NOS *GAMES*

Durante as primeiras gerações de *videogames*, devido à restrição tecnológica, não havia um sistema que suportasse a inserção da câmera em um espaço tridimensional, como é utilizado nas grandes produções atualmente. Portanto, os jogos eram apresentados através de imagens bidimensionais, ou seja, áreas planas onde os personagens e narrativa ficavam restritas.

A partir dos anos oitenta, iniciou-se a procura por uma libertação da câmera nos *games*, buscando uma representação de movimentos de câmera oriundos do cinema. O jogo *Super Mario Bros* (1985), foi um dos primeiros e mais reconhecidos jogos a utilizar um movimento de câmera dinâmico, denominado *side-scrolling*[1], buscando uma representação similar ao *travelling*[2]. Este movimento era inserido para acompanhar o personagem, e estabeleceu a partir de então, um padrão para os jogos de plataforma da época.

No entanto, nos anos noventa houve a transição dos gráficos bidimensionais para os tridimensionais. A chegada dos gráficos tridimensionais permitiu a introdução da câmera nos *games*, proporcionando assim, a inserção de diversas técnicas para trabalhar a narrativa, como a diversificação de ângulos de câmera, enquadramentos que possibilitassem maior efeito dramático, movimentos de câmera que explorassem a profundidade do espaço e o uso da profundidade de campo.

Esta evolução tecnológica trouxe mudanças tanto para a jogabilidade, quanto para as possibilidades de trabalhar a narrativa, ocasionando na crescente utilização da linguagem cinematográfica. Atualmente a câmera é utilizada em diversos jogos de grande investimento como um elemento primordial para dar suporte à história, conduzir a atenção do jogador, aprimorar a experiência, compreensão e imersão.

Jogos como *Detroid: Become Human* (2018), *Red Dead Redemption* 2 (2018), *The Last of Us* (2013), *Uncharted* 4 (2016), entre vários outros, buscam explorar as possibilidades oferecidas pela câmera, principalmente em *cutscenes*[3], onde a câmera é utilizada de maneira a se assemelhar a filmes hollywoodianos. Através da intermidialidade entre cinema e *videogame*, e da interatividade própria dos *videogames*, são criadas maneiras únicas de construir as narrativas nos jogos eletrônicos.

[1] Rolagem lateral da tela.
[2] Deslocamento da câmera paralelo à ação.
[3] Cenas de pouca ou nenhuma interatividade, normalmente inseridas para desenvolver o enredo do jogo.

Os jogos acabam sendo construídos de uma forma que se assemelhem não apenas visualmente a um filme, mas que consigam trabalhar a câmera para conduzir a atenção e potencializar a narrativa, através de ângulos, enquadramentos e movimentos de câmera oriundos do cinema.

Ao incorporar esta utilização da câmera cinematográfica, os *games* ficam dispostos aos mesmos fatores determinantes para a narrativa, e a relação direta que o jogador terá mediante o jogo. Segundo Mascelli (2010, p. 76), "os ângulos de câmera certos podem ser o fator decisivo para conseguir a aprovação ou indiferença do público". Estas escolhas sobre a câmera determinarão desde as mecânicas de jogo, até a compreensão da história, definindo qual ponto de vista o jogador assumirá perante a narrativa.

A maneira de trabalhar a câmera influência diretamente na construção da narrativa, pois decidirá de que forma a história será abordada, transmitida e compreendida pelo jogador, que depende de um ponto de vista e de uma ordenação dos fatos para compreender a história. De acordo com Edgar (2013, p. 43), "a narrativa trata da compreensão. A narrativa é uma faceta fundamental da comunicação humana [...] as narrativas não aparecem do nada, elas são construídas, selecionadas, e ordenadas". Portanto, tudo o que passa pela câmera pode ser planejado para proporcionar um avanço ou entendimento sobre a história do *game*.

Os tipos de ângulos e enquadramentos determinarão se o jogador assumirá a visão do personagem em um jogo de tiro com câmera em primeira pessoa[4] (por exemplo, vivenciando os acontecimentos da Segunda Guerra Mundial, como no jogo *Call of Duty* 3 (2006)), ou visualizará e controlará o cotidiano do personagem de média ou longa distância (como em *The Sims* 2 (2004)).

Figura 1 - Câmera subjetiva no jogo *Call of Duty* 3.
Fonte: MOURA, 2014.

[4] Conhecida no cinema como câmera subjetiva.

Figura 2 - Plano geral no jogo *The Sims* 2.
Fonte: ROSALINSKI, 2016.

Cada escolha de câmera possui suas próprias características, um rítmo próprio, uma maneira diferente de conduzir o *game*. Enquanto a câmera subjetiva de *Call of Duty* 3 (2006), assume a visão de um soldado em meio a guerra, *The Sims* 2 (2004), trabalha com uma câmera distante, em um enquadramento superior, propondo ao jogador uma "visão de um deus", um controle amplo sobre o jogo e a narrativa.

Com diversas possibilidades de trabalhar o espaço tridimensional, os *games* têm buscado a cada geração de consoles utilizar a câmera da mesma maneira que nos filmes, para construir significados e potencializar os efeitos dramáticos. Desta forma, é possível manipular os diversos tipos de ângulos e altura da câmera, a distância focal, profundidade e o tamanho da imagem em tela, construindo enquadramentos que potencializem a imagem.

> O enquadramento pode afetar poderosamente a imagem por meio (1) do tamanho e da forma do quadro, (2) da maneira como o quadro define o espaço dentro e fora de campo, (3) da maneira como o enquadramento impõe a distância, o ângulo e a altura de um ponto de vista à imagem e (4) da maneira como o enquadramento pode se deslocar interagindo com a *mise-en-scène.* (BORDWELL, 2013, p. 299).

Ao enquadrar em *contra-plongée*[5], por exemplo, pode-se passar o sentido de engrandecimento ao personagem. Um simples efeito sobre a percepção da imagem, utilizado em filmes e consequentemente nos *games*, cria assim uma opção que pode ser trabalhada a favor da narrativa.

> Ângulos baixos devem ser usados quando se deseja provocar assombro [...] aumentar a altura [...] e aumentar o impacto dramático. [...] O protagonista ou personagem dominante numa cena pode se destacar de um grupo se for posicionado ligeiramente à frente dos demais e filmado em um ângulo baixo. (Mascelli, 2010, p. 50).

No jogo *Shadow of the Colossus* (2005), a câmera em *contra-plongée* é constantemente utilizada para intensificar a relação de poder e domínio sobre a situação, utilizando as diferenças de proporções entre os personagens junto ao ângulo e altura do enquadramento para fortalecer o poder dos personagens sobre o protagonista. Este ângulo

[5] O enquadramento é posicionado abaixo do assunto, enquadrando-o de baixo para cima.

exalta a presença e a dominância do *Colossus* e, ao mesmo tempo, contribui para representar uma imagem de fraqueza e impotência ao protagonista.

Figura 3 - Ângulo baixo no jogo *Shadow of the Colossus*.
Fonte: MICALI, 2018.

Este é o poder da câmera sobre as imagens, construindo uma narrativa que propõe uma expressividade para as imagens e história, através de enquadramentos e movimentos de câmera. Portanto, mais do que registrar, a câmera é capaz de expressar algo ao espectador/ jogador. De acordo com Martin (2005, p.44), "existem alguns fatores que criam e condicionam a expressividade da imagem, que vai do estático ao dinâmico, os enquadramentos, planos, ângulo e movimentos de câmera".

