

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
DEPARTAMENTO DE CINEMA E VÍDEO

PEDRO HENRIQUE BENZ FAGIM

A DESCONTINUIDADE E A CÂMERA SUBJETIVA NOS VIDEOGAMES:

Como a montagem pode influenciar na identificação do jogador com o detentor do olhar em
games em primeira pessoa

Orientadora: Prof^a Dra. Elianne Ivo Barroso

Niterói, Rio de Janeiro
2020

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
DEPARTAMENTO DE CINEMA E VÍDEO

PEDRO HENRIQUE BENZ FAGIM

A DESCONTINUIDADE E A CÂMERA SUBJETIVA NOS VIDEOGAMES:

Como a montagem pode influenciar na identificação do jogador com o detentor do olhar em
games em primeira pessoa

Monografia apresentada por Pedro Henrique Benz Fagim, matrícula 116.057.057 como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Prof^a Dra. Elianne Ivo Barroso

Niterói, Rio de Janeiro

2020

RESUMO

Este trabalho propõe refletir sobre a influência da montagem na câmera subjetiva do cinema e dos games, traçando paralelos entre ambas as mídias e levando em consideração as questões de identificação que surgem entre o interator/espectador e o personagem detentor do olhar. Essa reflexão se baseia nos conceitos de *transparência* e *opacidade* de Ismail Xavier, visando entender por que a câmera subjetiva tende a ser um procedimento alienante no cinema enquanto, na mídia dos games, é capaz de sustentar a ilusão de um *efeito janela* de forma satisfatória. Por fim, é feita uma análise do game *Thirty Flights of Loving* com o intuito de compreender a forma como sua câmera subjetiva interativa se torna alienante. Processo este que distancia o jogador de seu avatar por meio de uma montagem descontínua que resulta em uma experiência em primeira-pessoa desorientante.

Palavras Chave: videogame, montagem, câmera subjetiva, opacidade e transparência, primeira pessoa, *Thirty Flights of Loving*.

ABSTRACT

This study proposes a reflection upon montage's influence on both cinema and video games' subjective camera, drawing parallels between both mediums and taking into consideration the identification issues that surface between the interactor/spectator and the character whose subjectivity is represented on screen. This reflection is based on Ismail Xavier's concepts of *opacity* and *transparency*, seeking an understanding as to why the subjective camera tends to be an alienating procedure in cinema whereas, in the medium of games, it is capable of sustaining a *window effect* in a satisfying manner. At last, an analysis on the game *Thirty Flights of Loving* is made in an effort to understand the way its interactive subjective camera becomes alienating. This process distances the player from his avatar through a discontinuous montage that results in a disorienting first-person experience.

Palavras Chave: videogame, montage, subjective camera, opacity and transparency, first person, *Thirty Flights of Loving*.

PARECER DE PROJETO EXPERIMENTAL

Aluno:	PEDRO HENRIQUE BENZ FAGIM		
Curso:	CINEMA E AUDIOVISUAL	Matrícula	:
Título			
o			
<p>A DESCONTINUIDADE E A CÂMERA SUBJETIVA NOS VIDEOGAMES: Como a montagem pode influenciar na identificação do jogador com o detentor do olhar em games em primeira pessoa</p>			
Banca Examinadora			
Prof. Orientador	ELIANNE IVO BARROSO		
	DANIEL PINNA		
	THAYS PANTUZA		
Data de Apresentação			
14 DE DEZEMBRO DE 2020			
Parecer			
<p>A banca destaca a qualidade, a capacidade argumentativa e a originalidade do tema. Ao tratar da montagem a partir do cinema e dos games, o trabalho atualiza e expande com propriedade os conceitos de câmera subjetiva e descontinuidade para os estudos audiovisuais.</p>			
Nota Final			
10,0 (DEZ)			
Assinaturas da Banca			

Prof. Orientador	<i>Elianne Ivo Barroso</i>
	<i>Daniel Pinna</i>
	<i>Thays Pantuza</i>

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO 1: A invisibilização da montagem nos games	13
1.1 A montagem invisível no cinema	13
1.2 A montagem invisível nos games	14
1.2.1 Cutsscenes e a interrupção do tempo de interação	14
1.2.2 A estética do plano-sequência nos games	17
1.2.3 O corte dentro dos tempos de interação	21
1.3 Considerações gerais sobre o papel clássico da montagem nos games	26
CAPÍTULO 2: A perspectiva em primeira pessoa e a transparência	28
2.1 O plano ponto de vista e o plano subjetivo	28
2.2 O papel da câmera subjetiva no cinema	29
2.3 O filme subjetivo e os desafios da identificação	33
2.4 O papel da montagem no filme subjetivo	40
2.5 A primeira pessoa nos games e a identificação	45
2.6 A câmera subjetiva não-interativa nos games	51
CAPÍTULO 3: O jogador-personagem como o “outro” e a descontinuidade em primeira pessoa	56
3.1 A câmera subjetiva, interativa e descontínua	56
3.2 A montagem em Barista 2 e Gravity Bone	61
3.3 Uma análise de Thirty Flights of Loving	68
3.4 Considerações gerais sobre Thirty Flights of Loving	96
CONCLUSÃO	99
Futuras investigações	100
REFERÊNCIAS	104
BIBLIOGRAFIA	104
FONTES	106
1. Filmes	106
2. Games	107
3. Vídeo	109
4. Figuras	109

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo investigar o papel da montagem em videogames em primeira pessoa e os impactos que ela exerce na relação entre o jogador e seu avatar virtual. Propõe-se, a princípio, uma distinção entre jogos em primeira-pessoa de caráter ilusionista – onde a montagem é “invisível” e tende a priorizar uma equivalência total entre a experiência do jogador e seu personagem por meio da valorização do *plano-sequência* – e jogos em primeira pessoa de caráter anti-ilusionista – onde a montagem se coloca em evidência ao interromper inesperadamente a navegação do jogador pelo espaço virtual por meio de cortes, divorciando sua experiência da de seu personagem, culminando em um *Verfremdungseffekt*.

O *Verfremdungseffekt*, conforme descrito por Bertolt Brecht (1947, p. 130), também é conhecido como *efeito de alienação*, *de distanciamento* ou *de estranhamento* na língua portuguesa. Em sua análise sobre o estranhamento Brechtiano nos games, Daniel Dunne faz a seguinte definição:

“Verfremdungseffekt” é um efeito performático que torna evidente, em uma performance, o aspecto performativo dela, rompendo o diegético da produção e tornando a performance estranha. Isto é feito na esperança de que a atenção do público recaia sobre os temas e os dispositivos teatrais no lugar do conteúdo da performance.¹ (DUNNE, 2014, p. 80)

Ou seja, o *Verfremdungseffekt* chama a atenção do espectador para as estruturas que sustentam a ilusão em um espetáculo, convidando o público a reavaliá-las. Para explorar a forma como essas estruturas são colocadas em evidência nos games, os conceitos de transparência (no caso do paradigma ilusionista/realista) e opacidade (no caso do paradigma anti-ilusionista/anti-realista) apontados por Ismail Xavier (2005) servirão como guia para este trabalho. Esses conceitos são a forma como Xavier marca a oposição entre dois eixos estéticos diferentes no cinema. Em suas palavras:

Num extremo [transparência], há o efeito-janela, quando se favorece a relação intensa do espectador com o mundo visado pela câmera – este é construído mas

¹ Tradução nossa do original em inglês: “‘*Verfremdungseffekt*’ is a performance effect that makes evident, in a performance, the performative aspect, breaking the diegetic of the production and making the performance strange. This is done in the hope that the audience will take notice of themes, and theatrical devices, instead of the content of the performance” (DUNNE, 2014, p. 80).

guarda a aparência de uma existência autônoma. No outro extremo [opacidade], temos as operações que reforçam a consciência da imagem como um efeito de superfície, tornam a tela opaca e chamam a atenção para o aparato técnico e textual que viabiliza a representação. (XAVIER, 2005, p. 9)

No entanto, no caso dos games, cabe mencionar que análises como a do autor acerca do ilusionismo cinematográfico não bastam. Como Lev Manovich aponta em *The language of new media*, uma análise puramente imagética ou cinematográfica de obras da chamada *nova mídia*² falharia em abordar o papel das dimensões interativas na criação da ilusão:

Hoje em dia, apesar de ainda serem úteis, análises tradicionais de ilusionismo visual precisam ser suplementadas com novas teorias. Isso porque o efeito de realidade em muitas áreas da nova mídia depende apenas parcialmente da aparência da imagem. Áreas da nova mídia como games de computador, simuladores de movimento, mundos virtuais e VR, em particular, exemplificam como formas de ilusionismo funcionam diferentemente. Em lugar de utilizar a dimensão única da fidelidade visual, elas reconstruem o efeito da realidade em um número de dimensões, dentre as quais fidelidade visual é apenas uma delas.³ (MANOVICH, 2001, p. 181-182)

Talvez a questão mais problemática de todas para a exploração dos conceitos de *transparência* e *opacidade* seja o fato de que games geralmente chamam atenção para o seu dispositivo de funcionamento a fim de informar a natureza de suas regras aos jogadores. Isso complica a distinção entre aquilo que pode ser chamado de ilusionista ou anti-ilusionista nos games, já que um certo grau de anti-ilusionismo muitas vezes é necessário tanto para o bom funcionamento das regras como para ajudar o jogador a navegar pelo mundo fictício apresentado. Exemplo disso pode ser encontrado em *Quake* (id Software, 1996), onde um texto sem relação aparente com a ficção do game surge na tela para explicar os controles da interface e os objetivos do jogo, situando melhor o jogador. Em um grau maior, não é incomum jogos como *Metal Gear Solid* (Konami Computer Entertainment Japan, 1998) e *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo EAD, 1998) apresentarem momentos nos quais os personagens quebram a quarta parede para informar os

² De forma muito simplista, é possível descrever o conceito de *nova mídia* (*new media*) como o conjunto de mídias de natureza digital e computadorizada que surgiram ao final do século XX. Para uma explicação mais completa cf. MANOVICH, Lev. *I. What is New Media?*. In: *The Language of New Media* (pp. 18-61). Cambridge/Massachusetts: The MIT Press, 2001.

³ Tradução livre a partir do inglês “*Today, while still useful, the traditional analysis of visual illusionism needs to be supplemented by new theories. The reason is that the reality effect in many areas of new media such only partially depends on an image’s appearance. Such areas of new media as computer games, motion simulators, virtual worlds and VR, in particular, exemplify how computer-based illusionism functions differently. Rather than utilizing the single dimension of visual fidelity, they construct the reality effect on a number of dimensions, of which visual fidelity is just one*” (MANOVICH, 2001, p. 181-182).

botões que o jogador deve apertar para desempenhar os comandos de seu avatar. Além disso, os games citados acima apresentam um *Heads-up Display* (HUD)⁴ que sobrepõe a tela (a janela da ilusão), apresentando informações e estatísticas sobre a munição, itens e saúde do avatar.

As instâncias citadas acima constituem apenas uma pequena porção do vasto vocabulário de procedimentos anti-ilusionistas presentes na linguagem usual que os games empregam para sustentar uma ilusão maior. Para o jogador experiente, esses procedimentos raramente distanciam o jogador da ilusão e, portanto, raramente culminam em um *Verfremdungseffekt*. Manovich (2001) associa essa oscilação constante entre ilusionismo e anti-ilusionismo na nova mídia ao conceito de *meta-realismo*. Este conceito diz respeito a um tipo de realismo que incorpora em si sua autocrítica, na qual a auto-desconstrução constante do dispositivo é parte integral de seu funcionamento e contribui para um maior envolvimento e sensação de controle do usuário (MANOVICH, 2001, p. 208). No contexto dos games, ele corrobora com as ideias de Anatoly Prokhorov⁵ de *transparência e opacidade* ao afirmar que ambas identidades coexistem simultaneamente na tela do computador e ainda afirma:

[...] auto-desconstrução sistemática performada por objetos de computador, aplicativos, interfaces e hardware não parecem distrair o usuário de ceder ao efeito da realidade. As mudanças cíclicas entre ilusão e sua destruição aparentam nem distrair e nem sustentá-la. É tentador comparar essas mudanças temporais à estrutura de plano/contra-plano no cinema para entendê-las como um novo tipo de mecanismo de sutura. Ao precisar completar o texto interativo periodicamente por meio da participação ativa, o sujeito acaba se interpolando nele. Portanto, se adotarmos a noção da sutura, concluiremos que as mudanças periódicas entre ilusão e sua suspensão são necessárias para envolver o sujeito completamente na ilusão.⁶ (MANOVICH, 2001, p. 208)

⁴Se trata dos ícones e barras de status que sobrepõe a tela dos games a fim de informar dados acerca do estado de jogo. Diversos exemplos de HUDs podem ser encontrados nas figuras apresentadas neste trabalho.

⁵ Manovich cita como fonte uma comunicação privada com Prokhorov.

⁶ Do inglês: “[...] the systematic “auto-deconstruction” performed by computer objects, applications, interfaces and hardware does not seem to distract the user from giving in to the reality effect. The cyclical shifts between illusion and its destruction appear to neither distract from it nor support it. It is tempting to compare these temporal shifts to shot / counter-shot structure in cinema and to understand them as a new kind of suturing mechanism. By having periodically to complete the interactive text through active participation the subject is interpolated in it. Thus, if we adopt the notion of suture, it would follow that the periodic shifts between illusion and its suspension are necessary to fully involve the subject in the illusion.” (MANOVICH, 2001, p. 208)

Ou seja, certos códigos anti-ilusionistas dos games não interrompem o efeito da realidade e podem ser vistos como pertencentes a um processo de *sutura* – “[...] nome dado aos procedimentos por meio dos quais textos cinematográficos conferem subjetividade sobre seus espectadores”⁷ (SILVERMAN, 1983, p. 195) – e, assim, podem ser interpretados como invisíveis – da mesma forma que a decupagem do cinema clássico Hollywoodiano pode ser vista como invisível. Portanto, cabe questionar: que elementos efetivamente romperiam o efeito da realidade em um game? O que seria um procedimento opaco e o que seria apenas um “mecanismo promovedor de sutura” nessa mídia? Quando é que o nosso objeto de estudo, o corte em primeira pessoa, deixa de ser transparente e se torna opaco, efetivamente promovendo o estranhamento dentro da linguagem meta-realista dos games?

Vale lembrar que estamos estudando um mecanismo de subversão da linguagem usual dos games. Para entender o que torna ele subversivo, também se faz necessário conhecer os códigos clássicos que estão sendo desconstruídos. Portanto, nos tópicos seguintes, tentaremos estabelecer quais são os elementos típicos da montagem dos games. O livro de Jesper Juul, *Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* de 2005, e seus conceitos de *tempo de interação* e *tempo ficcional* servirão como guia para ajudar entender essa forma “clássica” dos games e como sua montagem contorna as tensões entre transparência e opacidade.

O *tempo de interação* (*play time*) “denota o tempo tomado para jogar um jogo”⁸ (JUUL, 2005, p. 142). Esse tempo se refere especificamente aos momentos nos quais o jogador tem o poder de influenciar no estado de jogo – o poder de interação. Esse tempo não se refere aos momentos em que o jogador espera por sua vez em um jogo de Xadrez, por exemplo. Já tempo ficcional (ou *fictional time*) é um termo usado para “denominar o tempo dos eventos no mundo do jogo”⁹ (JUUL, 2005, p. 142). Juul estabelece uma relação de

⁷Do inglês: “‘Suture’ is the name given to the procedures by means of which cinematic texts confer subjectivity upon their viewers” (SILVERMAN, 1983, p. 195)

⁸ Do inglês: “Play time denotes the time span taken to play a game” (JUUL, 2005, p. 142).

⁹ Do inglês: “I propose the term fictional time to denominate the time of the events in the game world.” ” (JUUL, 2005, p. 142)

projeção entre ambos, de tal forma que o tempo e as ações do jogador adquirem um significado ficcional quando projetadas no mundo do game (JUUL, 2005, p. 142).

Cabe também mencionar o conceito de jogos *abstratos* e *representacionais* de Juul. Jogos *abstratos* são aqueles onde suas peças e regras não representam outra coisa além de peças e regras (JUUL, 2005, p. 131). Nos videogames, Juul cita *Tetris* (Alexey Pajitnov e Vadim Gerasimov, 1984) como exemplo de jogo puramente *abstrato*, cujas peças não pertencem a uma ficção específica no mundo apresentado na tela. É possível interpretar a tela não como uma janela, mas como uma superfície *opaca* onde as peças do jogo interagem de acordo com as regras sem projetarem uma ficção maior.

Nos games *representacionais*, as regras e elementos do jogo tendem a indicar seu pertencimento a uma ficção maior. Isso pode acontecer em grau menor em os jogos com *mundos incoerentes*¹⁰, cuja ficção se contradiz ou é difícil de ser explicada sem recorrer ao funcionamento das regras, prevenindo o jogador de imaginá-la em maiores detalhes (JUUL, 2005, p. 132). A representação também pode ocorrer em maior grau em jogos com *mundos coerentes*, nos quais, segundo Juul, “nada nos previne de imaginá-los [os mundos] em maior detalhe”¹¹ (JUUL, 2005, p. 132).

Como jogos *abstratos* não almejam apresentar (mesmo que com o intuito de desconstruí-la) a ilusão de um mundo fictício, todos os jogos que serão analisados neste trabalho podem ser enquadrados como jogos representacionais com mundos fictícios coerentes ou incoerentes.

O primeiro capítulo propõe analisar os códigos de montagem que, com o passar dos anos, se normalizaram dentro da linguagem dos videogames e assim se tornaram “invisíveis” na mídia. O capítulo começará com uma breve análise sobre a montagem transparente do cinema clássico hollywoodiano a fim de estabelecer certos conceitos que ecoaram na formação posterior da estética invisível dos games.

¹⁰ Juul cita como exemplo *Donkey Kong* (Nintendo R&D1 e Ikegami Tsukinshi, 1981), onde não é possível explicar o porquê do avatar, Mario, ter três vidas sem se referir às regras do jogo. (JUUL, 2005, p. 132)

¹¹Do inglês: “Some games contain coherent worlds, where nothing prevents us from imagining them in any detail.” (JUUL, 2005, p. 132)

O segundo capítulo buscará entender o papel da câmera subjetiva no processo de identificação com o detentor do olhar, a fim de descobrir o que torna esse procedimento tão marginalizado no cinema mas tão comum nos games. O papel usual da montagem na câmera subjetiva de ambas as mídias também será avaliado. Essa comparação se baseará sobretudo na análise de Alexander Galloway acerca das origens do gênero de tiro em primeira pessoa, *first-person shooter* (FPS), em seu livro *Gaming - Essays on Algorithmic Culture* (GALLOWAY, 2006).

Já o terceiro capítulo tentará se debruçar sobre os procedimentos que podem tornar a câmera subjetiva interativa dos games alienante. Por meio de uma análise do game *Thirty Flights of Loving* (Blendo Games, 2012), veremos que essa alienação se dá especialmente por meio da subversão da correspondência usual entre as experiência do jogador e experiência do jogador-personagem. E essa subversão se deve principalmente ao emprego de uma montagem desorientante.

CAPÍTULO 1: A invisibilização da montagem nos games

1.1 A montagem invisível no cinema

Segundo Ismail Xavier, o corte se configura como um salto brusco de uma imagem para a outra, representando um colapso da “objetividade” da imagem. Isso porque o corte evidencia um ato de manipulação inegável no filme que está sendo projetado. Ele chama esse fenômeno de *descontinuidade elementar* e afirma que a decupagem de um filme pode escolher entre neutralizar essa descontinuidade ou ostentá-la (XAVIER, 2005, p. 24). Ao optar pela neutralização da descontinuidade elementar, o filme investe no “efeito de janela”, sustentando a ilusão da tela como sendo a visão de outra realidade. Assim, Xavier aponta para a chamada *decupagem clássica* como sendo um sistema que, por excelência, emprega seus códigos para neutralizar ao máximo os efeitos dessa descontinuidade elementar. Em suas palavras:

O que caracteriza a *decupagem clássica* é seu caráter de sistema cuidadosamente elaborado, de repertório lentamente sedimentado na evolução histórica, de modo a resultar num aparato de procedimentos precisamente adotados para extrair o máximo de rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível. Em termos das alternativas [entre neutralizar ou ostentar a descontinuidade elementar] colocadas ao final do capítulo anterior, a opção aqui é primeiro estabelecer entre os fenômenos mostrados nos dois planos justapostos uma relação que reproduz a "lógica dos fatos" natural e, no nível da percepção, buscar a neutralização da descontinuidade elementar. (XAVIER, 2005, p. 32)

Corroborando com essa ideia de reprodução da “lógica dos fatos” natural, Bordwell (1986) afirma que a progressão de um filme clássico hollywoodiano é fundamentalmente pautada em relações lógicas de causa e efeito. Essa relação de causa e efeito se estende para a montagem de tal forma que *falsos raccords*¹² e cortes não-motivados se tornam “expressamente proibidos” dentro dessa linguagem clássica (BORDWELL, 1986, p. 294).

Assim, os códigos da montagem clássica servem o propósito de orientar o espectador dentro da narrativa, do tempo e do espaço do filme, respeitando regras de continuidade

¹²*Falso raccord* se refere a um erro de continuidade cinematográfica gerado na conexão entre dois planos de tal forma que rompe a ilusão da diegese como um espaço coerente. No texto original em inglês, Bordwell usa o termo *jump cut* em seu lugar.

(como a regra dos 180 graus¹³) e evitando a justaposição de planos sem relação de causa e efeito entre si. Apesar dos cortes não serem naturais da percepção humana, o efeito de janela é preservado por conta de seu funcionamento dentro de uma decupagem que almeja a “denotação de um espaço semelhante ao real, produzindo a impressão de que a ação desenvolveu-se por si mesma e o trabalho da câmera foi ‘captá-la’” (XAVIER, 2005, p. 33).

1.2 A montagem invisível nos games

Por meio de uma série de *remediações*¹⁴, os games se apropriaram de diversos elementos do cinema clássico hollywoodiano para a construção e sustentação de seu próprio efeito de janela. Segundo Manovich, essa incorporação sistemática da linguagem cinematográfica se intensificou sobretudo na década de 1990, conforme designers de games migravam da segunda para a terceira dimensão (MANOVICH, 2001, p. 83). Este tópico propõe analisar o modelo de decupagem “clássica” dos games e os códigos que constituem sua “montagem invisível”, traçando paralelos com a decupagem clássica narrativa do cinema.

1.2.1 *Cutscenes* e a interrupção do tempo de interação

Nos games, a decupagem clássica hollywoodiana se encontra em maior evidência nas chamadas *cutscenes*, que podem ser definidas como a “sequência não-interativa de um jogo, tipicamente fornecendo uma história de fundo ou informando o jogador sobre a tarefa a ser empreendida”¹⁵ (JUUL, 2005, p. 135). Essa sequência se dá na forma de um vídeo cuja decupagem pode gozar de todas as possibilidades da linguagem cinematográfica, mas

¹³A regra dos 180° se refere a uma linha virtual dentro do espaço diegético sobre a qual uma mudança de planos não pode ultrapassar sem implicar em uma decupagem espacialmente desorientante. Cf. KUHN, A.; WESTWELL, G. *180-degree rule*. In: *A Dictionary of Film Studies*. [s.l]: Oxford University Press, 2012.

¹⁴*Remediação (Remediation)* é o nome dado à reapropriação que um tipo de mídia faz dos elementos e convenções representacionais de outros tipos de mídia, tal como no exemplo supracitado da reapropriação de elementos da linguagem cinematográfica por parte da mídia dos games. Cf. BOLTER, Jay; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge/Massachusetts: The MIT Press, 1999

¹⁵Tradução do inglês: “[...] *cut-scene* is a non-interactive sequence of a game that typically provides backstory or informs the player of the task to be undertaken.” (JUUL, 2005, p. 135)

tradicionalmente se atém aos códigos do cinema clássico narrativo. Esse vídeo pode ser processado em tempo real pelo computador, empregando os mesmos modelos, cenários e gráficos que o restante do game, como em *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004), por exemplo, onde até mesmo as roupas que o jogador escolhe para o seu avatar durante o *tempo de interação* permanecem na transição para a *cutscene* (**Fig. 1**). A *cutscene* também pode ser uma animação pré-renderizada que o computador meramente reproduz, tal como as animações 3D de *Silent Hill* (Team Silent, 1999), cujos gráficos das *cutscenes* são bem mais detalhados do que as animações presentes nos momentos interativos do game. Também não é incomum o uso de vídeos *live-action* ou até mesmo a inserção de trechos de filmes pré-existentes nas *cutscenes*, como no caso de games que adaptam obras cinematográficas, a exemplo de *The Lord of the Rings: The Two Towers* (Stormfront Studios, 2002).



Fig. 1 - *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004). À esquerda, o jogador-personagem (de cabelo rosa e cueca) está sendo controlado pelo jogador durante o *tempo de interação*. Seu visual extravagante foi escolhido previamente pelo jogador. À direita, durante uma *cutscene* renderizada em tempo real, o *tempo de interação* é interrompido, mas o visual do jogador-personagem permanece. Note que o HUD se torna invisível na *cutscene*.

A *cutscene*, por definição, interrompe o tempo de interação do jogador, mas não interrompe o tempo ficcional. Isso porque ela continua apresentando o desenrolar dos eventos do mundo ficcional, só que de forma não-interativa. Em termos de montagem, as *cutscenes* em si tradicionalmente tendem a seguir os mesmos princípios de decupagem do cinema clássico hollywoodiano, respeitando a orientação espacial do espectador e seguindo a linha da causalidade dos acontecimentos. No entanto, os games têm um desafio a mais: encontrar soluções para sinalizar claramente a suspensão de seu tempo de interação ao jogador. Vale lembrar que esse não é um desafio exclusivo das *cutscenes*. Em incontáveis jogos, o *tempo de interação* é suspenso para permitir que o computador carregue a próxima

sequência. Em *Doom* (id Software, 1993), por exemplo, o *tempo de interação* é suspenso ao final de cada fase para mostrar estatísticas do desempenho do jogador naquela partida.

Para indicar claramente os momentos que são jogáveis e os momentos que não são, alguns games escolhem diferenciar a imagem das *cutscenes* por meio de barras pretas nos cantos superior e inferior da tela quadrada. Em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e *Metal Gear Solid*, essas barras por vezes surgem ao final do *tempo de interação* através de um *fade* ou uma animação que as desliza para dentro do quadro. O procedimento assemelha o aspecto do quadro ao da tela de cinema, condicionando o jogador a deixar de lado o controle e assumir a posição de espectador (Fig. 2).



Fig. 2: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998). À esquerda, a imagem do game é indicada como sendo uma *cutscene* por meio das barras pretas nos cantos inferior e superior. À direita, o *tempo de interação* do game apresenta a tela quadrada em sua totalidade. Além disso, elementos do HUD sobrepõem a imagem apenas durante o *tempo de interação*.

No entanto, a forma mais comum de sinalizar a interrupção do *tempo de interação* é por meio de técnicas de montagem tipicamente cinematográficas. Em *Metal Gear Solid* especificamente, é comum anunciar o fim do *tempo de interação* em uma determinada sequência por meio de um *fade out*, que deixa a tela inteiramente preta antes de carregar uma *cutscene* (codificada como “cinematográfica” por meio das barras pretas). Em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, quando o jogador atravessa uma porta para uma área ainda não carregada do mundo virtual, um *fade* sinaliza um ligeiro tempo de carregamento (um tempo de não-interação) entre um espaço e outro. Em *Super Mario 64* (Nintendo EAD, 1996) o mesmo artifício acontece, desta vez com um *iris out* no lugar de um *fade out*.

Já em *Doom*, quando o jogador chega à saída de um mapa, é necessário apertar um botão que dispara uma transição: a imagem em primeira pessoa do mundo ficcional de *Doom* se derrete, revelando uma tela não-interativa que apresenta as já mencionadas estatísticas de desempenho do jogador. No caso de *Quake*, outro FPS da Id Software, quando o jogador atravessa a porta de saída do mapa, um corte seco interrompe o *tempo de interação*, substituindo a perspectiva em primeira pessoa por um plano aéreo não-interativo que mostra uma porção da fase concluída (**Fig. 3**). Além disso, em inúmeros jogos, a morte/derrota do avatar é sinalizada por algum procedimento de montagem análogo ao *fade out*.



Fig. 3: *Quake* (1996). Quando o jogador entra pela porta da primeira imagem, o game corta para o plano apresentado na segunda imagem

1.2.2 A estética do *plano-sequência* nos games

Apesar dos diversos procedimentos de montagem mencionados no subtópico anterior, Manovich aponta para uma “tendência anti-montagem” em diversos jogos de computador, especialmente aqueles em primeira pessoa:

Muitos jogos de computador também obedecem a estética da continuidade no sentido que, em termos cinematográficos, eles consistem de *planos-sequência*. Eles não apresentam cortes. Do começo ao fim, eles apresentam uma trajetória única e contínua através do espaço 3D. Isso é particularmente verdade em jogos em primeira pessoa como *Quake*. A ausência de montagem nesses jogos se encaixa com o ponto de vista em primeira pessoa que eles empregam. Esses jogos simulam a continuidade da experiência humana, garantida pelas leis da física.¹⁶ (MANOVICH, 2001, p. 142-143)

¹⁶ Em inglês: “Many computer games also obey the aesthetics of continuity in that, in cinematic terms, they are single-takes. They have no cuts. From beginning to end, they present a single continuous trajectory through a 3D space. This is particularly true for first-person shooters such as *Quake*. The lack of montage in these games fits in with a first person point of view they employ. These games simulate the continuity of a human experience, guaranteed by the laws of physics.” (MANOVICH, 2001, p. 142-143)

Nessa citação, Manovich negligenciou a existência dos cortes secos que marcam o final de uma fase em *Quake*. No entanto, as ideias do autor ainda têm validade se levarmos em consideração apenas os *tempos de interação* do game. Nestes, *Quake* realmente respeita o *plano-sequência* e a “continuidade da experiência humana” prometida por sua perspectiva em primeira pessoa. Assim, o procedimento de interrupção da imagem em *Quake* é uma ferramenta exclusivamente empregada na transição entre momentos interativos e momentos não-interativos. Corroborando com essa noção de prevalência da continuidade nos games, Galloway afirma o seguinte:

Abandonar a montagem cria as condições de possibilidade para perspectiva em primeira pessoa nos games. A ausência de montagem é necessária para a visão em primeira pessoa [...]. Enquanto a montagem cinematográfica é fraturada e descontínua, jogabilidade é fluida e contínua. Portanto a forma ‘gâmica’ [dos games] de enxergar é similar à visão humana de formas que o filme, a televisão e o vídeo jamais foram.¹⁷ (GALLOWAY, 2006, p. 65)

Semelhante a *Quake*, os *tempos de interação* em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e *Metal Gear Solid* também raramente apresentam cortes e fades. Nesses dois games, o jogador constante e rapidamente alterna entre perspectivas em terceira e primeira pessoa (**Fig. 4**), portanto não existe a mesma promessa de “continuidade da experiência humana” dos jogos exclusivamente em primeira pessoa. De qualquer forma, por meio de rápidos movimentos de câmera, a unidade do *plano-sequência* se preserva a fim de manter o jogador espacialmente orientado.¹⁸ Tal como em *Quake*, a descontinuidade elementar é invisibilizada por meio da restrição do uso da montagem, que só acontece nos momentos em que o *tempo de interação* também é interrompido.

¹⁷Do inglês: “Abandoning montage creates the conditions of possibility for the first-person perspective in games. The lack of montage is necessary for the first-person way of seeing [...]. Where film montage is fractured and discontinuous, gameplay is fluid and continuous. Hence the gametic way of seeing is similar to human vision in ways that film, and television and video, for that matter, never were” (GALLOWAY, 2006, p. 65).

¹⁸ Há uma exceção a essa regra em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Quando o avatar se encontra no interior de um espaço fechado, o game permite que o jogador aperte um botão para alternar entre uma câmera em *plongée* e uma câmera mais próxima ao chão. Um corte é disparado quando o jogador aperta esse botão, substituindo uma perspectiva pela outra.

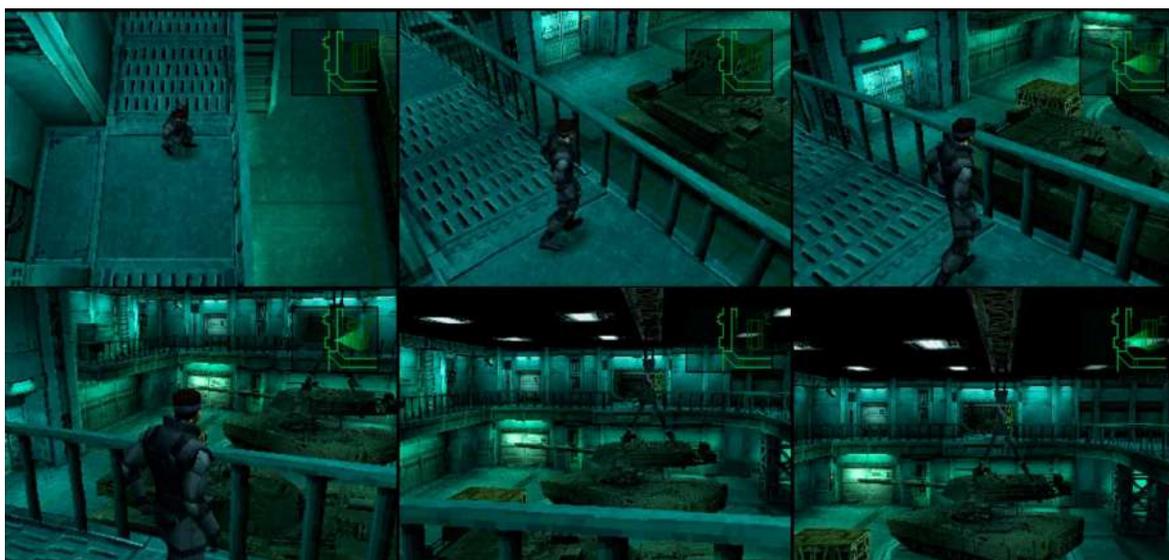


Fig. 4: *Metal Gear Solid* (1998). Um rápido movimento de câmera a coloca no lugar do jogador-personagem, assumindo sua subjetividade e mantendo a continuidade do *plano-sequência*.

Mais radical do que *Quake*, onde cada fase representa um *plano-sequência*, a totalidade de *Half-Life* (Valve, 1998) pode ser vista como um imenso *plano-sequência* em primeira pessoa, que tenta sustentar o efeito de janela do começo ao fim. Entretanto, o *tempo de interação* em *Half-Life* é ocasionalmente interrompido pela necessidade de carregar novas áreas do cenário, congelando a tela e sobrepondo-a com uma pequena legenda escrita “*Loading...*” (**Fig. 5**).



Fig. 5: *Half-Life* (1998). Tela congelada enquanto o game carrega a próxima área do cenário. Um pequeno texto escrito

“Loading...” se encontra no centro da tela.