Deste modo, as escolhas de câmera são determinantes para a construção da narrativa desejada, como o mover da câmera, o porquê mover, e de que maneira movê-la. Cada enquadramento e movimento pode guiar de forma diferente a atenção do jogador, podendo mudar todo o sentido e entendimento do enredo. Decidir os enquadramentos e a movimentação da câmera pode ser uma das tarefas mais difíceis que o diretor precisa escolher para cada plano ou cena do jogo. De acordo com Mascelli (2010, p. 76) "Sempre que a câmera se move, o público é transportado a um novo ponto de vista. Uma vez que os espectadores não devem ser deslocados sem necessidade, toda a mudança no ângulo da câmera precisa ser considerada com critério".

O mover da câmera já diz algo sobre o que está sendo registrado, podendo produzir não somente o entendimento da história, mas também um pensamento aprofundado sobre a narrativa e uma reflexão sobre a imagem, fazendo o espectador/ jogador enxergar além do que a imagem registra.

Este pensamento sobre a utilização da câmera vem de uma linha de produção de jogos cinematográficos que buscam guiar o jogador através da câmera durante todo o *game*. Logo, compartilham de um mesmo pensamento para a construção da narrativa dos filmes. Segundo Edgar (2013, p. 23), "uma produção cinematográfica [...] deve envolver e manter o público

“na linha” e apontar a direção certa do início ao fim, guiando a percepção e focando sua atenção, sem parecer que isto está sendo feito”.

Esta condução da narrativa através da câmera é proveniente da absorção da linguagem do cinema, onde a câmera é constantemente planejada pelo diretor. De acordo com Bordwell (2013, p. 232), “uma grande parte do ofício do diretor de cinema consiste em um entendimento intuitivo de como conduzir o espectador a olhar para certas partes do quadro em certos momentos”.

A câmera nos *games* possui a função de guiar de maneira sutil o que o jogador “precisa” enxergar, normalmente pequenas nuances são reveladas nos enquadramentos e composições. Tudo isso tem muito poder expressivo, porque nenhuma palavra precisa ser dita, é simplesmente um recurso cinematográfico, é o poder da câmera em construir uma narrativa através de imagens. De acordo com Bordwell (2013, p. 77), “o uso cuidadoso de ângulo de câmera confere variedade e impacto à narrativa. Devem-se escolher ângulos de câmera planejados para captar, sustentar e apontar o caminho para o interesse contínuo do público”.

Essas escolhas de câmera podem tratar de decisões descritivas, narrativas, técnicas e estéticas que irão representar a imagem dentro de um contexto, construindo assim, uma história capaz de gerar sentido e significados para o jogador e o enredo. Portanto, a câmera nos *games* é a janela interativa pela qual os jogadores vivenciam as histórias, representadas através de diversos tipos de narrativas, capazes de transmitir sentimentos e significados através das escolhas de ângulos, enquadramentos e movimentos de câmera.

3. A FUNÇÃO DO PLANO-SEQUÊNCIA EM *GOD OF WAR*

O jogo trabalha um enredo familiar entre Kratos e seu filho Atreus, em que após a morte de Laufey, mãe de Atreus, faz com que os protagonistas partam em uma jornada para realizar o seu último desejo: espalhar as suas cinzas na montanha mais alta entre os reinos.

Desde o início do *game* percebe-se a importância e a participação da câmera em plano-sequência como um elemento ativo, presente fisicamente com os personagens, que se movimenta livremente pelo espaço, para acompanhar toda a jornada, sem nenhuma interrupção.

Esta câmera que acompanha de forma contínua toda a história provoca uma reflexão acerca da adaptação desta linguagem cinematográfica, para o campo dos *games*. Levantando o questionamento: por qual motivo o diretor do jogo optou pela utilização do plano-sequência? Qual seria a sua função no *game*? Este capítulo é dedicado a encontrar uma possível resposta.

Para o oitavo jogo da série[6], o diretor criativo Cory Barlog, optou por utilizar uma câmera sem cortes e que remetesse a um estilo de documentário para representar toda a narrativa do *game*. Ao posicionar a câmera sobre os ombros do protagonista Kratos, acompanhando a jornada de forma mais íntima ao personagem, Barlog deixa assim de utilizar a câmera distante e a montagem, característicos dos jogos anteriores.

Neste jogo o diretor trabalhou a história de um deus mundano que busca uma redenção do seu passado, construindo uma nova vida ao lado de seu filho Atreus. O novo posicionamento de câmera e a utilização do plano-sequência ajudaram a proporcionar a proximidade necessária para recomeçar a história do personagem, possibilitando assim, a observação constante e mais íntima do protagonista e da narrativa.

Em entrevista, o diretor explica que esta escolha foi difícil de ser aceita pela equipe de produção por não haver exemplos de jogos que utilizaram está técnica. "Eles tiveram que acreditar. Eu dizia: 'Olha, você vai ter uma sensação de conexão imediata com esses personagens, uma sensação implacável para a aventura que você não pode ter de outra maneira" (ROMER, 2018, online).

O plano-sequência exigiu uma mobilidade da câmera, e esta mobilidade possui um grande valor expressivo, pois esta câmera não observa apenas, ela participa ativamente do *game*, como um elemento que interage com os personagens e com o espaço, potencializando

[6] Os anteriores foram *God of War* (2005), *God of War* 2 (2007), *God of War Betrayal (2007), God of War Chains of Olympus (2008), God of War* 3 (2010), *God of War Ghost of Sparta* (2010), *God of War Ascension (2013).*

principalmente o enredo dramático na relação dos protagonistas. De acordo com Marcel (2015, p.10) “A câmera e a sua mobilidade ampliam os recursos expressivos, potencializando a dramaticidade dos fatos e dos gestos”.

Ao modificar a relação da câmera com a narrativa, que nos jogos anteriores da série se mantinha distante e pouca participativa, esta câmera é quase um personagem fisicamente presente e atuante. Percebe-se assim, a influência direta da mobilidade da câmera da linguagem cinematográfica para o jogo. “A câmera tornou-se como o olho humano, como o olho do espectador ou como o olho do herói do filme. A câmera então é uma criatura em movimento, ativa, uma personagem do drama” (MARTIN, 2005, p. 38).

Desta forma, a câmera neste jogo é tratada na sua grande parte como um objeto físico, presente junto aos protagonistas, respeitando suas características e restrições, se tornando uma parte essencial na maneira como a história é conduzida, estabelecendo através dos movimentos e enquadramentos uma proximidade com os personagens durante toda a história.

3.1 O estilo documentário

O estilo de documentário foi escolhido para acompanhar todo o enredo do jogo em plano-sequência, de forma a conseguir captar de maneira mais íntima o início de uma relação de pai e filho. Desta forma, a câmera foi manuseada fisicamente pelo diretor de fotografia (Dori Arazi), possuindo uma identidade forte dos filmes que buscavam uma representação do realismo e dos documentários de guerra.

Algumas características do manuseio físico da câmera são percebidas, como é o caso da câmera ao nível dos olhos dos personagens; o posicionamento sempre próximo aos protagonistas; a tremulação natural da mão do cinegrafista sobre a câmera ao acompanhar os personagens em movimento; a velocidade e o balanço do caminhar. São características que evidenciam uma aproximação de um estilo de registro documental.

Dori Arazi, diretor de fotografia do *game*, relata em entrevista os desafios para conseguir a representação do estilo desejado:

> Havia uma montanha de desafios sem precedência no setor que precisava ser comprovada; experimental, visual e tecnicamente. À medida que os objetivos emocionais foram ficando mais claros, o mesmo ocorreu com as necessidades cinematográficas. Precisava ser filmado em algum tipo de estilo documental, precisávamos acentuar o senso de escala para as criaturas e o meio ambiente. (BRANDLEY, 2018, online).