Apesar desse congelamento ser um procedimento de montagem que não substitui a imagem, o jogador sente uma brusca interrupção de seus comandos, gerando uma sensação de descontinuidade. *Half-Life* procura invisibilizar essa descontinuidade no *tempo de interação* colocando os disparadores de telas de carregamento em áreas do cenário sem muitos inimigos, onde o jogador estará apenas navegando pelo espaço sem muita pressa – durante momentos de *dead time*.¹⁹ Raramente o game carregará enquanto o jogador está no meio de uma perseguição ou de um tiroteio, pois isso interromperia seu poder de ação durante os momentos de tensão. Além disso, o mero fato do mundo ficcional permanecer visível durante o congelamento da tela contribui para invisibilização da descontinuidade elementar. Isso se dá porque a imagem congelada claramente indica a continuidade do *tempo ficcional* apesar da interrupção do *tempo de interação* (Fig. 6).

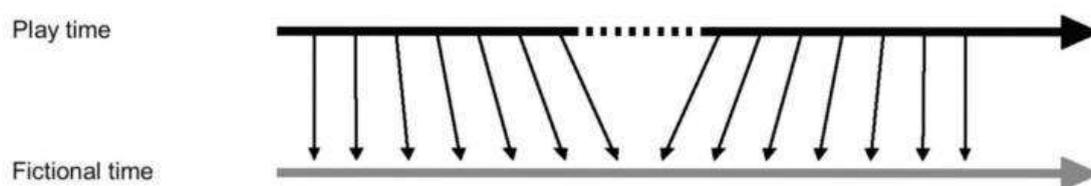


Fig. 6: Gráfico feito por Jesper Juul para explicar a relação entre o *tempo de interação* (play time) e o *tempo ficcional* (fictional time) em *Half-Life* durante os tempos de carregamento.

Em função do desenvolvimento tecnológico das últimas décadas, jogos como *Inside* (Playdead, 2016) conseguem executar o modelo anti-montagem de *Half-Life* sem a necessidade de interromper o *tempo de interação* para carregar o cenário: *Inside* é efetivamente um jogo em *plano-sequência*, onde seu *tempo ficcional* corresponde totalmente ao *tempo de interação*.²⁰ O único procedimento de montagem que o jogo emprega é o *fade out* nos momentos em que o jogador falha e seu personagem morre. A tela fica preta e um *fade in* retoma a imagem, reconfigurando o estado de jogo para alguns momentos antes da morte do personagem. Mesmo assim, caso o jogador consiga concluir o *Inside* sem morrer uma única vez, ele terá presenciado um *plano-sequência*.

¹⁹ Juul caracteriza *dead time* (*tempos mortos*) como momentos em um game no qual o jogador performa atividades pouco desafiadoras para progredir no jogo. (JUUL, 2005, p. 155)

²⁰ Vale mencionar que *Inside* apresenta dois momentos onde o jogador é incapaz de controlar o seu avatar pois ele perde a consciência. No entanto, a câmera jamais corta.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Kojima Productions, 2015) também se aproveita do desenvolvimento tecnológico das últimas décadas para apresentar outra proposta radical dentro da estética da continuidade apontada por Manovich: *cutscenes* e *tempos de interação* tendem a se mesclar por horas em um único *plano-sequência*. Ou seja, existem casos em que a montagem sequer desempenha o papel de marcar o fim do *tempo de interação*. Ao contrário do primeiro *Metal Gear Solid*, nenhum código nítido (tal como a inserção de barras pretas nas laterais da tela) sinaliza visualmente uma distinção entre os dois estados. Ainda assim é possível encontrar algumas diferenças sutis entre um estado e outro. Em oposição aos *tempos de interação*, a câmera nas *cutscenes* tende a enquadrar elementos alheios ao avatar e a ser bem mais instável e energética. O jogador é capaz de se situar da seguinte maneira: se a câmera está estável e se encontra logo atrás do avatar, as chances são de que o jogador é capaz de controlá-lo naquele momento. Seguindo de forma ainda mais ousada essa mesma proposta de mesclar *tempos de interação* com *cutscenes*, o mais recente *God of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018) se apresenta como um único *plano-sequência* com dezenas de horas de duração.

1.2.3 O corte dentro dos *tempos de interação*

No entanto, não cabe resumir o papel da montagem cinematográfica nos games a uma mera sinalização do fim do *tempo de interação*. Isso porque existem diversos games que se opõem à tendência anti-montagem apontada por Manovich, apresentando cortes que ocorrem durante o *tempo de interação*. Ao falar desse tipo de corte, a questão da descontinuidade elementar nos games se torna ainda mais complicada pois, caso o game deseje preservar a ilusão do efeito de janela (sua *transparência*), o corte deve manter o jogador orientado não apenas em relação à continuidade do espaço que está sendo denotado, como também em relação à continuidade de suas ações.

Pitfall! (Activision, 1982), por exemplo, apresenta o cenário e o personagem jogável (ambos bidimensionais) por meio de uma câmera fixa e distante. Quando o personagem sai do campo de visão da câmera, o jogo automaticamente corta para outra câmera que recaptura o personagem dentro da tela. Esse corte não configura uma interrupção do *tempo de interação* e nem mesmo uma reconfiguração *tempo ficcional*. Ele meramente configura

um prolongamento virtual da imagem do espaço e preserva a apresentação do jogo em uma linearidade cronológica.

Em jogos 2D, ideia de cortar entre uma série de câmeras fixas perdeu espaço para a câmera panorâmica, que acompanha o personagem conforme ele se movimenta pelo cenário em *plano-sequência* – como pode ser visto como em *Super Mario Bros.* (Nintendo EAD, 1985). Ainda assim, o corte automático entre várias câmeras fixas sobreviveu e se tornou um procedimento típico da linguagem dos games 3D em terceira pessoa: *Resident Evil* (Capcom, 1996) e *Grim Fandango* (LucasArts, 1998) são apresentados por meio de uma série de planos com posicionamentos de câmera tipicamente cinematográficos – planos gerais, médios, closes, plongées, entre outros – que são automaticamente disparados pela posição do avatar no espaço tridimensional (**Fig. 7**). Por se tratarem de jogos onde o avatar atravessa os mesmos espaços diversas vezes, eventualmente o jogador se familiariza com o espaço e as posições do avatar que são específicas a cada ângulo de câmera.



Fig. 7: *Grim Fandango Remastered* (2014). O game corta entre diferentes câmeras para acompanhar a progressão do jogador personagem pelo espaço sem interromper o *tempo de interação*.

A progressão do jogador pelo espaço acarreta numa progressão de planos que muitas vezes respeita as convenções da decupagem clássica hollywoodiana, começando com planos gerais para situar o jogador em um novo espaço e cortando para planos mais próximos quando o avatar se aproxima de algum objeto importante no cenário. Ou seja, há uma apropriação direta da montagem invisível da Hollywood clássica.²¹ Também é curioso perceber que no caso de *Resident Evil* usa cortes secos para mudar de câmera sem interromper o *tempo de interação*, mas adota o *fade out* para marcar a interrupção dessa interação.²² É possível traçar um paralelo entre esse uso do *fade out* e a mesma utilização feita no cinema clássico hollywoodiano, onde ele tipicamente difere do corte seco por indicar não só a conclusão de um plano, como também uma passagem de tempo que tende a indicar a conclusão de uma sequência.

No entanto, o uso da linguagem familiar do cinema clássico não basta para a invisibilização desses cortes em *Grim Fandango* e *Resident Evil*. Para não desorientar o jogador em relação ao movimento de seu personagem durante os cortes, esses games adotam o polêmico esquema de “controles de tanque” (*tank controls*). Em oposição a outros esquemas, o controles de tanque fazem com que o movimento do personagem seja independente da orientação da câmera. Isso permite que o personagem jogável continue andando na mesma direção mesmo após uma mudança abrupta de 180° no corte entre dois ângulos da câmera.

Atualmente, a grande maioria dos jogos abandonaram os “controles de tanque”²³. A série *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2017), por exemplo, adota uma perspectiva em terceira pessoa que, assim como *Resident Evil* e *Grim Fandango*, faz uso de cortes durante o *tempo de interação* para contextualizar certos elementos dentro do cenário. Ao contrário de *Resident Evil*, *Uncharted* não apresenta “controles de tanque”: Os controles de

²¹ Também é interessante notar que em jogos de esporte existe a apropriação de outro tipo de linguagem audiovisual invisível: linguagem da televisão. Um game de futebol, por exemplo, tende a simular todos os códigos de uma partida televisionada, contando com placares de pontuação, vinhetas animadas e *replays* instantâneos de gols ou faltas.

²² Quando o jogador interage com uma porta, um *fade out* encerra o *tempo de interação* e uma animação em primeira pessoa, não-interativa da porta sendo aberta é reproduzida..

²³Cf. PEREZ, Matt. *A eulogy for tank controls*. PC Gamer: 20 Fev. 2015. Disponível em: < <https://www.pcgamer.com/a-eulogy-for-tank-controls/> > Acesso em: 6 Dez. 2020.

personagem que dependem da orientação da câmera, e a própria orientação da câmera muitas vezes está sob controle do jogador. Também vale mencionar que, ao contrário de *Resident Evil* e *Grim Fandango*, o game opta majoritariamente por *planos-sequência* durante seus *tempos de interação*, ocasionalmente sinalizando sua interrupção por meio de um corte para uma tela preta. Ainda assim, nos momentos nos quais a câmera não está sendo controlada pelo jogador, *Uncharted* apresenta cortes dentro dos *tempos de interação*. O game consegue invisibilizar sua montagem por meio de um posicionamento estratégico dos disparadores de corte dentro do cenário virtual, evitando situações nas quais a direção em que o jogador comanda seu personagem abruptamente muda em 180 graus por conta de um corte para outro ângulo de câmera²⁴.

Existe também a montagem que não é automática, mas sim controlada pelo próprio jogador dentro do *tempo de interação*. Um exemplo desse tipo de montagem pode ser encontrado em *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001) – e diversos outros jogos de tiro – quando o jogador usa uma *sniper*. Apertando um botão, um corte seco muda a imagem em terceira pessoa do jogo para uma visão em primeira pessoa da mira da *sniper*, permitindo que o jogador tenha uma visão telescópica de seus adversários e atire neles à distância. Em *Grand Theft Auto: San Andreas*, há um comando que troca o ângulo de câmera para uma “visão de espelho retrovisor”. Essa troca se dá por meio de um corte seco que gira a câmera em 180° para mostrar o cenário atrás do jogador-personagem. Já em *Doom*, o jogador pode alternar entre a visão do game em primeira pessoa e uma visão do mapa da fase visto de cima. Ao contrário de certos games que interrompem o tempo de interação para mostrar uma imagem estática do mapa, em *Doom* o jogador ainda pode se movimentar e ver um ícone de seu personagem navegando pelo mapa (**Fig. 8**). Na versão remasterizada de *Grim Fandango*, *Grim Fandango Remastered* (Double Fine Productions, 2015), o jogador pode apertar um botão que, por meio de uma rápida dissolução, alterna entre os visual do game original de 1998 e o visual repaginado de 2015.

²⁴ Cabe mencionar que a série *Uncharted* às vezes reverte brevemente sua lógica de movimentação “relativa à câmera”, alterando sutilmente o efeito dos comandos do jogador a fim de manter a continuidade do movimento do jogador personagem durante uma mudança de planos.



Fig. 8: *The Ultimate Doom* (1995). As duas imagens mostram as duas formas distintas de representação do mundo virtual. A primeira é a perspectiva em primeira pessoa usual. A segunda imagem mostra uma projeção do mapa da fase. Na parte de baixo de cada uma das imagens, é possível ver o rosto do jogador-personagem ao centro do HUD (faixa cinza), reagindo ao eventos do game.

Existem também instâncias onde o apertar do botão dispara um procedimento de montagem que não interrompe o *tempo de interação*, mas afeta a progressão do *tempo ficcional*. Em *Max Payne*, a principal mecânica do jogo, o *bullet time*, permite que o jogador desacelere o *tempo ficcional* para desviar das balas de seus inimigos. Em jogos de estratégia, como *Shogun: Total War* (Creative Assembly, 2000), o jogador pode não apenas desacelerar o *tempo ficcional* como também congelar e acelerá-lo. Em um exemplo mais extremo, *Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993) permite que jogador alterne entre três personagens jogáveis, cada um preso em um século diferente, por meio de comando em sua interface. A transição de um personagem para o outro é mediada por um corte. Para resolver os desafios de *Day of the Tentacle*, o jogador precisa constantemente alterar o passado para influenciar o futuro.

Esses procedimentos de montagem disparados voluntariamente por comandos próprio jogador se tornam invisíveis da mesma forma que o ato de controlar seu avatar: eles servem como ferramentas de navegação e interação do jogador com o espaço apresentado na tela. São suas ações tomando um significado, muitas vezes ficcional, na apresentação do mundo do jogo. Seguindo a lógica de *suturas* apontada Manovich, é possível concluir que a função desses comandos inicialmente opacos é, em última instância, auxiliar o jogador na construção da ilusão da tela como uma janela para o mundo virtual onde ele se interpola com o personagem jogável. Alguns dos cortes disparados voluntariamente não necessariamente respeitam convenções cinematográficas como a regra dos 180 graus. Mesmo assim, eles respeitam a orientação espacial do jogador por se tratarem de *suas*

escolhas de perspectiva. De certa forma, é possível afirmar que estes games empoderam o jogador ao colocá-lo no papel de montador. O jogador sabe que, ao apertar um botão do controle, um corte para outra câmera será disparado, pois isso faz parte das regras do jogo que lhe foram apresentadas anteriormente. De forma semelhante, o corte em *Quake* se integra nas regras do game de forma constante e previsível, sendo disparado sempre que o jogador através a porta de saída de uma fase.

Existem também procedimentos de montagem controlados por comandos do jogador cujo pertencimento ao *tempo de interação* do game pode ser questionado. Apertar o botão de pausa em *Max Payne*, por exemplo, substitui a imagem da game em terceira pessoa por um menu interativo com opções de configuração do jogo. Nela, o jogador pode carregar um outro estado de jogo (*load game* e *save game*), mudar os gráficos, o layout dos controles ou até mesmo sair do game e voltar para área de trabalho. Seria a possibilidade de interação com essas configurações uma espécie continuidade do *tempo de interação*? Tradicionalmente, os games contornam essa percepção ao tratar o uso desses menus como uma interação fundamentalmente separada daquela realizada dentro do game em si, da mesma forma que o menu de um DVD não se trata o filme em si.

1.3 Considerações gerais sobre o papel clássico da montagem nos games

Em suma, muitos games, tanto em primeira pessoa como em terceira pessoa, tradicionalmente invisibilizam sua montagem por meio da “estética da continuidade”, respeitando a integridade de um *plano-sequência* durante seus *tempos de interação*. Nesses games, técnicas de montagem – sobretudo o *fade* – tendem a cumprir a função de sinalizar o fim da interação. Essa interrupção da interação geralmente se dá ao final de uma fase ou quando o jogador abre uma porta para outro espaço ainda não carregado.

Também existem os jogos em terceira pessoa de “montagem automática”, que procuram invisibilizar seus cortes dentro do *tempo de interação* ao respeitar as regras de orientação espacial do cinema clássico hollywoodiano e, para garantir a continuidade dos comandos do jogador, apresentando controles de tanque (como em *Grim Fandango* e

Resident Evil) ou mudanças de ângulo não muito bruscas no caso de jogos com controles que dependem da orientação da câmera (como em *Uncharted*). Nesses games, o corte tende a representar uma mera mudança de ângulo, enquanto um *fade* ou um corte para uma tela preta significa uma interrupção do *tempo de interação*.

Além disso, em certas ocasiões, os games podem apresentar procedimentos de montagem controlados pelo próprio jogador, a exemplo do corte seco para a visão de sniper em jogos de tiro. Por vezes esses procedimentos de montagem sob controle do jogador não interrompem o *tempo de interação*, mas afetam a continuidade *tempo ficcional*.

Em todos os casos clássicos aqui analisados, é possível perceber o desejo por uma montagem (ou não-montagem) que mantém o jogador orientado dentro do espaço virtual. Não apenas isso, mas também se trata de uma montagem que não interfere na relação entre o jogador e seu personagem enquanto ele percorre esses espaços. Uma montagem que, assim como a decupagem clássica do cinema hollywoodiano, procura ao máximo uma invisibilidade que sustenta a ilusão da tela como uma janela para um mundo onde o jogador se expressa livremente com seu avatar. O designer integra essa montagem em contextos previsíveis e recorrentes, tal como nos *fades* e cortes ao final de uma fase. Os cortes tendem a ser claramente motivados por alguma regra específica ou explicação que se encontra dentro lógica de sua ficção. Além disso, os cortes tendem a preservar a linearidade do *tempo ficcional*. Nos games, o porquê de uma descontinuidade criada em função de limitações técnicas tende a ser explicado, como na legenda de “*Loading...*” nos momentos em que *Half-Life* congela para carregar a próxima área de seu mundo virtual.

CAPÍTULO 2: A perspectiva em primeira pessoa e a transparência

2.1 O plano ponto de vista e o plano subjetivo

Em termos de linguagem cinematográfica, Alexander Galloway aponta para uma diferença fundamental entre o ponto de vista (*point of view – POV*) e a câmera subjetiva: enquanto o *plano ponto de vista* se trata de uma demonstração aproximada daquilo que o personagem está vendo na cena, o *plano subjetivo* pretende apresentar “as exatas qualidades fisiológicas e emocionais daquilo que o personagem veria”²⁵ (GALLOWAY, 2006, p. 41). Isso significa que no *plano subjetivo* há uma tentativa de representar precisamente aspectos da corporeidade do personagem – tal como um piscar de olhos – simulando características próprias da visão humana. Já o *plano ponto de vista* se resume a uma representação mais abstrata dessa visão:

O plano POV [ponto de vista] é um plano abstrato, um substituto iconográfico da visão do personagem. Ele finge ser do ponto de vista do personagem, não sendo verdadeiramente através de seus olhos, com todos os piscares, borrões, agitos – sem mencionar a subjetividade crua – que isso implicaria.²⁶ (GALLOWAY, 2006, p. 41)

Ou seja, enquanto o plano POV se preocupa em demonstrar claramente ao espectador aquilo que o personagem vê, o plano subjetivo pretende mostrar *como* o personagem vê. Acrescentando a essa ideia, Edward Branigan afirma que, no plano subjetivo (chamado por ele de *character sight*), “o que é revelado não é o objeto externo de um olhar e nem mesmo o estado interno de um personagem, mas uma condição do olhar em si”²⁷ (BRANIGAN²⁸, 1984, p. 80 *apud* GALLOWAY, 2006, p. 45). Segundo ele, o cinema

²⁵ Do inglês “[...] *subjective shots mean to show the exact physiological or emotional qualities of what a character would see*” (GALLOWAY, 2006, p. 41).