Desta forma, o jogo demonstra através do plano-sequência uma proximidade com a experiência da realidade, captando a duração real dos acontecimentos, da banalidade e das

dificuldades do cotidiano. Cory Barlog informa que esta escolha de câmera provoca uma sensação única de conexão com a narrativa. “O efeito é um sentimento de apego a Kratos e Atreus que se aprofunda ao longo do jogo, a sensação de que o que está acontecendo com eles está acontecendo com você” (BRANDLEY, 2018, online).

Portanto, esta técnica proporciona uma maior aproximação do jogador com a narrativa. O plano-sequência não permite que o jogador se afaste dos protagonistas ou da história, construindo aos poucos uma sensação de presença do jogador no mesmo espaço e tempo do jogo.

Esta câmera se aventura junto, acompanha aonde for, constrói o efeito do risco de estar em qualquer lugar, qualquer terreno em qualquer condição, para poder registrar continuamente a realidade vivida dos personagens. Trata-se de uma abordagem que busca se aproximar de um registro desta realidade, sofrendo, portanto das imperfeições da imagem, da tremulação, da imagem desfocada, do enquadramento imperfeito.

> "A câmera era essencialmente um personagem adicional nas cenas", diz Dori Arazi, diretor de fotografia do jogo. “A intenção era criar uma imersão mais profunda na história e promover uma empatia mais forte pelos personagens, fazendo o espectador sentir que está literalmente fazendo a jornada com o nosso herói.” (BRANDLEY, 2018, online).

Todas essas características são trabalhadas para proporcionar a imersão, uma visão do jogador na mesma situação, nas mesmas condições dos protagonistas, no mesmo espaço e tempo.

3.2 O realismo do plano-sequência

Desde o início do *game* percebe-se o respeito ao tempo real dos acontecimentos, a rotina monótona, os diálogos e relações do cotidiano entre pai e filho. Por mais simples que a sequência aparente ser, tudo contribui para a compreensão da narrativa e para o desenvolvimento dos personagens, respeitando assim o tempo de cada momento, do mais calmo diálogo durante uma viagem de barco, até uma longa escalada pela montanha.

A câmera está sempre presente, desde o momento em que Kratos e seu filho participam da cremação da mãe de Laufey, até o retorno para casa no final da jornada. Tudo é acompanhado pela câmera sem nenhum corte, nada é deixado para trás ou fragmentado, possibilitando assim uma sensação de proximidade com a experiência da passagem real do tempo. De acordo com Marcel (2015, p. 16), “o plano-sequência, respeitando a unidade espaço-temporal dos acontecimentos, teria em sua base realista certa respeitabilidade pelo desenrolar das ações cotidianas”.

Os personagens passam por diversas provações até conseguir alcançar o topo da montanha, e o plano-sequência proporciona ao jogador estar presente em todos os momentos. A câmera participa da narrativa de forma a passar pelas mesmas condições, ela cai ao chão junto aos personagens, escala montanhas, viaja de um reino a outro, se joga junto a Kratos, para dentro da boca de um dragão, ou de um topo de uma montanha.

Figura 4 - Acompanhamento da câmera durante o jogo.
Fonte: Adaptado de (MASSIVEG, 2018).

Ou seja, a câmera possibilita para o jogador vivenciar todas essas experiências junto aos personagens. Esses pequenos detalhes da participação da câmera em plano-sequência exercem a função de causar uma imersão durante a narrativa. O plano–sequência seria o novo triunfo [...] para que pudesse captar a duração dos acontecimentos registrados. Daria a semelhança de ser o espectador uma figura presente naquele ambiente e que segue o protagonista. (MARCEL 2015, p. 15).

Logo, o plano-sequência permitiu que o jogador presenciasse de perto e sem fragmentação todo o enredo do jogo, fazendo emergir uma sensação de “tempo real”, um acompanhamento constante, que explora o espaço e participa daquela realidade durante a narrativa. O uso desta técnica, também é responsável por um “realismo” que nem mesmo a montagem conseguiria criar. De acordo com Marcel (2015, p. 20), “a duração se assemelha aquela vivida pelo espectador em seu próprio cotidiano. A realidade (por mais fantástica que seja) é filmada em seu fluxo contínuo de acontecimentos, e assim é sentida”.

Percebe-se então a influência da linguagem cinematográfica e do pensamento de Bazin sobre a defesa da proximidade física entre os elementos, como forma de autenticar a fluidez da ação, através da utilização do plano-sequência. Segundo Bazin (1991, p. 62) “O que deve ser respeitado é a unidade espacial do acontecimento”.

> Estaria presente no pensamento baziniano a relação entre o espaço dramático e a captação da duração. O respeito pelo espaço dramático – que se daria no ato de

> evitar a sua fragmentação – seria um aliado no sucesso da representação do fluxo dos acontecimentos e a consequente expressão da duração dos fatos representados. (MARCEL, 2015, p. 15).

Bazin, ao defender a continuidade da sequência, a não fragmentação do real, dialoga com os filmes do neorrealismo italiano e da *Nouvelle Vague*, e o jogo busca uma aproximação neste estilo de cinema, uma adaptação desta linguagem, pois estes buscam certa inclinação na construção e representação do real.

Logo, a imagem teria mais poder que a montagem em si. A profundidade de campo e o plano-sequência seriam bons exemplos desse prevalecimento. A importância não seriam os cortes, mas a construção da continuidade da ação. O plano-sequência se aproxima da realidade ao não fragmentar os acontecimentos, propõe uma experiência de maior liberdade no tempo e no espaço, estabelecendo uma experiência de um tempo real, uma proximidade com o realismo cinematográfico.

> Essa seria uma primeira definição do realismo cinematográfico: aquele espirito, aquele estilo, aqueles efeitos, aquele sistema de escritura que nos garantem que o espetáculo adquire a importância da vida; que a experiência vivida pelo espectador no espetáculo (durante a projeção de um filme, por exemplo) não é estranha ou impertinente à sua experiência da vida. (COMOLLI, 2008, p. 218).

Baseando-se assim, em um pensamento baziniano sobre a influência do plano-sequência e sobre as condições do realismo no cinema, "o realismo permitido pelo plano-sequência permite que determinada ação seja filmada sem que o corte promova a sensação de ilusão" Marcel (2015, p. 12). Desta forma, através da representação contínua, sem fragmentações, o realismo acentua o cotidiano dos personagens durante toda a jornada. Vale lembrar o pensamento de Bazin:

> Toda sua perspectiva de estética pode ser sintetizada numa regra fundamental que define as condições necessárias e suficientes para o realismo no cinema: um espaço "à imagem do real" (tridimensional, contínuo, lugar de fatos aparentemente naturais) é "captado" pela câmera de modo a que se respeite a sua integridade e de modo a que a imagem projetada na tela forneça uma experiência deste espaço que é equivalente à experiência sensível que temos diante da realidade bruta. (XAVIER, 2005, p. 86).

O plano-sequência contribuiu narrativamente para a imersão e realismo, ao respeitar à integridade do tempo e do espaço e ao propor uma experiência de presença da câmera/ jogador perante a narrativa. A câmera trabalha para um completo aprofundamento na narrativa, para acompanhar todo o enredo junto ao protagonista, propondo ao jogador vivenciar plenamente os acontecimentos, estar completamente engajado com a narrativa e com o mundo representado.

3.3 O planejamento da câmera e *mise-en-scène*

Ao utilizar um plano ininterrupto, a câmera precisou representar diversas situações em diferentes ângulos e enquadramentos, sem que houvesse uma quebra de rítmo, ou de foco perante a narrativa.

No jogo, a câmera é o olho do jogador, a janela que possibilita a visualização do universo criado. Portanto, não se trata apenas do mover a câmera, é pensar sobre o movimento, quando e como mover. É também planejar o deslocamento dos atores pelo espaço, para automaticamente criar diferentes enquadramentos dentro do mesmo plano, saindo de um plano geral para um plano médio ou plano detalhe, por exemplo.

A utilização do plano-sequência, além de produzir um efeito único para a narrativa, é também um feito difícil de realizar, mesmo em um jogo eletrônico, devido à necessidade de uma construção da narrativa que conseguia suprimir o uso da montagem, e ao grande tempo dedicado ao planejamento e ensaio. Além de outros recursos, como equipamentos e estruturas necessárias para conseguir alcançar a continuidade desejada.

O diretor do jogo, junto a toda a equipe de produção, precisou possuir um controle e organização absoluta sobre todos os elementos em cena, para conseguir atingir o efeito desejado, construindo assim a *mise-en-scène* .

> *Mise-en-scène* é um termo francês derivado do teatro que significa literalmente "colocar no quadro". Tudo o que vemos dentro do quadro da câmera vem com o apoio da *mise-en-scène*: atores e performances, iluminação, figurinos, cenários, efeitos de lentes coloridas, objetos de cena e didascália (organização dos atores no espaço). Tudo isso se combina para dar ao espectador uma imagem do espaço cinematográfico. (EDGAR, 2013,p.128).

O jogo precisou ser construído pelos roteiristas Matthew Sophos e Richard Gaubert, junto ao diretor Cory Barlog, de maneira que fosse viável conceber o *game* inteiro em apenas um plano. Esta dificuldade na produção do plano-sequência refletiu na maneira de trabalhar a atuação e a câmera. O *game* precisou ser planejado para que a narrativa acontecesse de acordo com a ordem que a câmera registra as ações e não como fragmentos a ser unidos pela montagem.

Desta forma, os atores contribuem para a construção da decupagem dentro do próprio plano, movimentando-se junto à câmera, construindo os enquadramentos desejados. Tanto a encenação da ação quanto a distância que a câmera possui dessa encenação determinam como veremos a interpretação dos atores.

Este pensamento sobre a estrutura e ordenação das ações em um espaço e tempo restrito, precisou ser ensaiado e planejado durante todo o *game*. De acordo com Brandley

(2018, online), “o animador principal, Bruno Velazquez, descobriu que coreografar os personagens se tornaria mais fácil se ele tratasse uma sequência menos como Hollywood e mais como a Broadway”.

> Essencialmente, a maneira como filmamos cada cena foi abordada mais como uma peça de teatro do que como um filme; cada um era um balé cuidadoso entre o operador da câmera virtual e os atores, cada um lembrando suas pistas e localização dentro da cena. (BRANDLEY, 2018, online).

O uso tradicional da montagem e da câmera nos *videogames* possibilita mover os personagens, alterando as posições destes no cenário para construir os cortes de câmera. Esta manipulação permite mudanças de posicionamento para modificar a representação de cada personagem, objetos ou cenários. No entanto, com a utilização de apenas um plano-sequência, os personagens precisaram ser planejados para que entrassem e saíssem de quadro de forma natural e dinâmica, sem utilizar o artifício da montagem.

Antes mesmo da etapa de atuação para a captura de movimentos, a equipe de desenvolvimento precisou planejar cada movimento em cena, criando uma coreografia que procurasse estabelecer o tempo, o posicionamento e o foco de cada elemento em cena. Através desse planejamento é possivel entender quanto tempo os atores e a câmera levaram para alcançar a posição desejada, e onde a câmera precisou focar para capturar os detalhes na narrativa. “Isso nos forçou a considerar as transições com mais cuidado, pois nunca poderíamos usar as palavras 'cortar para'” (Brandley, 2018, online).

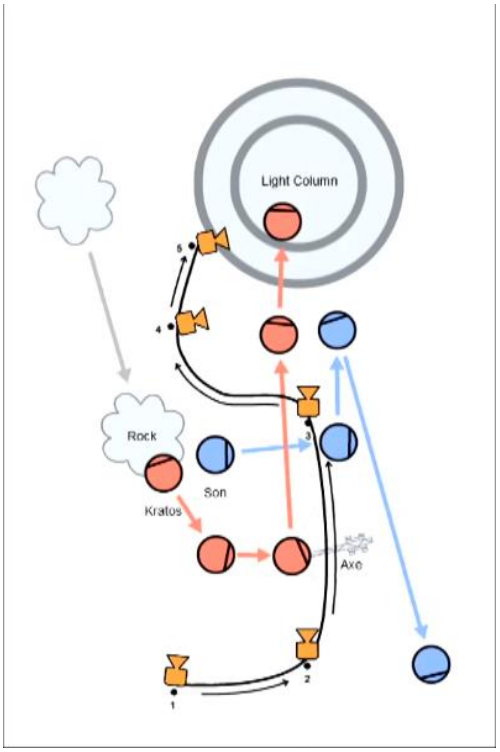

Figura 5 - Planejamento do deslocamento de câmera.
Fonte: GNOMON, 2018.

Foi através de um trabalho minucioso de planejamento da *mise-en-scène*, que o jogo conseguiu construir um *game* com duração média de trinta horas. Cada deslocamento de personagem e câmera precisou ser planejado e ensaiado exaustivamente, para sincronizar o tempo da câmera com a encenação. Desta forma, a câmera precisou ser planejada para que conseguisse ser conduzido no tempo e no espaço correto da narrativa, para conseguir enquadrar os personagens durante a atuação, representar a essência do jogo e manter o foco no enredo.

A câmera no *game* foi manipulada fisicamente pelo diretor de fotografia Dori Arazi, sendo de grande importância para realizar o deslocamento do suporte pelo espaço, para inserir o jogador naquele espaço, levar o jogador a interagir e imergir no universo representado.

> A presença da câmera na *mise-en-scène* [...] é de grande importância para a inserção do espectador no filme. É por meio de seu posicionamento (seja fixa, seja em movimento) no cenário que permite ao espectador participar do espetáculo cinematográfico. A câmera se torna seus olhos e, de certa maneira, seu corpo naquele ambiente. O espectador se faz virtualmente presente no mundo fantástico representado. (MARCEL, 2015, p. 19).

Para auxiliar neste processo da captura em um único plano, buscou-se um método de produção próximo ao de um filme, utilizando a captura de movimento juntamente com as vozes dos atores Christopher Judge (Kratos) e Sunny Suljic (Atreus). Através deste processo, a câmera pode ser manipulada pelo diretor de fotografia, para visualizar em uma versão pré-renderizada, as cenas de enredo do jogo.

Através deste planejamento minucioso sobre o deslocamento da câmera, obteve-se uma compreensão exata do tempo e do espaço necessário de cada cena. Dori Arazi, explica que "a câmera era essencialmente um personagem adicional nas cenas" (BRANDLEY, 2018, online).

Figura 6 - Captura da encenação, e movimento de câmera.
Fonte: GNOMON, 2018.