²⁶Do inglês “*The POV shot is an abstract shot, an iconographic substitute for the character’s vision. It pretends to be from the character’s point of view, from a perspective, not verily through his or her own eyes, with all the blinks, blurs, and jiggles—not to mention raw subjectivity—that that would entail*” (GALLOWAY, 2006, p. 41).

²⁷ Do inglês: “*In the case of character sight, what is important is not so much that a character sees something, but that he experiences difficulty in seeing. What is revealed is not the external object of a glance nor an internal state of the character, but a condition of sight itself*” (BRANIGAN, 2006, p. 80 *apud* GALLOWAY, 2006, p. 45).

²⁸ BRANIGAN, Edward. *Point of View in the Cinema*. Nova Iorque: Mouton, 1984. 288 p. p. 80

recorre à câmera subjetiva sobretudo quando tem a intenção de expressar uma dificuldade na “condição do olhar” do próprio personagem (ibid).

Além disso, como veremos nos próximos tópicos, o plano ponto de vista é um procedimento extremamente comum no cinema clássico hollywoodiano e tende a promover a identificação do espectador com o personagem em cena. Já o uso da câmera subjetiva tende a ser bem mais limitado na linguagem clássica, e costuma a ser empregado para promover um efeito de alienação e descorporificação.

2.2 O papel da câmera subjetiva no cinema

Como dito anteriormente, a câmera subjetiva no cinema tende a comunicar uma dificuldade na “condição do olhar” do personagem. Partindo dessa definição, Galloway aponta para quatro ocasiões onde a câmera subjetiva é empregada no cinema *mainstream*: para comunicar o afeto mental de um personagem que está perdendo a consciência ou sob o efeito de drogas; para transmitir uma sensação de distanciamento e alienação do personagem em relação à própria presença naquele espaço; para representar a visão de um assassino ou monstro e, por fim, para representar a visão artificial de um computador.

No caso do plano subjetivo que comunica um afeto mental do personagem, o filme tenta simular as propriedades fisiológicas da dificuldade de olhar do personagem por meio de efeitos ópticos como desfoques, distorções de imagem e movimentos de câmera bruscos que simulam a perda da sobriedade. Exemplo desse tipo de plano subjetivo pode ser encontrado em *O Médico e o Monstro* (Rouben Mamoulian, 1931) na cena em que Dr. Jekyll toma pela primeira vez a poção que o transformará no Sr. Hyde. O plano subjetivo ocorre na frente de um espelho, permitindo que o espectador veja tanto a “condição do olhar” do personagem quanto a performance do ator. Ao tomar a poção, Dr. Jekyll sente sua garganta queimando, uma maquiagem cadavérica surge em seu rosto e, acometido por uma súbita tontura, ele rapidamente colapsa junto à câmera. Ao chegar no chão, a câmera subjetiva começa a girar desenfreadamente para comunicar sua perda de orientação. O filme rapidamente entra no plano da alucinação: a imagem da câmera girando incessantemente é

sobreposta por planos semitransparentes de outros momentos do filme que ecoam o conflito interno do protagonista com seu lado obscuro. A câmera deixa o plano da alucinação assim que ela para de girar. Por alguns instantes, o suspense é criado conforme a câmera subjetiva caminha lentamente em direção ao espelho. Ao chegar diante do espelho, o corpo detentor do olhar não é mais o de Dr. Jekyll, mas sim o do Sr. Hyde. Esse grande plano subjetivo começa mostrando o afeto mental do personagem ao tomar a poção e acaba como um plano subjetivo da visão do monstro.

As quatro ocasiões de plano subjetivo também podem se fundir de outras formas. No caso de *Predador* (John McTiernan, 1987) e *O Exterminador do Futuro* (James Cameron, 1984), o plano subjetivo serve para mostrar o olhar computadorizado do monstro, representando tanto sua presença ameaçadora no espaço quanto a fisiologia “digital” de seu olhar/interface. Já *A Bruxa de Blair* (Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999) usa a subjetividade computadorizada e desorientante da câmera digital para comunicar a impotência e alienação de seus personagens perante o terror de se perder na floresta (GALLOWAY, 2006, p. 49).

Em todas as quatro ocasiões enumeradas por Galloway, é interessante perceber que o plano subjetivo no cinema tende a causar uma certa sensação de impotência no público. O espectador está preso à subjetividade apresentada na tela e, da mesma forma que Jekyll é incapaz de controlar sua tontura ao tomar a poção, ele é incapaz de controlar as ações do personagem.

Nesse contexto, Galloway (2006, p.47-48) aponta para a sensação de descorporificação e impotência evocada nos planos subjetivos de *Quero Ser John Malkovich* (Spike Jonze, 1999). No filme, os personagens descobrem um portal para a mente do ator John Malkovich. Eles assumem a perspectiva do ator mas são incapazes de controlar seus movimentos. A sensação de descorporificação e impotência dos personagens é acentuada pelo *voiceover* do pensamento dos personagens, que por vezes reage negativamente a às ações do ator-câmera. É curioso perceber que os planos subjetivos de *Quero ser John Malkovich* somem conforme o personagem de Craig Schwartz (John Cusack) assume controle total sobre o corpo de Malkovich na segunda metade do filme. Aquele corpo deixa

de ser estranho para ele, e, assim, a câmera assume a perspectiva em terceira pessoa, interrompendo a transmissão da sensação de distanciamento e impotência ao espectador.

De forma semelhante, o thriller de ficção científica *Estranhos Prazeres* (Kathryn Bigelow, 1995) apresenta diversas sequências em câmera subjetiva nas quais personagens revivem as memórias gravadas por outras pessoas através de um dispositivo tecnológico cerebral. Assim como em *Quero ser John Malkovich*, a câmera subjetiva do “outro” em *Estranhos Prazeres* provoca tanto um fascínio voyeurista quanto uma sensação de impotência em seus personagens. Essa sensação de impotência está sobretudo presente quando o personagem interpretado por Ralph Fiennes começa a receber gravações ameaçadoras de um assassino anônimo. Horrorizado, ele vê e sente tudo aquilo que o assassino consegue ver e sentir, mas, assim como o espectador do filme, é incapaz de identificá-lo ou agir perante as atrocidades cometidas nessas memórias imutáveis.

Em filmes *slasher* como *Halloween* (John Carpenter, 1978), por exemplo, a câmera subjetiva costuma a encarnar a visão do assassino. Nesse caso, o assassino tem total controle da situação e do espaço que percorre. Seu olhar quase onisciente enquadra suas futuras vítimas sem elas perceberem. Adam Charles Hart argumenta que no caso da câmera subjetiva que representa o olhar de um monstro – chamada por ele de “ponto de vista assassino”²⁹ (Killer POV) – a impotência comunicada ao espectador não parte do monstro, mas sim de sua vítima: “Mesmo quando não culmina em um ataque, o ponto de vista assassino apresenta uma imagem do objeto do olhar [a vítima] como impotente, inconsciente e incapaz de controlar o olhar ameaçador direcionado a eles.”³⁰ (HART, 2018 p. 77).

Ainda sobre o “ponto de vista assassino”, Hart defende que a identificação do espectador dificilmente recai sobre o assassino, apesar de sua subjetividade estar

²⁹Apesar do seu uso da palavra “ponto de vista”, aqui Hart se refere a um plano subjetivo que carrega consigo a fisiologia do olhar do personagem, e não ao tradicional plano ponto de vista que representa abstratamente o olhar do personagem em questão.

³⁰Do inglês “*Even when it does not culminate in an attack, killer POV presents an image of the object of the look as powerless, unaware of and unable to control the threatening look directed at them*” (HART, 2018, p. 77).

evidentemente representada na tela. Ele atribui essa falta de identificação sobretudo à ausência do contracampo, que permitiria concretização de um processo de *sutura*:

O ponto de vista assassino se destaca de quase todos os outros planos subjetivos por sua insistente recusa ao corte para o contracampo que a sutura tradicional requer. Ao invés disso, ele insistentemente chama atenção para si mesmo como um plano subjetivo. A Hollywood clássica – de Hitchcock adiante – tende a depender das construções de campo/contracampo para indicar perspectiva. É através do campo/contra-campo que a posse do olhar e, tipicamente, simpatias maiores são comunicadas: as reações do observador ajudam a formar perspectivas compreensivas do filme em si e, em certo grau, do espectador. Ao dispensar o contra-campo, o processo de sutura descrito por Sobchack permanece incompleto e, o espectador também se desvincula de um dos mecanismos primários de identificação. Se o plano corta para outro ângulo durante uma sequência de ponto de vista assassino, esse novo ângulo não revela a identidade ou até mesmo a localização exata do observador. O filme não oferece uma visão do rosto do assassino para despertar qualquer coisa parecida com reações solidárias ou estabelecer uma conexão de qualquer tipo com ele como personagem. (HART, 2018, p. 76)³¹

Ainda nesse contexto, Hart afirma que a ausência do contracampo no “ponto de vista assassino” desorienta e desperta ansiedade no espectador ao negar-lhe o domínio visual do espaço fílmico e, sobretudo, ao transformar em um enigma a identidade do assassino em questão (HART, 2018, pp.77-78). Eis que chegamos no problema fundamental da câmera subjetiva no cinema: Vemos o mundo pelos olhos do personagem mas, sem o contracampo, não temos uma contextualização precisa de como ele reage psicologicamente a esse mundo e, por vezes, sequer sabemos de quem é o olhar apresentado. O corte para o contracampo, apesar de constituir um artifício que não corresponde à continuidade da percepção humana, auxilia na identificação do espectador com o personagem e, assim, desfaz o estranhamento do plano subjetivo.

³¹ Do inglês: “Killer POV stands out from nearly all other subjective shots in narrative cinema in its insistent refusal to cut to the reverse-shot that traditional suture requires. Rather, it insistently draws attention to itself as a subjective shot. Classical Hollywood—from Hitchcock onwards—tends to rely on shot/reverse-shot constructions to indicate perspective. It is through shot/reverse-shot that both literal ownership of the look and, typically, broader sympathies are communicated: the reactions of the looker help to form the sympathetic perspectives of the film itself and, to some degree, the viewer’s. By dispensing with the reverse shot, the process of suture that Sobchack describes remains incomplete, and, so too the viewer becomes decoupled from one of the primary mechanisms of identification. If the shot does cut to another angle during a killer POV sequence, that new angle does not reveal the identity, or even the exact placement, of the looker. The film gives no view of the killer’s face to cue anything like sympathetic reactions or have a connection of any kind with them as a character.” (HART, 2018, p. 76)

2.3 O filme subjetivo e os desafios da identificação

Mas por que o plano subjetivo tende a evocar certo desconforto no cinema? Vejamos o exemplo de *A dama do lago* (Robert Montgomery, 1946), um “filme subjetivo”. O longa começa com o detetive Philip Marlowe (interpretado por Montgomery) proferindo um monólogo para o espectador. Olhando para a câmera, ele introduz a história de um caso que resolveu e garante que o espectador verá exatamente aquilo que ele viu. Ele ainda convida o espectador a resolver o mistério junto com ele, como se a experiência fosse interativa de certa forma. O que segue é um filme em *flashbacks* inteiramente constituído de planos subjetivos do olhar de Marlowe – salvo os momentos no presente, onde o personagem narra a história para a câmera.

No entanto, apesar do filme se apresentar como uma experiência que fará o espectador se sentir na pele do investigador, diversos críticos apontaram para a ocorrência de um efeito contrário, onde a visão subjetiva desperta uma estranheza ao colocar e evidência o dispositivo cinematográfico e aprofunda um distanciamento entre o espectador e Marlowe. Uma experiência que era para ser transparente se tornou opaca em sua execução. Evidenciando esse distanciamento, Albert Laffay afirma que o “que há de paradoxal em *A dama do lago* é que nos sentimos muito menos 'com' o herói do que se o víssemos na tela à maneira usual. O filme, ao buscar uma impossível assimilação perceptiva, impede precisamente a identificação simbólica” (LAFFAY³², 1948, [n.p.] apud MARTIN, 1990, p. 36).

J.P. Telotte argumenta que a estranheza da câmera subjetiva em *A dama do lago* confere ao filme uma atmosfera onírica que, em si, reflete os diversos paralelos entre a figura do detetive e a figura do sonhador: “Assim como o detetive do cinema [...] aquilo que o sonhador procura não é simplesmente fatos objetivos, mas conhecimento subjetivo, e particularmente uma forma de enxergar a si mesmo”³³ (TELOTTE, 1985, p. 6). Contrariando Pascal Bonitzer, que afirma que imagem subjetiva em *A dama do lago*

³²LAFFAY, Albert. *Le cinéma subjectif*. In: *Les temps modernes*, n° 34. Paris: [s.n.] 1948.

³³ Do inglês: “Like the film detective [...] what the dreamer ultimately pursues is not simply objective facts, but subjective knowledge, and particularly a way of seeing the self.” (TELOTTE, 1985, p. 6)

desnecessariamente transforma o resolvedor do enigma, o detetive Marlowe, em uma figura enigmática (apud p.8); Telotte sugere que essa escolha é apropriada, já que o detetive tradicionalmente é uma figura enigmática que, para resolver um mistério externo a ele, deve primeiro lidar com sua “forma de enxergar a si mesmo” no mundo (TELOTTE, 1985, p.8).

Depois do monólogo introdutório de Marlowe, a câmera subjetiva o esconde do campo visual durante todo o filme, transformando-o em uma figura enigmática para o espectador. Segundo Telotte, as poucas manifestações de sua corporeidade – a fumaça de seu cigarro, suas mãos, o olhar de outros personagens, seu reflexo – apenas enfatizam sua ausência no quadro (TELOTTE, 1985, P. 13). É apenas ao final do filme, quando Marlowe resolve o mistério de si mesmo e, conseqüentemente, o mistério da dama no lago, que ele volta a ser apresentado objetivamente, retornando ao interior do campo visual do filme. (TELOTTE, P. 14).

Telotte também sugere que outro fator que contribui para a criação de uma atmosfera onírica no filme é a posição de “*espectador-participante*” que a visão da câmera subjetiva implica. Telotte, corroborando com a análise psicanalítica de Robert T. Eberwein sobre *A dama do lago* (apud p. 9), explica que o “distanciamento enigmático [...] conforme agimos e nos vemos na ação simultaneamente, tipifica a experiência do sonho”³⁴ (TELOTTE, p. 13, 1985). Ou seja, para Telotte a câmera subjetiva não apenas serve como uma metáfora visual para a busca do detetive sonhador por sua própria identidade, como também incita no espectador a mesma sensação dissociativa que o sonhador sente ao agir e, concomitantemente, se enxergar agindo.

Já Marcel Martin afirma que o distanciamento e impossibilidade de identificação em *A dama do lago* surge da recusa que o espectador sente em adotar a percepção de “outro” como sua própria na mídia do cinema:

Percebo essa câmera-ator que se supõe ser "eu" na verdade como um "outro": melhor dizendo, não percebo o que se passa na tela como se eu fosse a câmera-testemunha, mas, antes, como um dado objetivo, aquilo que supostamente seria a percepção da câmera: percebo simplesmente a imagem que me é dada pelo diretor como correspondendo à câmera atriz naquele momento. É nessa defasagem, nessa *percepção em segundo grau*, que reside a impossibilidade

³⁴ Do inglês: “That enigmatic detachment, of course, as we both act and see ourselves in action, again typifies the dream experience.” (TELOTTE, p. 13, 1985)

psicológica de uma identificação com a câmera. O efeito subjetivo pretendido pelo cineasta, portanto, não é atingido: *recuso a acreditar-me câmera ator*. (MARTIN, 1990, p.36)

De forma semelhante, Galloway afirma que a estranheza de *A dama do lago* está diretamente associada à tradução imprecisa que o aparato cinematográfico faz da fisiologia humana, causando mais estranhamento nos momentos em que o corpo de Marlowe se manifesta na tela:

Sempre que o corpo de Marlowe é visto no quadro – em um espelho, ao fumar, rastejando, sendo beijado, e assim por diante – a ilusão do plano subjetivo é rompida, e o espectador é lembrado do fracasso da lente da câmera em se fundir completamente com a óptica do próprio Marlowe. A audiência portanto está encarcerada em um tipo de experimento formal fracassado, e a sutura do aparato filmico começa a se desfazer.³⁵ (GALLOWAY, 20xx, P. 44)

Nesse sentido, Galloway sugere que, no cinema, o tipo de câmera subjetiva menos alienante e mais aceita pelo público é aquela que tem como “álibi” a tentativa de representar ao olhar de um personagem computadorizado (GALLOWAY, 2006, P. 56). Para exemplificar esse ponto, ele compara a perspectiva assumidamente robótica de Murphy, o protagonista de *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) à perspectiva maquinal que finge ser humana de Marlowe, o protagonista de *A Dama do Lago*:

[A Dama do Lago] tentou fundir o corpo da câmera com um verdadeiro corpo humano, uma proposta duvidosa no cinema, enquanto em filmes como *Robocop* ou *O Exterminador do Futuro* a câmera se funde a um corpo *artificial*, que se assemelha mais ao aparato maquinal do filme e da mídia digital. Uma afinidade baseada em próteses, mecânica, e visualidade unem a câmera à figura do olho ciborgue. Esses filmes marcam um aspecto da transição estética do cinema para a mídia digital e, dessa forma, para os videogames.³⁶ (GALLOWAY, 2006, P. 56)

Apesar da maior afinidade visual entre o funcionamento da câmera e o funcionamento do olhar cibernético, o autor se esquece de mencionar que o olhar subjetivo em *Robocop* evoca sobretudo a impotência do personagem de Murphy em relação aos seus

³⁵ Do inglês: “Each time Marlowe’s body is also shown onscreen—in a mirror, when smoking, when crawling, being kissed, and so on—the illusion of the subjective shot is broken, and the viewer is reminded of the camera lens’s failure to merge fully with Marlowe’s own optics. The audience is thus trapped inside a sort of failed formal experiment, and the suturing together of the filmic apparatus begins to fray.”