Este processo contribui para as etapas de produção. Bruno Velazquez, diretor de animação do *game,* relata a importância deste processo:

> Com esse enquadramento em mente, a produção ficou muito mais suave e fácil, diz Velazquez. “Isso permitiu que os ensaios e filmagens no estágio Motion Capture com os atores se tornassem muito mais fluidos e eficientes. Isso levou os atores a atingirem verdadeiramente um nível de intimidade em cada cena, o que exigia que eles permanecessem no personagem durante toda a duração de cada cena.” (BRANDLEY, 2018, online).

A utilização do plano-sequência precisou ser pensada em todas as etapas de produção, cenas que seriam facilmente resolvidas através do uso da montagem tiveram que ser pensadas e planejadas para que suprisse a necessidade da montagem.

4. A CONSTRUÇÃO NARRATIVA DA CÂMERA EM *GOD OF WAR*

God of War 2018 é um jogo focado no relacionamento entre Kratos e seu filho Atreus. Conta à história de um pai ausente que precisa se aproximar de seu filho após a morte de Laufey, mãe de Atreus. Neste novo jogo, a personalidade de Kratos foi profundamente modificada, deixando de ser um deus irresponsável em busca de vingança, para se tornar um pai maduro e comprometido a ensinar seu filho a sobreviver em um mundo impiedoso.

Para construir uma nova narrativa focada no relacionamento entre pai e filho, foi preciso deixar de lado a câmera utilizada nos jogos anteriores. Esta mudança alterou completamente a maneira de abordar toda a narrativa do *game.*

Neste novo ângulo de câmera, o jogo deixou de construir enquadramentos e composições que exaltassem a beleza e grandiosidade dos inimigos e cenários perante Kratos (característicos das versões anteriores), para trabalhar uma câmera sobre os ombros, acompanhando de forma mais íntima o relacionamento dos personagens. Em entrevista ao site *eurogamer*[7], o diretor explica um pouco sobre esta mudança:

> A inspiração, [...] era contar uma história muito mais pessoal. *God of War* é tradicionalmente conhecido por essas câmeras cinematográficas, que eu acho fantásticas. Mas, tentando entrar lá e realmente conhecer um pouco mais o personagem, percebi que seria interessante se nos aproximássemos. (BRATT, 2019, online).

Portanto, ao colocar a câmera junto aos protagonistas, foi possível construir uma narrativa extremamente próxima, que acompanha pai e filho, do início ao fim da jornada. A câmera sobre os ombros, em um estilo que remete a um documentário, acompanha o cotidiano de um deus na terra, vivendo como um homem. *God of War* (2018) modificou completamente o estilo de câmera e enquadramentos dos jogos anteriores, retirando a câmera em plano geral, que normalmente ficava distante, no "céu", para colocar a câmera no chão, fisicamente presente junto ao Kratos.

[7] https://www.eurogamer.net/articles/2017-06-21-god-of-war-director-explains-why-the-entire-game-has-no-camera-cuts

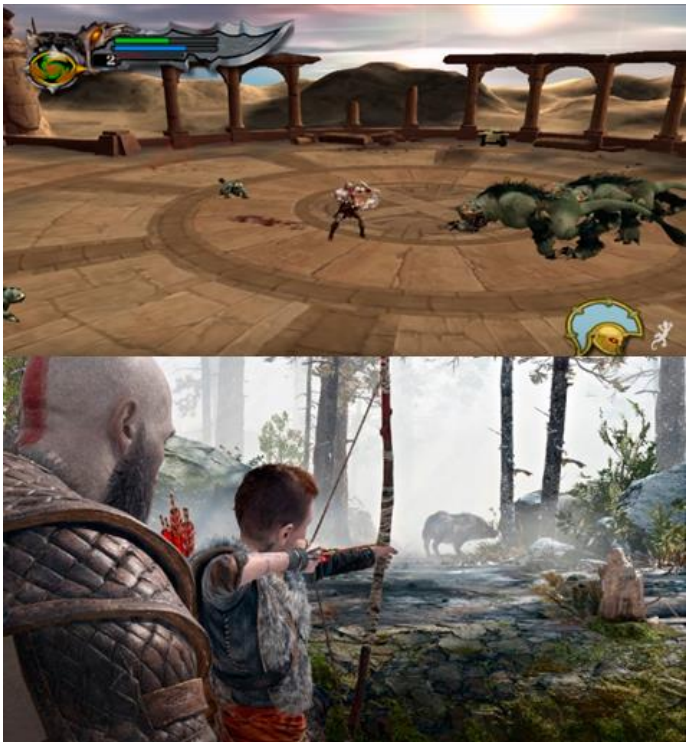

Figura 7 - *God of War* (2005), *God of War* (2018).
Fonte: Adaptado de (MASSIVEG, 2018).

4.1 A câmera e o conflito interno de Kratos

O protagonista desde o primeiro jogo, em *God of War* (2005), foi construído para ser um personagem praticamente sem emoções, um general espartano que fez um pacto com Ares (deus da guerra na mitologia grega), para vencer uma batalha que já estava perdida. Ares então destrói o exército inimigo e faz do protagonista seu representante na terra, oferecendo um conjunto de lâminas acorrentadas em chamas nos braços de Kratos, como marca do pacto.

Ares pretendia transformar o protagonista em um soldado perfeito, sem falhas ou emoções, e fez com que Kratos matasse acidentalmente sua esposa e filha com essas lâminas, quebrando assim, o último elo que o protagonista tinha com seus sentimentos, com seu lado humano. Kratos é nomeado como novo deus da guerra após matar Ares.

Estas lâminas foram utilizadas pelo protagonista nos sete jogos anteriores da série, sendo estas responsáveis por causar diversas mortes entre deuses e humanos. Neste novo *game*, o protagonista recomeça a vida ao lado de uma nova família, escondendo todo o seu passado do filho Atreus. Deste modo, a câmera é trabalhada para gerar significados referentes a todo este passado do personagem construídos nos jogos anteriores.

Desde o início do jogo, os ângulos e a movimentação de câmera proporcionam a representação do constante conflito que o personagem possui com seu passado e sua constante busca por esconder os segredos do filho. Este conflito dura praticamente o jogo inteiro e a

câmera participa ativamente, como se ajudasse a esconder este segredo junto ao personagem. Um exemplo disso percebe-se na sequência inicial do *game.*

Kratos e seu filho estão cortando uma ultima árvore para a cremação da Laufey. Ao derrubar a árvore, uma atadura nos braços do protagonista se desfaz, a câmera enquadra em um plano detalhe as ataduras em seu braço e logo se movimenta, enquadrando Kratos em um plano médio, enquanto observa as ataduras em seus braços. A câmera permanece parada em frente ao protagonista, que fecha seus olhos e respira fundo por um instante. Atreus se aproxima, e Kratos se vira de costas para ele, refazendo a atadura.

Estas ataduras escondem parte do passado, é a marca deixada pelas lâminas acorrentadas em chamas nos seus braços, uma marca do pacto que Kratos fez a Ares em *God of War* (2005). Todo este passado do protagonista que foi desenvolvido nos jogos anteriores é levado em consideração neste novo jogo, para construir enquadramentos que potencializem a compreensão dos significados das imagens.

Desta forma, mesmo alguém que não tenha jogado as versões anteriores, poderá perceber através dos enquadramentos e movimentos de câmera, que há algo mais do que a imagem consegue mostrar. Há um motivo para que a câmera realize um enquadramento em detalhe das ataduras e depois em Kratos escondendo de seu filho. Este segredo do protagonista é evidenciado pelo movimento de câmera.

Figura 8 - O segredo de Kratos.
Fonte: Adaptado de (MASSIVEG, 2018).

Este passado que o atormenta e que o protagonista busca esconder é representado praticamente até o final do jogo. Em diversos momentos percebe-se através da câmera este conflito interno de Kratos, onde o passado do personagem é sugerido através de pequenas nuances dos movimentos e enquadramentos de câmera.

4.1.2 As lâminas do caos

A presença dessas lâminas neste novo jogo foi trabalhada para ser uma revelação ao jogador ao final da sequência, pois Kratos, ao recomeçar sua vida ao lado de sua nova família, deixou de utilizá-las, para usar o machado que sua esposa lhe deu. Porém, após uma doença se manifestar em Atreus, Kratos precisou recuperar essas lâminas, para poder viajar a *Helheim* (reino dos mortos na mitologia nórdica), para então conseguir um item raro e salvar seu filho.

Esta sequência é de extrema importância para a narrativa. Pela primeira vez no *game*, Atreus não está presente junto ao protagonista. Esta cena de enredo é marcada por um momento silencioso, um conflito interno de Kratos, ao saber que o único jeito de salvar seu filho é retornando a empunhar as lâminas que o lembrava de seu terrível passado.

A *cutscene* inicia-se com Kratos no barco. Toda a paisagem é representada através de uma forte tempestade, com o céu avermelhado, enfatizando o caos ao redor. A câmera entra junto no barco, o enquadra inicialmente de frente em um plano médio, enquanto Kratos observa seus braços.

Lentamente a câmera gira em torno do personagem, enquadrando seus braços com as ataduras, e logo após, o machado em suas costas, enquanto Kratos está concentrado e pensativo, observando o caos ao seu redor e passando a mão sobre os braços. Um giro lento de câmera se inicia novamente, enfatizando o olhar de Kratos para as ataduras, e novamente a câmera volta a enquadrar o seu machado.

Ao terminar de completar um giro em torno do personagem, a câmera revela a presença de Athena, uma deusa que o manipulou e o traiu nos jogos anteriores. Revelando assim, o conflito psicológico do protagonista, através de uma ilusão do seu passado. A câmera então continua girando em torno do personagem, enquanto Athena permanece calada a sua frente, apenas lhe observando. Ao terminar o giro, a ilusão desaparece e a câmera volta para as costas de Kratos, indo em direção à tempestade vermelha.

O retorno do personagem até sua casa propõe o significado de um regresso ao seu passado. Esta tempestade vermelha, junto aos enquadramentos parece indicar o retorno ao sangrento passado do personagem. Todo o passado que Kratos escondeu por tanto tempo, precisava ser retomado para salvar seu filho.

A câmera parece sugerir o conflito psicológico do personagem, através de enquadramentos e movimentos que se diferem do padrão utilizado no game. Utilizando um giro em torno do personagem, mostrando seus braços, depois suas costas, e por último a presença de Athena. Este movimento de câmera junto aos enquadramentos auxilia a gerar um

significado sobre o passado e o presente do personagem. O machado posicionando nas costas, onde ficavam as antigas lâminas, e depois enquadrando os braços com as ataduras utilizadas para esconder o passado de seu filho.

Nesta cena, a utilização do plano-sequência também foi de grande importância para a representação de um momento de solidão e concentração do protagonista, intensificando o tempo real da viagem, explorando assim, o conflito interno de Kratos.

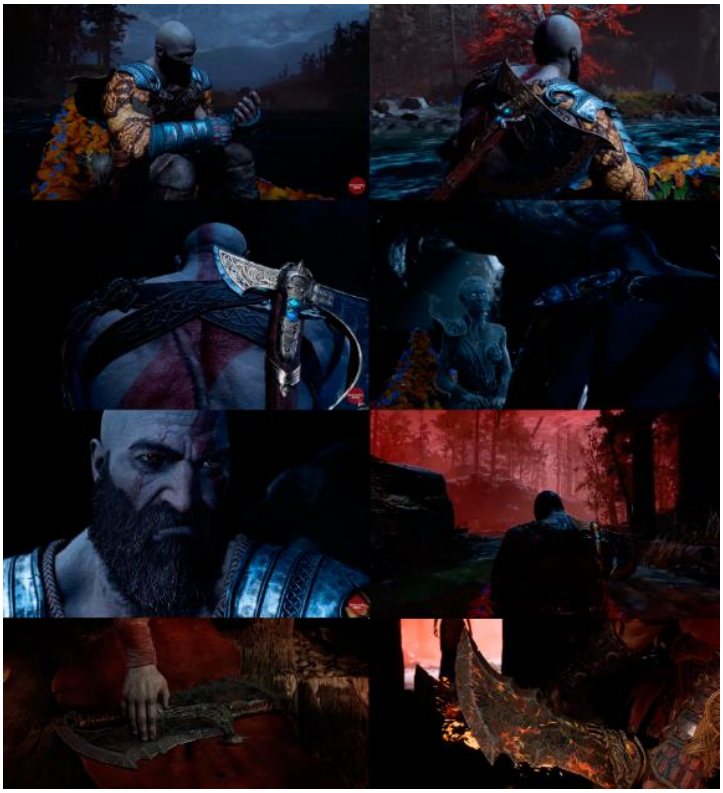

Figura 9 - O retorno das lâminas.
Fonte: Adaptado de (MASSIVEG, 2018).

4.1.3 A alucinação: a morte de Zeus

Após o protagonista recuperar as lâminas e ir para o *Helheim* (reino dos mortos), Kratos sofre de uma alucinação, revendo o momento em que matou seu pai por vingança. Esta cena de enredo é a única vez em que a câmera assume a visão do personagem em uma câmera subjetiva, mudando desta forma, o ponto de vista do protagonista para criar um senso de alucinação.

Nesta sequência, Kratos esta revivendo um doloroso segredo de seu passado, o momento em que matou seu pai, Zeus (evento ocorrido no final da trilogia, em *God of War* 3 (2010)). Estas alucinações fazem parte do mecanismo do reino dos mortos para torturar seus habitantes. O protagonista é então atingido pela visão, ao revê-lo matando seu pai em frente ao seu filho.

A cena inicia com uma neblina saindo do chão, levando a atenção do protagonista e a câmera até a alucinação. A câmera então se desloca do Kratos/ atual para a alucinação, em sua versão mais nova lutando com seu pai. Na alucinação, a câmera acompanha Kratos correndo em direção ao Zeus. Quando o protagonista dá o primeiro soco, ocorre à mudança para a câmera subjetiva, assumindo a visão de Kratos. Enquanto o protagonista luta com seu pai, a câmera acompanha tudo através de seus olhos, revivendo aquele instante do passado.

Após alguns instantes, a câmera se afasta da alucinação, enquadrando em primeiro plano a luta entre Kratos e Zeus, e ao fundo, Atreus observando atentamente. Algo chama a atenção do garoto, Atreus atravessa a alucinação, correndo em direção à câmera, revelando uma nova câmera subjetiva em Kratos observando a sua alucinação. Neste momento, o jogador está novamente na mente do personagem, no momento que seu filho acaba de presenciar um de seus momentos mais terríveis, o dia em que matou seu pai.

O garoto pede a seu pai para se controlar, e insiste para saírem daquele local, enquanto o protagonista parece estar desorientado. A câmera subjetiva passa novamente para os ombros de Kratos, ao saírem do local.

A câmera neste momento consegue captar diversos elementos que contribuem para a narrativa, mostrando à brutalidade da alucinação a reação de Atreus ao vê-la e demonstra a sensação de delírio e instabilidade do protagonista.

Toda esta sequência foi trabalhada através da câmera para gerar o conflito do personagem, uma desorientação e imersão neste delírio do protagonista. Fazendo com que o jogador reviva junto a Kratos, os acontecimentos ocorrido em *God of War 3* (2010).