³⁶ Do inglês: *It [Lady in the Lake] tried to merge the camera body with a real, human body, a dubious proposition in the cinema, whereas in films like Robocop or The Terminator the camera merges with an artificial body, one that is more similar to the machinic apparatus of film itself, and likewise of digital media. An affinity based in prosthetics, mechanics, and visuality bonds the camera together with the figure of the cyborg eye. These films mark one aspect of the aesthetic transition from cinema to digital media and hence to video gaming*

programadores: ele é um ser humano preso no corpo de uma máquina que, em última instância, é controlada por uma corporação corrupta, a OCP. Quando Murphy desvenda uma rede de mentiras, ele tenta prender Jones, um dos executivos do mais alto escalão da OCP. No entanto, a programação de seu corpo ciborgue o impede de executar essa ação fisicamente. Murphy começa a convulsionar no chão diante de Jones e a câmera assume uma perspectiva em primeira pessoa computadorizada cheia de *glitches* visuais para denotar sua incapacidade de superar o controle de seus criadores corruptos. Essa impotência e submissão representada no uso da câmera subjetiva computadorizada se caracteriza como uma manifestação literal da impotência do departamento de polícia de Detroit que, no filme, foi privatizado e cedido à OCP, tornando a corporação acima da lei. De forma semelhante, o olhar cibernético do personagem de Arnold Schwarzenegger em *O Exterminador do Futuro* reforça a ideia de que aquela figura está submissa a uma programação específica que o obriga a encontrar e matar a heroína do filme.

Atualmente, o aparato filmico consegue traduzir com mais eficácia as nuances da fisiologia humana. Câmeras mais compactas permitem uma movimentação bem menos maquinal do que a de Marlowe em *A dama do lago*, por exemplo. Além disso, o advento da computação gráfica possibilitou a reprodução de uma gama muito maior de efeitos ópticos do olho humano. O poder de armazenamento de dados das câmeras digitais permitiu a execução de filmagens cada vez maiores, e técnicas de composição de imagem digital permitiram a fusão de dois planos em um único plano, facilitando a execução de *planos-sequência* e, assim, a preservação da continuidade do olhar humano. Apesar dessa evolução, a sensação de estranheza e distanciamento causada pelo plano subjetivo permanece. Décadas depois de *A Dama do Lago*, ainda são raros os “filmes subjetivos” que tentam assumir uma perspectiva em primeira pessoa do início ao fim. Os poucos filmes que arriscam essa façanha tendem a usar a perspectiva justamente para salientar uma sensação de estranheza na totalidade do filme.

Arca Russa (Alexander Sokurov 2002), por exemplo, é um “filme subjetivo” pois pode ser considerado como uma representação integral da experiência subjetiva de seu protagonista. Logo nos primeiros minutos do longa, um narrador (Alexander Sokurov) explica que foi vítima de algum tipo de acidente que possivelmente culminou em sua morte

e que não consegue enxergar nada. Ao retomar sua visão, a imagem preta na tela dá lugar a um *plano-sequência* subjetivo que vai até o último minuto do filme. Se trata de um plano subjetivo de uma hora e meia no qual a câmera-personagem erra pelo Palácio de Inverno de São Petersburgo, transitando por diversas eras da história da Rússia, ora interagindo com as pessoas que encontra, ora passando despercebido por elas.

Ao contrário de *A dama do lago*, o filme não almeja inserir o espectador no papel de um sujeito plenamente ativo com uma corporeidade definida. A intenção de *Arca Russa* é representar os ecos da história russa que ressoam naquele palácio por meio de uma perspectiva simultaneamente onírica e fantasmagórica. O papel do ator-câmera tende a se restringir ao de um observador. Pouquíssimos aspectos salientam a presença física dele naquele espaço: não existem planos do personagem se olhando no espelho e suas mãos e pés jamais entram no quadro. Uma das poucas indicações da presença do ator-câmera é o personagem interpretado por Sergei Deidren, “o europeu”. Esse personagem guia o ator-câmera pelo espaço e dialoga com ele em diversas ocasiões. Assim como o ator-câmera, o europeu alterna entre a visibilidade e invisibilidade, passando despercebido por diversas pessoas mesmo estando visível no quadro. Assim, o europeu compartilha com o ator-câmera uma corporeidade fantasmagórica.

A ideia de empregar a câmera subjetiva para representar um olhar simultaneamente fantasmagórico e onírico é revisitada por Gaspar Noé em *Enter The Void* (2009). Em primeira pessoa, acompanhamos o personagem de Oscar (Nathaniel Brown), um traficante americano que mora em Tóquio. Vemos seus pés, suas mãos, seu piscar de olhos e seu reflexo no espelho. Vemos suas alucinações visuais de experiência extracorpórea quando ele toma DMT e até mesmo escutamos alguns de seus pensamentos. A corporeidade do ator-câmera é bem mais exacerbada e os movimentos de câmera são bem menos maquinais e desengonçados do que em *A dama do lago*. Mesmo assim um certo estranhamento em relação à perspectiva do “outro” se propondo como a do espectador permanece.

Depois de meia hora de filme, a representação exacerbada dessa corporeidade é rompida quando Oscar é morto pela polícia. A câmera voa para fora de seu corpo mas ainda assim ela permanece subjetiva. Passamos a enxergar o mundo pelos olhos do espírito de

Oscar conforme ele sobrevoa Tóquio e observa as repercussões de sua morte. A distância entre ele e os vivos é salientada pelo posicionamento inusitado da câmera em um ângulo *plongée* que paira sobre o cenário, vendo os demais personagens presos à terra. Em certos momentos, o espírito-câmera mergulha na cabeça de outras pessoas para enxergar o mundo pelos olhos delas. Ao final do filme, o espírito de Oscar aparentemente reencarna ao entrar em um espermatozóide durante a fecundação, culminando no plano final do filme, que mostra a perspectiva de um bebê recém nascido por meio da câmera subjetiva novamente corporificada.

Em *Enter The Void*, assim como em *Arca Russa*, a câmera subjetiva tende a ser descorporificada se dá em função da natureza fantasmagórica de seus personagens. Salvo alguns momentos específicos, o espírito de Oscar passa despercebido pelos demais personagens da mesma forma que o narrador-câmera de *Arca Russa* raramente é percebido. Mais radical que o narrador-câmera de *Arca Russa*, que apenas vagueia pelo Palácio de Inverno, a câmera fantasma de *Enter the Void* consegue voar, atravessar paredes e entrar em objetos para se teletransportar de um lugar para o outro. O alcance de sua observação não é limitado pelas leis da física e, dessa forma, a câmera subjetiva adquire uma possibilidade de onisciência imagética que remete àquela encontrada no cinema clássico narrativo.

Também remetendo à linguagem do cinema clássico narrativo, o longa apresenta sequência de aproximadamente 40 minutos na qual o espírito Oscar revê uma série de acontecimentos melodramáticos de sua vida: a morte de seus pais, sua relação com a irmã, seu envolvimento com o crime e os episódios de traição que desencadearam em sua morte. Nessa sequência, o filme abandona a estética do *plano-sequência* e adota uma montagem ditada pelo fluxo de consciência de Oscar, indo e voltando no tempo conforme ele faz associações mentais.³⁷ À primeira vista, a sequência parece fugir o formato subjetivo do restante do filme. De fato, os planos em flashback não são em primeira pessoa. Similar a um game em terceira pessoa, a câmera se fixa nas costas de Oscar conforme ele transita pelos cenários, escondendo seu rosto e tendendo a valorizar mais aquilo que ele enxerga do que a

³⁷ Exemplo claro dessas associações mentais pode ser encontrado no momento em que o Oscar adulto estimula seios de uma mulher durante um encontro sexual e o filme brevemente corta para um plano de Oscar enquanto bebê sendo amamentado por sua mãe.

sua figura. Apesar da perspectiva em terceira pessoa, os planos da memória não deixam de representar a subjetividade do espírito de Oscar se considerarmos ele como o montador de suas próprias memórias nessa sequência.

É curioso perceber como Gaspar Noé opta pela perspectiva em terceira pessoa justamente quando ele vai apresentar as memórias de Oscar. Os *flashbacks* poderiam ter sido em primeira pessoa mas, segundo Noé, ele optou por colocar o personagem dentro do plano por acreditar que uma visão em primeira pessoa deixaria a cena artificial, desengonçada e engraçada de forma não-intencional.³⁸ Assim, Noé foge da câmera em primeira pessoa presente na primeira meia hora de filme para que, dessa vez, o espectador não se distancie dos acontecimentos apresentados. Quando Oscar está vivo, vemos o mundo pelos seus olhos, mas não se tratam de cenas que buscam a identificação do espectador com o personagem. Acima de tudo, o primeiro ato do filme serve para estabelecer a corporeidade do personagem. Corporeidade essa que some no momento em que Oscar é morto pela polícia.

Na contramão do cinema clássico narrativo, *Enter the Void* é marcado por uma série de ambiguidades e elementos surreais que colocam em xeque a objetividade dos fatos apresentados. A realidade do filme se desfaz gradualmente por meio da inserção cada vez maior de acontecimentos improváveis. Ao final do filme, a tensão entre realidade e alucinação culmina em uma inexplicável cena de orgia em um prédio imaginário, o *Love Hotel*, que anteriormente não passava de um projeto artístico em miniatura de um dos personagens do filme. Luzes psicodélicas emanam dos genitais dos participantes, memórias de Oscar contaminam o espaço e, ao final de tudo, Oscar aparentemente reencarna. O próprio Gaspar Noé afirma que a cena da “reencarnação” em si é um delírio, não passando da memória de Oscar de seu próprio nascimento.³⁹

³⁸NOÉ, Gaspar. *The Trip*. Entrevista concedida a Brandon Harris. Filmmaker Magazine: [s.l.], 20 jul. 2010. Disponível em: < <https://filmmakermagazine.com/11207-the-trip-2/> > Acesso em: 6 dez. 2020.

³⁹_____. *Gaspar Noé Interview: Enter The Void, illegal substances and life after death*. Entrevista concedida a Ryan Lambie. Den of Geek: [s.l.], 21 set. 2010. Disponível em: < <https://www.denofgeek.com/movies/gaspar-no%c3%a9-interview-enter-the-void-illegal-substances-and-life-after-death/> > Acesso em: 6 dez. 2020.

Ainda assim, existem filmes subjetivos como *Hardcore: Missão Extrema* (Ilya Naishuller, 2015) que, assim como *A Dama do Lago*, não necessariamente têm a intenção evocar uma sensação estranhamento no espectador. Subvertendo a descorporificação fantasmagórica dos atores-câmera de *Enter the Void* e *Arca Russa*, *Hardcore: Missão Extrema* é um filme de ação inspirado em jogos de tiro em primeira pessoa, que ostenta a corporeidade de seu ator-câmera conforme ele performa complexas coreografias de luta e perseguição.

Hardcore: Missão Extrema procura diminuir as barreiras da identificação com público ao apresentar Henry como um protagonista incapaz de se expressar verbalmente. Além de mudo, ele é amnésico e pouco se sabe sobre o seu passado. Assim como diversos protagonistas de games em primeira pessoa, o personagem de Henry é uma tábula rasa onde o espectador pode se projetar. Apesar da corporeidade do protagonista ser o foco das cenas de ação, seu rosto jamais aparece. A identidade do protagonista é tão suprimida que é possível que o espectador sequer note que Henry na verdade é encarnado por uma série de atores-câmera diferentes, alguns deles inclusive interpretando outros personagens do filme.

Apesar dos esforços em equiparar a visão do espectador com a visão do personagem, o olhar inalterável do “outro” em *Hardcore: Missão Extrema* mantém a mesma sensação de distância e encarceramento de *A Dama do Lago*. O filme tenta suprimir essa estranheza por meio de apropriações da linguagem dos games mas jamais consegue superá-la da mesma forma que jogos de tiro em primeira pessoa como *Half-Life* ou *Quake* pois, ao contrário desses games, *Hardcore: Missão Extrema* não oferta controle alguma sobre o olhar do “outro”.

2.4 O papel da montagem no filme subjetivo

Como dito anteriormente, a câmera subjetiva tende a acentuar seu potencial de estranhamento principalmente quando ela nega o corte para o contra-campo, deixando o processo de *sutura* incompleto. Mas como os cortes de um plano subjetivo para o outro

afetam a identificação do espectador com o personagem? É importante ressaltar que o fenômeno que será descrito nesse tópico se refere ao corte entre dois planos subjetivos pertencentes à perspectiva do mesmo personagem, não o corte entre duas subjetividades diferentes.

Em *A Dama do Lago*, podemos encontrar diversos paralelos com a estética da continuidade que Manovich aponta nos games e na nova mídia. No entanto, o filme não tem pretensões de se apresentar como um *plano-sequência* ininterrupto, a exemplo de *Arca Russa*. *A Dama do Lago* consiste meio de uma série de episódios em *plano-sequência* – ou melhor, em falso *plano-sequência*. Entre esses episódios, *fades* e dissoluções denotam perdas de consciência de Marlowe ou simplesmente elipses temporais que agilizam o fluxo da narrativa. Os “planos-sequência” que constituem os episódios do filme tendem a apresentar cortes escondidos em movimentos de câmera extremamente rápidos (chicotes) e alguns *falsos raccords* que não intencionalmente evidenciam a artificialidade da percepção apresentada.

Em filmes como *Estranhos Prazeres* e *Quero ser John Malkovich*, as sequências subjetivas tendem a se desenrolar em um único plano, respeitando a estética da continuidade. No caso de *Estranhos Prazeres*, o plano subjetivo da memória gravada ocasionalmente é interrompido por planos “objetivos” do personagem voyeur reagindo à experiência. Esse corte para o voyeur por vezes justifica elipses temporais bastante sutis na apresentação das memórias. Por exemplo, quando estamos vendo uma memória gravada, jamais veremos cortes dentro dela. Ao invés disso, o filme corta brevemente para mostrar uma reação do voyeur e depois corta novamente para o plano da memória. Ao voltar para o plano da memória, sua ação aparenta estar mais adiantada do que o curto tempo do plano de reação do voyeur permitiria.

Já em *Enter the Void*, apesar do filme dificilmente se configurar como um *plano-sequência*, absolutamente todos os cortes e procedimentos de montagem (não incluindo as sequências de créditos) podem ser justificados pela fisiologia de Oscar e, até mesmo, pela fisiologia de seu espírito. Na primeira meia hora, quando vemos o mundo pelos olhos do ainda vivo Oscar, frames pretos são constantemente inseridos na imagem subjetiva

para significar o seu piscar de olhos. De forma geral, toda distorção óptica, corte e substituição da imagem nesse parte do filme significa um fechar dos olhos, uma perda de consciência ou alguma alucinação cognitiva do personagem. Assim, tudo aquilo que vemos na tela corresponde à experiência integral do personagem-câmera. Ao contrário de *A Dama do Lago*, não existem cortes ou saltos temporais que não podem ser justificadas pela experiência subjetiva representada.

No filme, a representação integral da subjetividade de Oscar continua mesmo depois de sua morte, quando a câmera assume a perspectiva de seu espírito. Grandes *planos-sequência* são digitalmente costurados conforme ele sobrevoa Tóquio, permitindo que a câmera atravesse paredes e realize uma série de movimentos impossíveis. Saltos temporais são justificadas quando a câmera mergulha em algum objeto – uma lâmpada, chamas, uma urna contendo suas cinzas, etc. – e magicamente emerge de outro objeto tematicamente conectado, minutos ou dias mais tarde. Geralmente esse teletransporte de um objeto para o outro se dá por meio de uma animação em computação gráfica que preserva a continuidade do *plano-sequência*.

Na já mencionada sequência de flashback em terceira pessoa, *Enter the Void* rompe com essa estética da continuidade por meio de uma “montagem subjetiva”, na qual é possível encarar Oscar como o montador de suas próprias memórias. Em oposição a uma mera justaposição de planos, o filme insere frames pretos entre os planos, enfatizando a artificialidade dessa montagem e também simulando uma certa lentidão no processo mental do protagonista conforme ele junta as peças de seu passado. Assim, os cortes também podem ser justificados como parte integral à experiência subjetiva de Oscar enquanto ele monta o filme de sua própria vida. Dessa forma, *Enter the Void* pode ser encarado como um experimento onde todos os elementos de montagem procuram sustentar a ilusão de uma subjetividade absoluta.

Para além de *A Dama do Lago*, existem diversos exemplos de sequências subjetivas cuja montagem desrespeita a continuidade do olhar humano. A primeira sequência de *O Médico e o Monstro* de Mamoulian apresenta uma câmera subjetiva bastante similar à de *A Dama do Lago*. A primeira imagem do filme mostra o mundo pelos olhos de Dr. Jekyll,

tocando órgão em sua mansão. Suas mãos e a projeção de sua sombra denotam sua corporeidade. Mais radical do que os *falsos raccords* de *A Dama do Lago*, Mamoulian intencionalmente justapõe dois planos subjetivos drasticamente diferentes por meio de um corte seco, sem denotar qualquer tipo de salto temporal na diegese⁴⁰. O filme alterna entre o olhar que Jekyll lança sobre o órgão e o olhar que Jekyll lança sobre o seu mordomo. De um plano para o outro, a câmera subjetiva abruptamente muda de ângulo em 180 graus. No restante da sequência subjetiva, esses cortes secos se ausentam a apenas um *dissolve* é empregado para denotar uma elipse temporal durante uma viagem de carruagem.