Figura 10 - Sequência da alucinação de Kratos.
Fonte: Adaptado de (MASSIVEG, 2018).

4.2 O RELACIONAMENTO ENTRE PAI E FILHO

A câmera possui desde o início do jogo a função de conseguir estabelecer um recomeço não só para o personagem, mas para toda a série. Deste modo uma das funções observadas através da manipulação da câmera é a de representar as etapas do relacionamento entre Kratos e Atreus. Ao início do *game* percebe-se que a câmera é normalmente posicionada para enfatizar o distanciamento entre os personagens, enquadrando Kratos na maioria das vezes de costas para seu filho, ou em perfil. Atreus por outro lado, é enquadrado no início do jogo, em ângulos que possibilitem visualizar a expressão facial e o olhar de Atreus para seu pai, buscando sempre se aproximar de Kratos, porém quase nunca sendo correspondido. Porém esta relação distante, de pouca comunicação começa a se modificar ao longo da jornada.

Atreus está constantemente buscando construir um relacionamento mais íntimo com seu pai, porém Kratos trata seu filho com rigidez e disciplina, buscando passar seus ensinamentos de maneira rápida e precisa, procurando preparar seu filho para os perigos que enfrentarão durante a longa jornada. Neste jogo Kratos é retratado como um pai ausente, que pouco se comunica, utilizando poucas palavras para dar ordens ao seu filho, por diversas vezes somente um gesto ou um olhar é o suficiente para que Atreus o obedeça.

Nos momentos que Kratos está sozinho, sem a presença de seu filho a câmera utiliza enquadramentos bem próximos a ele, como plano médio, primeiro plano, enfatizando o luto por sua esposa, através de ângulos que possibilitem visualizar suas expressões faciais, e seus sentimentos. Estes enquadramentos mais próximos ao personagem acontecem em alguns momentos durante o enredo do jogo, revelando a dificuldade que Kratos tem em demonstrar seus sentimentos ao seu filho.

Além disso, os ângulos de câmera também são utilizados para potencializar a presença de Kratos, que normalmente é enquadrado em um ângulo baixo, ajudando a proporcionar a sensação de domínio sobre a situação e sobre Atreus. O ângulo em *contra-plongée* é utilizada principalmente nos momentos de conflito intenso entre pai e filho.

Portanto, dede o início do jogo a câmera é trabalhada para proporcionar significados além do que a imagem esta de fato mostrando, cada enquadramento auxilia na compreensão e na construção do relacionamento entre Kratos e seu filho, e da história como um todo. As escolhas de enquadramento para as primeiras cenas de enredo são realizadas para enfatizar o completo distanciamento entre os personagens. Em vários momentos a câmera é posicionada de forma que Atreus fique sempre distante ou até mesmo fora de foco, enquanto busca através de diálogos construir um relacionamento com seu pai.

Figura 11 - Distanciamento entre pai e filho.
Fonte: Adaptado de (MASSIVEG, 2018).

4.2.1 O conflito entre pai e filho

Ao decorrer da narrativa a câmera começa a enquadrar os protagonistas em perfil, principalmente nos momentos de confronto entre eles, revelando uma maneira que seja possível comparar as expressões entre pai e filho. Neste tipo de enquadramento, Kratos olha diretamente para Atreus, ajudando a enfatizar uma pequena evolução no relacionamento. A câmera é trabalhada para conseguir representar essa relação e evolução entre eles.

Este enquadramento lateral está presente em diversos diálogos, normalmente sem muitos movimentos, apenas registrando as conversas ou discussões, mostrando apenas metade de cada personagem. A câmera ainda se mantem em uma distância média, nem muito distante nem muito próxima, normalmente na altura dos olhos dos protagonistas.

A escolha por um enquadramento lateral, diferente dos enquadramentos que mantinham sempre Kratos em primeiro plano, e Atreus em profundidade, parece dizer algo sobre o relacionamento entre pai e filho. Este tipo de enquadramento retira Atreus da profundidade de campo, e o trás para frente, junto a Kratos, os aproximando, e enfatizando o confronto direto entre os dois.

Ao utilizar este enquadramento, a câmera possibilita retratar ao mesmo tempo, certa distância dos protagonistas, pois mesmo eles estando próximos fisicamente, a câmera não posiciona para enfatizar nenhuma emoção dos personagens, como em um primeiro plano, ou com campo e contra-campo. Pois a câmera, ou seja, o jogador está de fora, mantendo certa distância deles, e de suas emoções. Proporcionando ao jogador observar as ações e emoções de fora da conversa, realizando uma comparação de expressões entre Kratos e Atreus ao mesmo tempo, e percebendo os dois posicionamentos diferentes sobre a narrativa.

Este posicionamento de câmera é unicamente utilizado para representar os dois protagonistas, centralizando a câmera ao meio. Este enquadramento coloca Atreus e Kratos frente a frente, ajudando a enfatizar os diálogos de confronto entre pai e filho. Isso faz com que a câmera e o jogador se situe entre eles, quase que fazendo o jogador escolher qual dos lados tem razão.

Figura 12 - Enquadramento em perfil.
Fonte: Adaptado de (MASSIVEG, 2018).

4.2.2 A desobediência de Atreus

Uma das únicas vezes que a câmera deixa de seguir Kratos para seguir Atreus acontece após o garoto descobrir ser um deus, o que causa uma mudança de personalidade, passando a ser arrogante e desobediente. Em uma *cutscene*, os protagonistas reencontram o deus Modi, já ferido de outra batalha. Atreus então desobedece Kratos e decide matá-lo sozinho.

Nesta sequência a câmera acompanha completamente o Atreus, invertendo a motivação da câmera, que sempre se move acompanhando Kratos. Nesta cena até mesmo os tipos de ângulos e enquadramentos são invertidos, onde normalmente o garoto seria enquadrado em *plongée*, a partir de Kratos, de forma a parecer pequeno ou distante no quadro, passa a ser representado de maneira a dominar completamente a imagem, e em um ângulo em *contra-plongée*, potencializando a sua presença e poder. Deixando Kratos distante e pequeno, sem poder sobre seu filho.

Atreus então desobedece a seu pai e mata o deus contra a sua vontade. Kratos repreende seu filho, e novamente a câmera volta a enquadra-lo lateralmente como todas as cenas de conflito entre pai e filho. O garoto ignora seu pai, e Kratos o repreende novamente, a câmera então se posiciona atrás de Atreus, em ângulo baixo, fazendo com que Kratos cresça novamente no enquadramento, retomando o controle da situação.

Figura 13 - A câmera motivada por Atreus.
Fonte: Adaptado de (MASSIVEG, 2018).

4.2.3 A aproximação de pai e filho

Os protagonistas passam por diversas provações durante toda a história do jogo, proporcionando assim uma aproximação no decorrer da jornada, construindo aos poucos um relacionamento inexistente no início do *game*. Desta maneira a câmera acompanha de perto todas as etapas das mudanças ocorridas na relação de Kratos e Atreus.

A câmera que no início do jogo, focava em manter sempre Kratos em primeiro plano, e com Atreus em profundidade de campo, quase desfocado, passa a representa-los de forma mais próxima, enquadrando pai e filho juntos, de forma que evidencie suas expressões faciais, e a evolução do relacionamento. Deste modo, durante o avanço na história do jogo, os enquadramentos de câmera se aproximam dos protagonistas, enfatizando as expressões faciais, principalmente de Kratos, que passa a ser enquadrado através de *close* em seu rosto.

Ao final da jornada Kratos passa a aceitar o seu filho, e a reconhecer a sua função não apenas como tutor, mas como um pai. E ao final da história, a câmera potencializa esta mudança ocorrida lentamente ao longo do *game,* que ao decorrer da jornada modificou os enquadramentos para representar o distanciamento deles. Os enquadramentos passaram do completo distanciamento entre os protagonistas, para representar um confronto com os enquadramentos laterais, e por último aproxima-los em através de enquadramentos em primeiro plano.

Portanto a câmera se modifica junto com a história, proporcionando assim, não apenas um avanço do enredo, mas uma mudança visual, que potencializa toda a narrativa, modificando a maneira como a história é apresentada. Logo a câmera é trabalhada através dos ângulos, enquadramentos e movimentos de câmera, para construir uma narrativa que passa do completo distanciamento, para uma aproximação visível entre pai e filho.

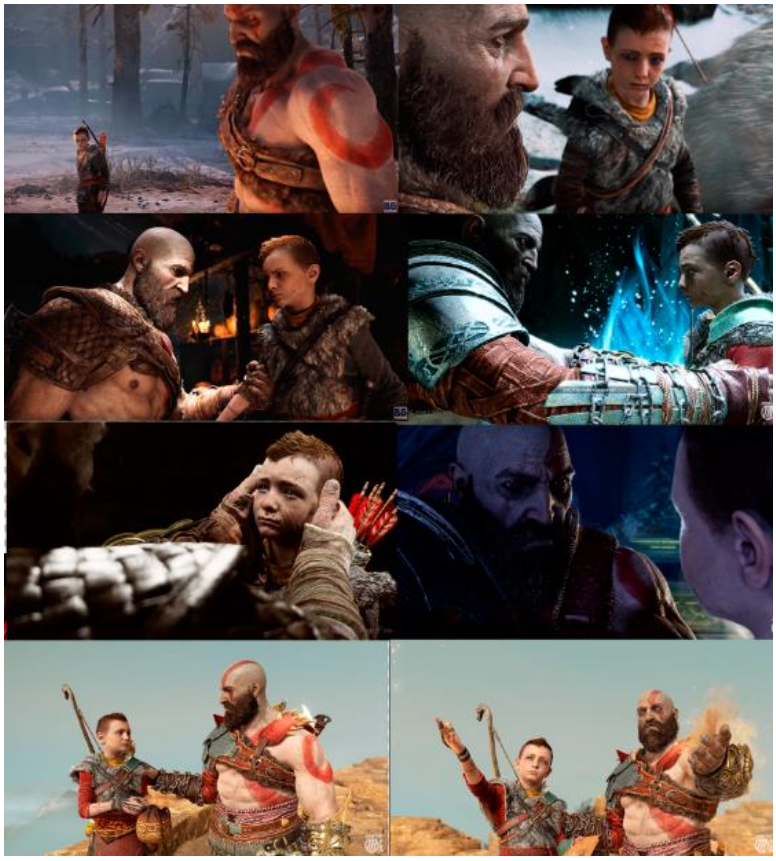

Figura 14 - Avanço no relacionamento entre pai e filho.
Fonte: Adaptado de (MASSIVEG, 2018).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante ressaltar que esta influência da linguagem cinematográfica nos *videogames*, possibilitou que a produção de um *game* em um único plano-sequência, e que pudesse alcançar um nível de realismo e respeito à integridade ao espaço e tempo da narrativa. Essa relação intermediática proporcionou uma forma de lidar com a imagem que vem influenciando produções, atravessando gerações, e que possibilitou a produção de um jogo narrativamente inovador.

Pois os jogos eletrônicos são uma ferramenta única para contar histórias, são capazes de representar qualquer coisa em qualquer tempo e espaço. Os jogos possuem o elemento interativo, capaz de envolver o jogador perante a narrativa, e a câmera é parte fundamental neste processo, pois decidirá o que e de que maneira o jogador compreenderá a narrativa e vivenciará o *game*.

God of War (2018) utilizou a câmera como uma forte ferramenta para auxiliar a contar uma história através das imagens. Representando através de enquadramentos e movimentos de câmera, as relações entre o passado do protagonista e a evolução no relacionamento com seu filho. O plano-sequência proporcionou utilizar a câmera para acompanhar toda a história sem fragmentação, respeitando o mesmo espaço e trazendo assim o efeito do tempo real como fator determinante dentro da narrativa.

A câmera nos jogos eletrônicos é uma ferramenta poderosa para a construção de narrativas, sendo responsável pela forma que o jogador irá acompanhar e vivenciar as histórias dos *game*. Portanto, a câmera nos *games* é a janela interativa pela qual os jogadores vivenciam as histórias, representadas através de diversos tipos de narrativas, capazes de transmitir sentimentos e significados através das escolhas de ângulos, enquadramentos e movimentos de câmera.

REFERÊNCIAS:

BAZIN, André. **O Cinema – Ensaios.** Edição 1. Editora Brasiliense, 1991.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Edição 1. Editora da Unicamp, 2013.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Edição 1. Editora EDUSP, 2014.

BRANDLEY, Aron. **'God of War's' Single-Shot Approach Inspired By Language of Film, Broadway. Disponível em:** https://variety.com/2018/gaming/features/god-of-war-single-shot-camera-1202793441/ Acesso em: 10 de outubro de 2019.

BRATT, Chris. **God of War director explains why entire game has no camera cuts.** 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: 29 de novembro de 2019.

COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder a inocência perdida: cinema, televisão, ficção e documentário.** Edição 1°. Editora UFMG, 2008.
EDGAR, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A linguagem do cinema.** Edição 1. Editora Bookman, 2013.

GNOMON, Edu. **The making of God of War with Santa Monica Studio. 2018.** Disponível em: https://www.gnomon.edu/community/events/the-making-of-god-of-war-with-santa-monica-studio. Acesso em: 15 de agosto de 2019.

MARCEL, Yves. **O espetáculo experimentado: o plano-sequência e o cinema realista**. Revista Ideação. 2015.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Edição 1. Editora brasiliense, 2005.

MASCELLI, Joseph V. **Os cinco Cs da cinematografia**: técnicas de filmagem. Edição 1. Editora Summus Editorial, 2010.

MASSIVEG. **God of War 4 | 4K Movie, ULTIMATE CUT (All Cutscenes, Story & Bosses) (GoW 2018).** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Yxo__D6jt6I&t=11742s. Acesso em: 10 de novembro de 2019.

MICALI, Bruno. **Shadow of the Colossus no PS4 respeita origens e detém marca da eternidade.** Disponível em: https://www.voxel.com.br/jogo/shadow-of-the-colossus/analise.htm. Acesso em: 17 de novembro de 2019.

MOURA, João. **Call of Duty: conheça os melhores e piores jogos da franquia de guerra.** 2014. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/11/call-duty-conheca-os-melhores-e-piores-jogos-da-franquia-de-guerra.html. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

ROMER, Rafael. **A câmera contínua de God of War não foi um trabalho fácil, conta o diretor**. Disponível em: https://www.theenemy.com.br/god-of-war/camera-continua-de-god-of-war-nao-foi-um-trabalho-facil-conta-diretor. Acesso em: 20 de setembro de 2019.

ROSALINSKI, Rodrigo. **The Sims 2 traz a diversão e humor de The Sims com gráficos em 3D.** Disponível em: https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/sims-2.html. Acesso em: 20 de novembro de 2019.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico a opacidade e transparência**. Edição 3. Editora Paz e Terra, 2005.