Já no videoclipe da banda Prodigy, *Smack My Bitch Up* (Jonas Åkerlund, 1997), a câmera subjetiva tem sua ilusão de continuidade constantemente rompida por diversos saltos temporais. Cortes secos e dissoluções acertam os planos no ritmo da música e ocasionalmente comunicam uma sensação de embriaguez e desorientação. Esses cortes também geram elipses temporais que contribuem para esconder do espectador a verdadeira identidade da personagem-câmera, que, apenas ao final do vídeo, é revelada como sendo uma mulher. De forma semelhante, a montagem de *Hardcore: Missão Extrema* é frenética e caracterizada por uma série de pequenos saltos temporais a fim de ritmar melhor suas sequências de ação. Ao contrário de *Smack My Bitch Up*, *Hardcore: Missão Extrema* não esconde detalhes essenciais à natureza de seu personagem-câmera por meio da montagem. Sabemos tudo aquilo que ele sabe sobre si mesmo e as elipses temporais apenas servem para resumir ações cuja omissão parcial dificilmente desperta ambiguidade.

É curioso notar como esses cortes em *Hardcore: Missão Extrema* contribuem para uma maior aproximação com a linguagem do cinema clássico narrativo. Assim como em um filme clássico Hollywoodiano, sabemos tudo aquilo que é essencial para o desenvolvimento da história, mas não precisamos acompanhar os movimentos do protagonista na íntegra para entendê-la. Isso difere drasticamente de *Enter The Void* ou de certas sequências demasiadamente longas em *A Dama do Lago*, onde, por vezes, vemos o personagem observando ou tomando parte em acontecimentos sem muita relevância para o desencadear da narrativa, intensificando uma sensação de encarceramento do espectador naquele corpo estranho.

⁴⁰Sabemos que não há salto temporal pois a música diegética no órgão de Jekyll continua tocando.

Ao contrário da montagem tradicionalmente empregada pelos games durante seus tempos de interação, os cortes em filmes em primeira pessoa tendem a denotar saltos temporais. Ainda assim, podemos traçar paralelos entre os dois. Da mesma forma que uma tela de carregar em *Half-Life* geralmente surge durante os momentos de *dead time*, os cortes “intrasequenciais” de *Hardcore: Missão Extrema* costumam a surgir apenas quando Henry não está em perigo imediato. De forma semelhante, as sequências de confronto em *A Dama do Lago* se encerram apenas quando Marlowe está são e salvo, ou derrotado e inconsciente. O filme jamais emprega um dissolve ou *fade* para a próxima sequência antes de aniquilar qualquer ambiguidade sobre o resultado do confronto. Optar por essa ambiguidade desvincularia o conhecimento do espectador do conhecimento do personagem, e iria na contramão da proposta dos filmes de imergir o espectador na mente e corpo de seus protagonistas.

No caso de *Smack My Bitch Up*, o vídeo potencializa suas ambiguidades por meio da montagem e, conseqüentemente, traz à tona a noção de que o olhar em primeira pessoa anonimiza o sujeito e dificulta na identificação com o espectador. O olhar objetificador e o comportamento antissocial e misógino, que em muito remete ao “ponto de vista assassino” dos filmes *slashers*, é contextualizado ao final do vídeo como um conjunto de ações desempenhadas por uma pessoa que pertence justamente ao grupo social vitimizado. Obviamente uma série de questões podem ser levantadas acerca do fato de realizadores homens inventarem a subjetividade de uma mulher para justificar a apresentação de acontecimentos tão problemáticos. Mesmo assim, o clipe provoca uma subversão de expectativas que salienta o divórcio fundamental entre o espectador e a personagem-câmera.

Ou seja, enquanto certos filmes em primeira pessoa adotam o *plano-sequência* como característica fundamental de sua linguagem para gerar uma relação de correspondência entre a experiência de seu personagem-câmera e a experiência de seu espectador – o exemplo mais extremo sendo o plano único de *Arca Russa*; outros filmes rompem com essa estética da continuidade para agilizar o fluxo de sua narrativa e, assim, minimizam a sensação de encarceramento inerente à perspectiva – a exemplo dos cortes frenéticos de *Hardcore: Missão Extrema* e a delimitação de sequências de *A Dama do Lago*. A montagem

nos filmes subjetivos também tem o potencial de se caracterizar como parte da subjetividade do personagem-câmera. Exemplo disso pode ser visto nos *fades* de perda de consciência de Marlowe em *A Dama do Lago* ou na totalidade de *Enter The Void*, onde cada elemento de montagem corresponde a uma ação da fisiologia de Oscar ou de seu fantasma.

No entanto, mesmo quando a montagem corresponde à experiência subjetiva de seus personagens-câmera ou serve para para minimizar o efeito de encarceramento ao agilizar os momentos de *dead time*, adotar a perspectiva do “outro” nos filmes subjetivos é um processo que raramente se invisibiliza para o espectador. Como dito no subtópico anterior, a perspectiva em primeira pessoa nos filmes vai na contramão da onisciência ofertada pela câmera amplamente objetiva do cinema clássico narrativo. Sem procedimentos como um plano geral para contextualizar as ações no espaço fílmico, o espectador tem pouco domínio visual sobre a imagem apresentada e o efeito de encarceramento permanece. No final das contas, o espectador fica à mercê do conhecimento espacial de um único personagem sobre o qual ele é incapaz de exercer qualquer tipo de controle.

2.5 A primeira pessoa nos games e a identificação

Galloway argumenta que, enquanto a perspectiva em primeira pessoa tende a ser marginalizada no cinema em virtude do senso de alienação que ela desperta, ela é amplamente utilizada nos videogames para “alcançar um senso intuitivo de movimento afetivo”⁴¹ (GALLOWAY, 2006, p. 69). Em suas palavras:

No que se refere à identificação, o filme [o cinema] fracassou com o plano subjetivo, mas onde o filme falhou, os games tiveram êxito (primariamente em razão do fato de os games terem controles e necessitarem da ação do jogador). Enquanto o filme usa o plano subjetivo para representar um problema com a identificação, games usam o plano subjetivo para gerar identificação. Enquanto o filme até então usou o plano subjetivo como um corretivo para atravessar e destruir certos elementos estabilizadores do aparato fílmico, games usam a câmera

⁴¹ Do inglês: “*In games the first-person perspective is not marginalized but instead is commonly used to achieve an intuitive sense of affective motion*” (GALLOWAY, 2006, p. 69).

subjetiva para habilitar e facilitar o aparato “gamico” [dos games].⁴² (GALLOWAY, 2006, P. 69)

Ou seja, o controle que o jogador exerce sobre o personagem-câmera é apontado por Galloway como o principal elemento que desfaz a estranheza da câmera subjetiva na transição do cinema para os games. A tela não mais representa uma superfície opaca sobre a qual se projeta o olhar do “outro”, desempenhando ações alheias à vontade do espectador e o encarcerando em sua subjetividade. Pelo contrário. Nos games em primeira pessoa, a câmera subjetiva se torna transparente:

Nestes jogos [de tiro em primeira pessoa], tem-se a sensação de estar no controle do protagonista de um filme de ação *hollywoodiano*. O que o usuário tem diante de si é justamente o olhar do personagem que este controla, como uma câmera subjetiva no cinema.[...] Temos aqui uma identificação entre usuário e personagem; como na *estética da transparência* do cinema, com sua tela funcionando como uma “janela para o mundo”, como nos moldes da perspectiva renascentista, temos aqui uma janela para o mundo virtual, que se propõe ser vivenciado como o real. (FERREIRA, 2007, P. 35)

Acrescentando a essa ideia de que o jogador *encarna* no protagonista enquanto no cinema o espectador meramente o *observa*, Richard Grusin e Jay Bolter comparam o jogo em primeira pessoa *Myst* (Cyan, Inc., 1993) aos filmes que empregam a câmera subjetiva:

Myst é um filme de detetive interativo no qual o jogador é escalado no papel de um detetive. Também é um filme “gravado” inteiramente em primeira pessoa, em si uma remediação do estilo de Hollywood, onde o ponto de vista em primeira-pessoa é usado infrequentemente – exceto em casos especiais como o recente *Estranhos Prazeres* e alguns filmes noir da década de 1940 [...] Como muitos outros *role-playing games*, *Myst* efetivamente alega que pode suceder onde o filme noir fracassou: que pode constituir o jogador como um participante ativo da cena visual.⁴³ (BOLTER e GRUSIN, 1999, P. 97)

Apesar de Bolter e Grusin não especificarem *A Dama do Lago*, é evidente a conexão entre a ideia de escalar o jogador no papel do detetive em *Myst* e as dicas que

⁴²Do inglês: “As far as identification is concerned, film failed with the subjective shot, but where film failed, games succeed (due primarily to the fact that games have controllers and require player action). Where film uses the subjective shot to represent a problem with identification, games use the subjective shot to create identification. While film has thus far used the subjective shot as a corrective to break through and destroy certain stabilizing elements in the film apparatus, games use the subjective shot to facilitate an active subject position that enables and facilitates the gameric apparatus” (GALLOWAY, 2006, P. 69).

⁴³ Do inglês: *Myst is an interactive detective film in which the player is cast in the role of detective. It is also a film “shot” entirely in the first person, in itself a remediation of the Hollywood style, where first-person point of view is used only sparingly—except in special cases, such as Strange Days recently and some film noir in the 1940s.... Like many of the other role-playing games, Myst is in effect claiming that it can succeed where film noir failed: that it can constitute the player as an active participant in the visual scene*”(BOLTER e GRUSIN, 1999, P. 97).

Marlowe dá ao espectador de como ele deve “interagir” com o filme em seu monólogo introdutório. Marlowe até mesmo desafia o espectador a resolver o mistério antes dele. Seguindo essa lógica, a sensação de encarceramento presente no filme de Robert Montgomery apenas se intensifica. Enquanto o jogador que resolve todos mistérios de *Myst* automaticamente chega ao desfecho da narrativa, o espectador que consegue resolver os mistérios de *A Dama do Lago* antes de Marlowe precisa esperá-lo para ver a conclusão do filme, pois Marlowe é verdadeiro participante ativo da cena visual, e não o espectador.

Em função da identificação entre o jogador e o personagem por meio da câmera subjetiva nos games, Emmanoel Ferreira afirma que essa perspectiva tende a aproximá-los da linguagem do cinema clássico narrativo:

Tudo concorre para uma total identificação entre o jogador e seu personagem, como se ele próprio estivesse presente de corpo e alma naquele ambiente. Balazs, referindo-se ao cinema narrativo clássico, afirma que este “não apenas elimina a distância entre o espectador e a obra de arte, mas deliberadamente cria a ilusão, no espectador, de que ele está no interior da ação reproduzida no espaço ficcional do filme.” (XAVIER, 2005; 22). Esta assertiva pode ser aplicada aos games em primeira pessoa, tão próximos estão do cinema narrativo clássico. (FERREIRA, 2007, p. 36-37)

Ou seja, apesar da marginalização da câmera subjetiva no cinema, é possível afirmar que o seu uso nos games contribui para a construção de ilusão promovedora de identificação semelhante à ilusão promovedora de identificação do cinema clássico narrativo. Nesse sentido, é curioso refletir sobre como os jogos em primeira pessoa tendem a respeitar um modelo ilusionista de realismo cinematográfico baziniano. Isto é, um modelo que preza pela valorização exacerbada do *plano-sequência* e da profundidade de campo a fim de estimular uma participação mais ativa do espectador em relação às imagens apresentadas na tela.⁴⁴

Como já foi dito no primeiro capítulo, a grande maioria dos games, sobretudo aqueles em primeira pessoa, costumam a seguir a “estética da continuidade”, apresentando seus mundos virtuais sem a intromissão de cortes que desorientariam o espectador durante o tempo de interação. No que diz respeito à profundidade de campo baziniana, Manovich a associa diretamente com a liberdade que o usuário de gráficos computadorizados interativos – incluindo games em primeira pessoa – têm ao movimentar a câmera pelo mundo virtual:

⁴⁴ Cf. BAZIN, André. *O cinema*. São Paulo: editora brasiliense, 1991

A ideia de Bazin de que a fotografia com grande profundidade de campo [*deep focus*] permitia ao espectador uma posição mais ativa em relação à imagem fílmica, assim aproximando a percepção cinematográfica da percepção da vida real, também encontra um equivalente recente em gráficos de computador interativos, onde o usuário pode explorar livremente o espaço da tela por diferentes pontos de vista.⁴⁵ (MANOVICH, 2001, P. 189)

Diante de todas essas análises, é possível concluir que os games tradicionalmente empregam a câmera subjetiva a fim de promover um efeito de identificação entre o jogador e seu personagem. É curioso perceber que, enquanto a ausência de um plano do contracampo em uma sequência em câmera subjetiva de um filme como *Halloween* causa desconforto no espectador, a ausência do contracampo em um jogo em primeira pessoa dificilmente desperta esse estranhamento. O jogador automaticamente se entende como detentor do olhar no momento em que ele assume controle sobre o personagem-câmera.

Apesar do contracampo não ser totalmente necessário para estabelecer a identificação, certos games em primeira pessoa ainda assim inserem algum tipo de recurso visual equivalente. Fora do *tempo de interação* do jogo, *cutscenes* em câmera “objetiva” contextualizam as ações e motivações do personagem jogável em games como *Thief: The Dark Project* (Looking Glass, 1998). Já em *Doom*, uma tela em miniatura mostrando o rosto do personagem jogável se encontra na porção central inferior da tela (**Fig. 8**). O rosto desse personagem reage aos ataques de inimigos, sangra quando se machuca e sorri sadicamente quando o jogador encontra uma nova arma. Já em *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996), se a câmera subjetiva se encontrar em frente a um espelho, ele verá o reflexo do personagem-câmera materializado na imagem. Há portanto uma imagem que é simultaneamente campo e contracampo, assim como na cena subjetiva de *O Médico e o Monstro* na qual Jekyll se transforma em *Hyde* diante do espelho.

Também é interessante perceber como a identificação com o personagem jogável pouco sofre se certos aspectos da fisiologia humano não forem reproduzidos com fidelidade pela câmera subjetiva. *Half-Life* e *Quake*, por exemplo, são games em primeira pessoa onde,

⁴⁵Do inglês: “Bazin’s idea that deep focus cinematography allowed the spectator a more active position in relation to film image, thus bringing cinematic perception closer to real life perception, also finds a recent equivalent in interactive computer graphics, where the user can freely explore the virtual space of the display from different points of view” (MANOVICH, 2001, p. 189).

se o jogador tentar olhar para o chão, ele jamais verá os pés de seu personagem. A única manifestação da corporeidade de Gordon Freeman, o personagem jogável de *Half-Life*, é a imagem de suas mãos segurando armas na tela. Em *Quake*, o jogador sequer vê as mãos de seu personagem jogável⁴⁶, apenas as armas que o personagem utiliza são visíveis no centro da tela. A ausência da imagem corpo do personagem jogável é compensada pela restrição do personagem-câmera às leis da física. Assim, o jogador não vê o personagem, mas sua presença definitivamente é sentida como estando atrás da tela.

Na contramão dessa tendência, existem também games em primeira pessoa como *Mirror's Edge* (DICE, 2008) que corporificam mais seus personagens jogáveis. No game, o jogador controla Faith, uma personagem que pratica parkour e se locomove por ambientes urbanos escalando prédios e pulando de telhado em telhado. O jogo se difere de *Quake* e *Half-Life* ao apresentar o corpo de Faith dentro do olhar da câmera subjetiva. Isso significa que, se o jogador fizer o seu personagem-câmera olhar para baixo, ele verá o corpo do personagem do peito aos pés. Esse realismo maior na representação da fisiologia humana serve para indicar precisamente o posicionamento do corpo no espaço e, assim, facilitar o *timing* e espaçamento dos saltos e agachamentos que o jogador deve performar para se locomover no ambiente virtual.

Também é curioso perceber que, ao contrário da câmera subjetiva de *Enter the Void*, os jogos em primeira pessoa dificilmente interromperão a continuidade da imagem na tela para representar o piscar ou fechar de olhos do personagem jogável. Quando representado, ele tende a corresponder à morte do personagem jogável, como pode ser visto em *Mirror's Edge*, ou costuma a ser disparado em resposta a algum comando do jogador. No caso de *The Witness* (Thekla, Inc., 2016), quando o jogador aperta o botão de pausa, a visão do mundo do personagem jogável é tapada pelo fechar de seus olhos. Um menu interativo com opções como resumir ou sair do jogo sobrepõe a imagem das pálpebras fechadas. Em *Quadrilateral Cowboy* (Blendo Games, 2016), existe um botão que faz piscar o olho cibernético da personagem jogável. Ao digitar comandos em um terminal, o jogador pode programar esse

⁴⁶ Cabe mencionar que a mão do jogador-personagem é visível apenas quando ele empunha um machado. Além disso, ao final do game o jogador-personagem aparece em uma cutscene logo após derrotar o último “chefão”.

olho cibernético para que, por exemplo, um piscar de olhos abra uma porta específica no cenário e dois piscares de olhos disparem uma arma remota.

Além disso, a movimentação do personagem-câmera em jogos em primeira pessoa apresenta um caráter bastante estável e maquinal, mais parecida com a movimentação robótica de Marlowe em *A Dama do Lago* do que com a agilidade quase desorientante de Henry em *Hardcore: Missão Extrema*. Essa estabilidade do olhar subjetivo nos games se deve sobretudo ao gênero do jogo de tiro em primeira pessoa, o *first-person shooter* (FPS), onde a câmera precisa ser estável para que o jogador possa acertar seus alvos. Por vezes, games em FPS apresentam aspectos indesejados da fisiologia de seus personagens jogáveis para dificultar a pontaria do jogador e, assim, tornar o jogo mais desafiador. Exemplo disso pode ser visto em *Call of Duty 2* (Infinity Ward, 2005), onde o jogador precisa apertar um botão que prende a respiração de seu personagem para estabilizar sua mira ao manusear um rifle de alto alcance.

Outro exemplo interessante da representação da fisiologia do personagem jogável afetando a experiência do jogador em games FPS se encontra em *Battlefield 3* (DICE, 2011). Em partidas online, os jogadores podem acoplar lanternas aos seus rifles para enxergar melhor na escuridão e cegar jogadores adversários. É curioso perceber o paralelo entre essa mecânica de *Battlefield 3* e o final de *Janela Indiscreta* (Alfred Hitchcock, 1954), no qual o personagem de James Stewart tenta se defender dos avanços de seu vizinho assassino cegando ele com o flash de sua câmera. No filme de Hitchcock, a cegueira do assassino é representada por um plano subjetivo que é dominado pelo efeito de um círculo vermelho gigante, remetendo à reação do olho humano à entrada repentina de luzes fortes. Já em *Battlefield 3*, o clarão que atrapalha a visão do jogador é representado por meio de um *lens flare*⁴⁷. Ou seja, apesar de o jogo tentar simular a fisiologia de um corpo humano, seguindo até mesmo o exemplo de *Mirror's Edge* ao incluir o restante do corpo do avatar para além das mãos, o olho desse avatar se comporta mais como a lente de uma câmera do

⁴⁷*Lens Flare* é o nome dado à dispersão da luz dentro de uma lente fotográfica, criando artefatos na imagem, tal como feixes, círculos e hexágonos luminosos. Para uma comparação entre a aparência da dispersão da luz no olho humano e na lente fotográfica Cf. GURNEY, James. *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. Andrews McMeel Publishing: Kansas City, 2010. pp. 166-167.

que como um olho humano real. Há portanto uma tentativa do jogo de sintetizar o olhar do aparato cinematográfico, um olhar que em si já é artificial.

É possível enquadrar essa simulação da lente cinematográfica em *Battlefield 3* como mais um desdobramento da tendência que os games têm de *remediar* aspectos do cinema para compor o seu próprio vocabulário de procedimentos estéticos. Aliás, os autores citados neste tópico indicam que a perspectiva em primeira pessoa dos games é em si uma *remediação* da câmera subjetiva do cinema. Mais do que isso, Galloway afirma que essa câmera subjetiva só achou seu potencial para a identificação ao ser introduzida na mídia dos games. Mas será que a câmera subjetiva nos games é capaz de retornar à estranheza da câmera subjetiva no cinema?

2.6 A câmera subjetiva não-interativa nos games

A sensação de estranhamento em relação ao olhar do “outro” nos games pode surgir quando a câmera subjetiva não é interativa. Isso ocorre quando câmera subjetiva corresponde ao olhar de um personagem não jogável, por exemplo. No game *Thrasher: Skate and Destroy* (Underground Development, 1999), o jogador controla um skatista que deve realizar truques a fim de obter os pontos necessários para progredir no jogo. Esse skatista é apresentado por uma câmera em terceira pessoa. Quando o tempo da partida se esgota, um policial começa a perseguir o jogador. O jogador deve sair do nível sem ser pego pelo policial. Esse policial é representado visualmente como uma câmera subjetiva que persegue o skatista empunhando uma arma de eletrochoque (**Fig. 9**). A transição da visão em terceira pessoa do skatista para a visão subjetiva do policial é mediada por um corte seco.

Apesar da imagem da mão segurando uma arma seguir as convenções de representação do personagem jogável em games FPS, o policial não é o personagem jogável em *Thrasher*, pois o jogador ainda controla o skatista que, agora, deve fugir da câmera subjetiva. Portanto, a câmera subjetiva em *Thrasher* não promove uma identificação entre o jogador e o policial. O que temos é um procedimento bastante similar ao “ponto de vista

assassino” dos filmes de horror, no sentido de que a câmera insinua a presença de uma figura ameaçadora fora do campo visual.



Fig. 9 *Thrasher: Skate and Destroy* (1999). Câmera subjetiva mostra a perspectiva do policial (não jogável) perseguindo a jogadora-personagem com um taser.

Em certos jogos online competitivos como o FPS *Counter Strike* (Valve, 2000), o jogador que morre durante a partida fica preso no “modo espectador” (**Fig. 10**). Nesse modo espectador, é possível acompanhar em tempo real o desempenho dos jogadores que ainda estão vivos de ambos os times. Assim como o fantasma de Oscar em *Enter the Void*, esse espectador é praticamente onisciente e tem o poder de alternar entre diversas câmeras subjetivas ou até mesmo controlar sua própria câmera que voa e atravessa paredes. No entanto, esse jogador fantasma é incapaz de interferir no estado do jogo. Sua presença no mapa é invisível para aqueles que ainda estão participando da partida e suas mensagens no chat do servidor só aparecem para outros jogadores mortos. Ou seja, o *tempo de interação* do jogador fantasma não é interrompido, mas qualquer tipo de interação que ele desempenha é incapaz de alterar o curso da partida.



Fig. 10 *Counter Strike* (2000). à esquerda, o jogador controla seu jogador-personagem enquanto vivo. À direita, a imagem do “modo espectador” (delimitada por barras pretas) onde o jogador vê um avatar do time inimigo sendo controlado por outro jogador.

Ao contrário do cinema subjetivo onde o espectador muitas vezes se frustra por não exercer domínio visual sobre a diegese, o jogador fantasma de *Counter Strike* exerce total domínio visual sobre ela. No entanto, esse jogador sofre uma sensação de encarceramento semelhante à do cinema subjetivo. Isso porque ele é incapaz de usar sua recém adquirida onisciência para levar o seu time até a vitória. O jogador fantasma sabe onde cada membro do time inimigo está se escondendo no mapa, mas ainda assim está fadado a observar os seus companheiros de equipe caindo em armadilhas. Essa sensação de impotência é enfatizada sobretudo pela possibilidade de enxergar o mundo pelos olhos dos jogadores sobreviventes. Ao assumir a perspectiva do “outro” sem a possibilidade de controlá-lo, o fantasma espectador se frustra, não pelo fato de ser incapaz de estabelecer domínio visual sobre a situação, mas sim pelo fato de que o jogador que está sendo observado claramente não compartilha da mesma onisciência que ele.

Dito isso, existem jogos que se apropriam dessa visualidade do “modo espectador” de *Counter Strike* mas conseguem reverter a sensação encarceradora encontrada na união entre a onisciência e a impotência. Em *Forbidden Siren* (SCE Japan Studio, 2003), um game de terror em terceira pessoa, o jogador deve transitar por espaços sem ser percebido por seus inimigos. Mas a posição exata desses inimigos muitas vezes é difícil de ser identificada. Para solucionar esse problema, os personagens jogáveis do game possuem uma habilidade psíquica chamada “*sightjacking*” (roubo de visão) que permite que eles vejam e ouçam tudo aquilo que os seus inimigos veem e ouvem. É por meio dessa visão subjetiva do inimigo que o jogador é capaz de absorver detalhes que permitem localizar a posição das ameaças no

espaço. Ou seja, em *Forbidden Siren* o “ponto de vista assassino” serve como referencial para que a potencial vítima, o jogador, se proteja das ameaças ao seu redor.

Assim como em *Counter Strike* e *Thrasher: Skate and Destroy*, temos em *Forbidden Siren* a uma câmera subjetiva que não corresponde à visão do personagem jogável, mas sim à visão não-interativa do “outro”. Assim como no modo espectador de *Counter Strike*, em *Forbidden Siren* o jogador é capaz de alternar entre diversas câmeras subjetivas correspondentes à percepção de diferentes personagens no cenário com o apertar de um botão. Dessa forma, em ambos os games, o jogador é capaz exercer domínio visual sobre a diegese ao assumir o papel de um montador em tempo real. No entanto, é apenas em *Forbidden Siren* que o jogador é capaz de alterar o estado do jogo a partir do conhecimento visual que ele obtém através do pareamento de subjetividades.

Seguindo uma lógica similar ao “modo espectador” de *Counter Strike*, em *Battlefield 2: Modern Combat* (DICE, 2005), o jogador pode alternar instantaneamente entre diversos soldados de um mesmo esquadrão. Ao contrário de *Forbidden Siren*, onde a visão do “outro” não é interativa, em *Battlefield 2: Modern Combat* há uma verdadeira troca de avatar nessa mudança de câmeras subjetivas. Nisso, o soldado anteriormente controlado passa a ser comandado pelo computador. Se o personagem que está sendo controlado pelo jogador morre, o jogador assume o controle de outro soldado automaticamente. Essa transição não se dá por meio de um corte seco, mas sim por meio de um movimento de câmera brusco que preserva a continuidade de um *plano-sequência*. Ou seja, diferentemente de *Forbidden Siren*, as câmeras subjetivas de *Battlefield 2: Modern Combat* não se configuram apenas como múltiplos pontos de vista, mas também como múltiplos veículos de agência. O jogador não enxerga a mudança de perspectiva como sendo o olhar do “outro” em razão dessa possibilidade de controle. Assim, a identificação do jogador com seu personagem jogável troca assim que ele assume o comando de outro soldado.

Desconsiderando *Battlefield 2: Modern Combat*, nos exemplos citados até então existe um estranhamento que surge da incapacidade do jogador de controlar o detentor do olhar. No caso de *Counter Strike*, o papel do jogador se resume ao de um mero espectador, acompanhando o restante da partida enquanto espera sua ressurreição na próxima rodada. Já

no caso de *Thrasher: Skate and Destroy* e *Forbidden Siren*, o personagem jogável ainda se encontra dentro da diegese e ainda obedece aos comandos do jogador. No entanto, esses personagens jogáveis são enquadrados dentro de “um ponto de vista assassino” incontrolável. Conseqüentemente, a câmera subjetiva não apenas se configura como o olhar não-interativo do “outro” como também representa uma ameaça para o jogador-personagem. Isso resulta em uma experiência conflitante já que o jogador não deseja ser pego pelo assassino mas, ao mesmo tempo, ele precisa se enxergar no olhar do assassino para dominar a visualidade do espaço virtual e sobreviver.

Cabe mencionar que nenhum dos exemplos citados neste tópico promovem um estranhamento na relação entre o jogador e o jogador-personagem. Assim como no cinema subjetivo, o estranhamento nestes exemplos surge da impossibilidade de controlar o olhar de um personagem não-jogável, o olhar do *outro*. Mas será que um olhar interativo pode se tornar estranho para o jogador? Será que o próprio jogador-personagem pode se transformar no “outro” sem a necessidade uma interrupção no *tempo de interação*? O que será que pode tornar a câmera subjetiva interativa tão alienante quanto uma não-interativa se nem mesmo as imprecisões mais grotescas na representação fisiológica parecem despertar desconforto no jogador? Se o jogador é capaz de se identificar até mesmo com uma arma voadora em *Quake*, o que pode divorciá-lo de seu avatar?

CAPÍTULO 3: O jogador-personagem como o “outro” e a descontinuidade em primeira pessoa

O game *Thirty Flights of Loving* (Blendo Games, 2012) vai na contramão da tradição “transparente” dos games em primeira pessoa ao empregar uma montagem pré-determinada e automaticamente disparada que, apesar de não interromper o *tempo de interação* do jogador, gera saltos repentinos e *desorientantes* no espaço virtual e no *tempo ficcional*. Enquanto Juul afirma que *flashbacks* e *flashforwards* interativos tendem ser evitados nos games por informar ao jogador que suas ações não importam para o desenvolvimento cronológico da ficção (JUUL, 2005 p. 97), *Thirty Flights of Loving* investe pesadamente nessa descontinuidade justamente para despertar no jogador um senso de insignificância diante dos acontecimentos. É através dessa estética pouco usual nos games em primeira pessoa que *Thirty Flights of Loving* confere à câmera subjetiva interativa uma sensação de estranhamento, submetendo o jogador a uma posição similar à “espectador-participante” dos filmes subjetivos e, assim, subvertendo a lógica de identificação entre o jogador e seu personagem, tão presente nos games do gênero.

No entanto, antes de discutir mais a fundo as causas do anti-ilusionismo em *Thirty Flights of Loving*, é necessário contextualizá-lo dentro de uma linhagem de jogos em primeira pessoa que o precederam e adotaram procedimentos de montagem semelhantes para desfazer o efeito janela da subjetividade do jogador-personagem.

3.1 A câmera subjetiva, interativa e descontínua

Como visto no capítulo anterior, em *Forbidden Siren* e no “modo espectador” de *Counter Strike*, o jogador alterna entre diferentes câmeras subjetivas e, assim, desempenha o papel de montador para exercer domínio visual sobre a diegese do game durante o *tempo de interação*. Apesar do estranhamento em relação ao olhar não-interativo do *outro*, a montagem está claramente integrada a uma série de regras previamente apresentadas ao jogador e, assim, está sob seu controle. Mas o que acontece quando a montagem da câmera

subjetiva não está sob controle do jogador e, mais importante, não corresponde ao funcionamento de qualquer regra previamente estabelecida?

Apesar de *Half-Life* ser um dos games em primeira pessoa que mais respeita a “estética da continuidade”, o jogo ocasionalmente emprega técnicas de montagem sem aviso prévio ao jogador durante o *tempo de interação*. Esses procedimentos servem para representar algum aspecto da experiência do personagem jogável, Gordon Freeman. No começo do game, o jogador participa de experimento de laboratório que acaba abrindo um portal interdimensional para um mundo alienígena. A máquina que abre esse portal se torna instável e, repentinamente, um corte mediado por um breve clarão verde transporta o jogador para um mundo alienígena sem interromper o *tempo de interação*. O jogador fica alguns segundos preso nesse mundo alienígena, vendo de perto as criaturas estranhas que ele mais tarde terá de enfrentar no game (Fig. 11).

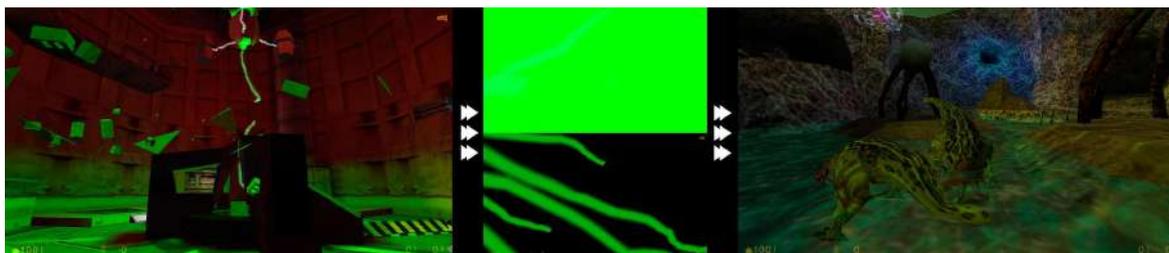


Fig. 11: *Half-Life* (1998). À esquerda, o jogador-personagem se encontra no laboratório. Ao centro, o clarão verde interrompe a imagem. À direita, o jogador-personagem se encontra em um mundo alienígena. As setas indicam a presença dos cortes.

Esse corte teletransportador não é voluntariamente disparado: ele é automaticamente disparado pela programação oculta do game sem o consentimento do jogador.⁴⁸ Ou seja, o jogador tem seu domínio do espaço colocado em xeque pelos desenvolvedores do jogo. No entanto, essa negação do domínio espacial encontra um alibi na diegese do game, pois Gordon Freeman está vivenciando a mesma desorientação que o jogador. Apesar do corte causar um certo estranhamento por não ter sido disparado pelo jogador, ainda há uma equivalência total entre a experiência do jogador e a experiência do jogador-personagem.

⁴⁸ Em *Doom*, o jogador pode entrar em teletransportadores que o fazem saltar no espaço por meio de um corte similar ao clarão branco de *Half-Life*. No entanto, ao contrário de *Half-Life*, é o jogador que voluntariamente dispara esse salto espacial ao entrar na máquina de teletransporte.

De forma mais radical, o game experimental em primeira pessoa *LSD Dream Emulator* (Asmik Ace Entertainment, 1998) permite que o jogador caminhe por diversos espaços virtuais surreais e, sempre que a imagem é interrompida por um *fade* para uma tela branca, o jogador é transportado involuntariamente para outro espaço virtual. Esses *fades* são disparados aleatoriamente e os espaços do game também são apresentados em ordem aleatória. Os espaços em si podem se repetir, mas eles quase sempre apresentam alguma diferença randomizada em relação à última visita: novos objetos surgem no cenário, certas coisas mudam de lugar e outras somem por completo. Assim, nenhum jogador tem a mesma experiência que o outro ao jogar *LSD Dream Emulator*.

Ao contrário de *Half-Life*, onde a montagem desorienta o jogador com o propósito de representar a desorientação de seu avatar perante algum acontecimento facilmente explicado dentro de uma lógica de causa e efeito realista; *LSD Dream Emulator* usa uma montagem desorientante para contribuir para o funcionamento de uma experiência regida por uma lógica (ou ausência de lógica) tipicamente onírica. Dentro da diegese, não existe algo que explique os cortes que mudam de cenário ou sequer alguma explicação racional para a natureza dos próprios cenários. Além disso, enquanto em *Half-Life* o jogador pode disparar contra inimigos e interagir com uma série de objetos no cenário (portas, caixas, botões e assim por diante), em *LSD Dream Emulator* o jogador pode apenas navegar pelos cenários sem a possibilidade de interação. Essa interação reduzida reforça o papel do jogador como o de um mero “espectador-participante” de um sonho, colocando-o em um lugar semelhante ao do espectador de *A Dama do Lago*.

Na sequência inicial de *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), uma série de planos interativos intercalados com *fades* remetem à desorientação presente na montagem de *LSD Dream Emulator*. Esses planos mostram a visão embriagada do personagem jogável, Daniel, conforme ele luta para manter a consciência, cambaleando pelos corredores de um castelo assombrado e repetindo seu nome em voz alta para não esquecer dele. O jogador pode controlar o cambaleio de Daniel, mas os *fades* transportam o jogador por uma sucessão pré-programada de diferentes corredores do castelo, não só sinalizando uma série de elipses temporais como também minimizando a agência do jogador

sobre o personagem jogável que, por sua vez, está vivenciando um processo de desintegração psicológica. Assim como em *Half-Life*, esses planos são explicados pela diegese do game. Pouco depois da sequência inicial, Daniel encontra uma carta escrita por ele mesmo. A carta informa que ele deliberadamente apagou a própria memória ao beber uma poção. Ou seja, a sequência se tratava de um afeto mental do jogador-personagem perdendo suas memórias.

O jogador eventualmente encontra mais informações sobre o passado sombrio de Daniel por meio de cartas e diários encontrados no castelo. Mas esse Daniel do passado parece ser um personagem fundamentalmente distinto do Daniel amnésico construído por meio das ações que jogador performa com o jogador-personagem. A desintegração psicológica do Daniel do passado, denotada pela montagem desorientante dos planos interativos da sequência inicial, pode ser encarada como uma transição de um personagem de difícil identificação para um personagem de fácil identificação, desprovido de passado e cujos conhecimentos acerca do mundo virtual correspondem aos do jogador.

Também gerando ruído na relação entre o avatar e jogador, *Bioshock* (2K Boston e 2K Australia, 2007) ocasionalmente sobrepõe o mundo do jogo com os flashes de algumas fotos em sépia. Essas fotos supostamente correspondem a cenas do jogador-personagem, Jack. No entanto, Jack mais tarde descobre que esses flashes do passado são falsos e que ele na verdade foi criado em um laboratório. Junto ao jogador, ele também descobre que qualquer sensação de agência ou livre arbítrio exercida até então no game fora meramente ilusória. Isso porque Jack sofreu uma lavagem cerebral que o obriga a seguir as ordens de qualquer pessoa que diga as palavras “*Would you kindly?*”⁴⁹.

Na sequência em que essa informação é revelada, Jack está prestes a matar o suposto vilão da história, Andrew Ryan. Imediatamente, barras pretas surgem nas extremidades superior e inferior da tela, sinalizando fim do *tempo de interação* e o começo de uma *cutscene*. O que segue é uma cena bastante similar ao plano subjetivo de Murphy não conseguindo prender Jones em *Robocop*. Em *Bioshock*, Andrew Ryan revela a impotência de Jack fazendo-o executar qualquer ação que ele ordena. Como um cão

⁴⁹ Em português, um termo equivalente seria “você poderia por gentileza?”.

adestrado, Jack senta, levanta e corre de um lado para o outro, seguindo fielmente os comandos proferidos por Ryan. Ao final da *cutscene*, Ryan obriga Jack a matá-lo com um taco de golfe, ostentando ao máximo a falta de agência do jogador. Por se tratar de uma *cutscene*, o jogador não é capaz de exercer qualquer tipo de controle sobre o personagem de Jack e, assim, a câmera subjetiva, que até então era interativa, adquire o mesmo senso de encarceramento do cinema.

É a partir do *Verfremdungseffekt* dessa cena não-interativa que o jogador passa a questionar a artificialidade de sua agência no restante do game já que, até então, o personagem que era o seu suposto aliado, Atlas, constantemente usava a frase “*Would you kindly?*” para ditar as ações que o jogador deveria desempenhar em seguida para progredir no jogo. Tanto o personagem de Atlas como os desenvolvedores do game guiam Jack e o jogador de um lugar para o outro. Não existe muita possibilidade de alterar o curso da história ou a trajetória do personagem jogável no espaço. A câmera subjetiva não-interativa na cena da morte de Andrew Ryan nada mais é do que a exacerbação da falta de agência que o jogador tem dentro da progressão linear de *Bioshock*. Os flashes do passado de Jack que eram ocasionalmente inseridos durante os *tempos de interação*, também são ressignificados como fragmentos de uma identidade tão artificial quanto seu poder de livre arbítrio. Uma identidade que não é nem do jogador e nem de seu personagem, mas sim uma fabricação daqueles que o controlam.

Vale nota que a imagem desses curtíssimos *flashbacks* com fotos do falso passado de Jack em *Bioshock* não correspondem ao *tempo de interação* do game. O *tempo de interação* não é interrompido, já que Jack ainda pode ser controlado pelo jogador, mas a imagem do *tempo de interação* em si não é visível na tela, apenas as fotos são visíveis. Ou seja, se o jogador fizer Jack andar durante esses *flashbacks*, ele apenas verá o flashback. Mas, depois que o *flashback* acabar, o jogador verá que Jack percorreu a distância correspondente ao tempo que o botão de andar foi apertado.

3.2 A montagem em *Barista 2* e *Gravity Bone*

Em oposição aos *flashbacks* não-interativos de *Bioshock*, no game em primeira pessoa de Brendon Chung, *Barista 2* (Blendo Games, 2004), os *flashbacks* são apresentados de forma bastante similar ao teletransporte involuntário de Gordon Freeman em *Half-Life*. No game, o jogador controla o piloto de uma espaçonave que cai em um planeta desconhecido. Em um determinado momento, o jogador deve pular dentro de um poço profundo para progredir na história. Enquanto o personagem jogável está caindo, o jogador pode controlar a câmera e a direção de seu corpo cadente. No meio da queda, um corte mediado por um clarão branco transporta o avatar para outro cenário: a sacada de um prédio no meio de um centro urbano. Lá, uma menina encostada no parapeito – desconhecida para o jogador mas provavelmente familiar para o jogador-personagem já que uma foto dela pode ser vista no cockpit de sua nave ao começo do jogo – recita informações sobre a aceleração da gravidade. Na sacada do prédio, o jogador pode controlar a câmera e o andar do personagem jogável. Toda vez que a menina na sacada do prédio profere uma de suas três frases sobre a gravidade, o jogo corta de volta para a cena da queda livre. Ao final da cena, o personagem jogável chega ao fundo do poço e prossegue em busca por uma saída. Dessa maneira, controle que o jogador exerce sobre o piloto jamais se interrompe, mas *Barista 2* autoritariamente usa a montagem para transportar esse personagem para o tempo e espaço que bem entender.

No desfecho *Gravity Bone* (Blendo Games, 2008), outro game em primeira pessoa de Brendon Chung, há uma cena bastante parecida com a queda de *Barista 2*. No game o jogador controla um espião que deve cumprir missões para uma organização secreta. Nada sabemos sobre esse espião. Não sabemos qual é o seu nome⁵⁰, seu passado e nenhuma parte de seu corpo é visível na diegese do jogo. A maior indicação de sua identidade é uma voz masculina que grunhe ocasionalmente. Em sua primeira missão, o espião deve se disfarçar de garçom e oferecer ao convidado de uma festa uma bebida com um rastreador dentro. Ao

⁵⁰ Se levarmos em consideração que tanto *Gravity Bone* quanto *Thirty Flights of Loving* se insinuam como sendo pertencentes a uma série de games FPS de Chung intitulada *Citizen Abel* (Blendo Games, 1999-2012) é possível interpretar que o protagonista de ambos os games seja o mesmo dos demais games da série, o mercenário Abel. No entanto, as inconsistências na continuidade narrativa e no estilo visual da franquia apontam para existência de cada game como sendo uma entidade isolada.

concluir essa breve missão, uma *cutscene* parabeniza o espião e apresenta o valor de seu pagamento.

Na segunda missão, o espião deve se infiltrar em um prédio e fotografar alguns pássaros. Depois de fotografar os pássaros, o jogador deve voltar para o elevador por onde veio. Antes do espião entrar no elevador, ele é baleado nas costas. O espião olha para trás e percebe que uma mulher, que anteriormente estava encostada na parede oposta ao elevador lendo um livro, agora aponta uma arma para ele. Ela rouba a câmera do espião e foge. *Aquarela do Brasil* começa a tocar não-diegeticamente. Controlando o espião, o jogador se levanta do chão e deve perseguir essa mulher por um certo tempo. Os dois chegam no alto de um prédio. Nesse momento, a música cessa e ela atira no espião novamente. O espião cai do prédio em direção a sua morte ao som de cordas dramáticas.

Não há nada que o jogador possa fazer para evitar a morte do espião. Mesmo assim, o *tempo de interação* não é interrompido. Similar a *Barista 2*, o jogador ainda pode controlar o olhar do espião enquanto ele cai do prédio e, durante a queda, diversos cortes secos brevemente o transportam para outros lugares caracterizados em tons sépia – possivelmente situações pertencentes a suas memórias (**Fig. 12**). Nesses *flashbacks* brevemente habitados pelo jogador, ele pode controlar o andar e o olhar do jogador-personagem. No primeiro *flashback*, o jogador é transportado por alguns segundos para uma cena bastante similar à explosão de carro que mata o personagem de Apollonia em *O Poderoso Chefão* (Francis Ford Coppola, 1972). A composição visual é a mesma da cena em questão e é possível até mesmo ouvir a voz de Al Pacino gritando por Apollonia.

Depois da explosão o game corta e retorna o jogador à cena da queda livre. Outro corte surge momentos depois e transporta o jogador para outra cena interativa no interior de um carro em movimento. Outro carro, conduzido por dois pistoleiros que disparam suas armas na direção da câmera subjetiva, persegue o jogador na pista paralela. O game corta novamente para a câmera subjetiva do espião em queda livre e, momentos depois, substitui a imagem por um breve plano estático não-interativo: um *close up* no rosto de uma mulher.

A montagem retorna o jogador à cena da queda livre e, poucos segundos depois, o transporta para a cena final do game: um *travelling* que acompanha uma corredora (talvez a

mesma mulher que aparece no plano estático não-interativo) comemorando sua vitória ao se tornar a primeira a cruzar a linha de chegada em uma competição. Na cena, o jogador é incapaz de andar já que seu movimento em *travelling* é executado automaticamente pelo game. No entanto, ele ainda pode movimentar de forma bastante limitada a angulação da câmera. Instantes depois, uma cartela escrita “The End” substitui a cena na tela.

Não fica claro se a câmera ainda é subjetiva no *travelling* da corredora ou não. Aliás, muitas coisas não ficam claras ao final de *Gravity Bone*: quem é o espião e para quem ele trabalha? Essas cenas em flashback foram realmente vividas em primeira mão por ele ou, como a cena extraída de *O Poderoso Chefão* sugere, são memórias de vidas que ele jamais teve? Quem é a mulher que o assassinou e por que ela roubou as fotos do espião? Por que o game oferece uma experiência que inicialmente se propõe como um FPS de aventura e espionagem mas, logo na segunda missão, o jogador-personagem é morto e a narrativa acaba?

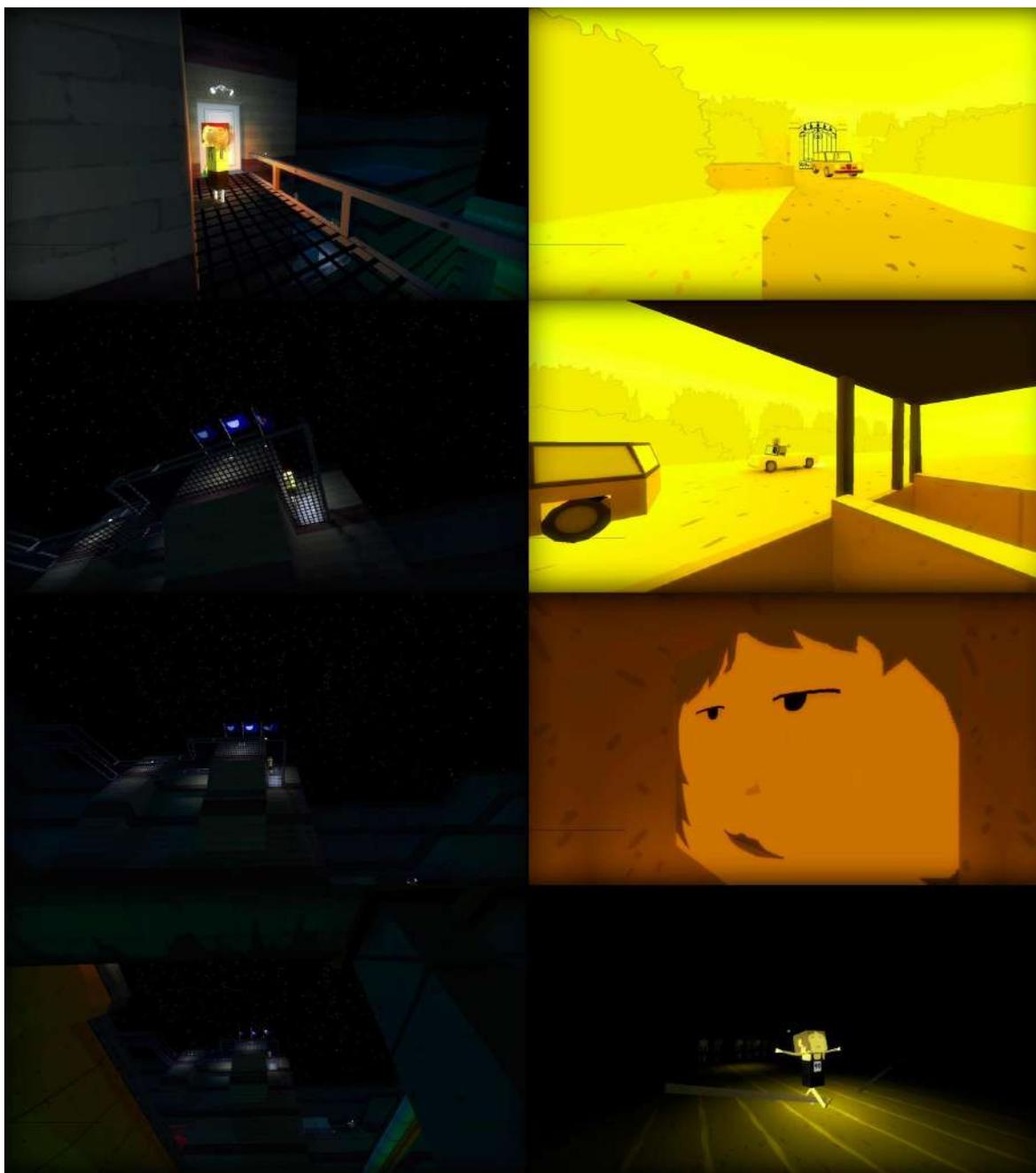


Fig. 12 - *Gravity Bone* (2008). Cada imagem representa um plano diferente. Esses planos estão organizados em ordem cronológica da esquerda para a direita e de cima para baixo.

De forma geral, é possível encarar *Gravity Bone* como uma subversão das expectativas de fantasia de poder tão presentes nos games em primeira pessoa. Apesar do game ter um estilo visual cartunesco que o difere drasticamente do fotorrealismo tipicamente almejado por jogos FPS, *Gravity Bone* apresenta uma estrutura bastante parecida com a de um jogo de ação. As missões em suas duas únicas fases são relativamente fáceis para o jogador experiente, levando-o a acreditar que tratam-se apenas de níveis

introdutórios, lentamente apresentando os itens e mecânicas do jogo em contextos mais simples. Ou seja, o game cria no jogador a expectativa de uma experiência maior para aqueles que estão acostumados às convenções da mídia. Em seu vídeo-ensaio sobre os jogos em primeira pessoa da Blendo Games⁵¹, Chris Franklin afirma que o estranhamento se dá sobretudo na forma como o universo do game aparenta existir independentemente do jogador:

A piada em *Gravity Bone* é fazer você pensar que você é o herói e o centro do universo, quando na verdade você jamais foi. *Gravity Bone* questiona ‘playercentrism’ [centralidade do jogador] nos games e como nós presumimos que mundos dos jogos existem para nós em vez de existirem como um lugar que visitamos.⁵²” (FRANKLIN, 2015, 11:15-11:26)

Acrescentando a essa noção da existência de um mundo maior do que o jogador, Samuel Horti afirma o seguinte:

Gravity Bone também introduz elementos que você esperaria de games maiores, levando você a pensar que existe algo mais grandioso para além de de suas fronteiras. Ao completar sua primeira missão, você recebe dinheiro – mas você jamais tem a oportunidade de gastá-lo. Uma das lacunas no seu inventário permanece vazia, encorajando você a encontrar um item para preenchê-la.⁵³ (HORTI, 2017)

Em uma entrevista concedida a Robert Yang, Chung afirma que *Gravity Bone* originalmente era um FPS e que o jogador teria uma arma para atirar contra inimigos. No entanto, Chung descobriu que a arma não era necessária e logo a removeu do game final. Consequentemente, uma lacuna correspondente ao botão 3 do teclado surgiu no menu do inventário, entre o martelo (botão 2) e a câmera fotográfica (botão 4) (**Fig. 13**). Tradicionalmente, quando uma lacuna como essa aparece no inventário de um FPS como *Half-Life*, o jogador pode preenchê-la com algum item mais cedo ou mais tarde. Chung

⁵¹ FRANKLIN, Chris. *Errant Signal - Blendo Games* (Spoilers). Publicado no YouTube pelo canal Errant Signal: [s.l.], 29 abr. 2015. 1 vídeo (17min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xa2fA0OCSNw>> Acesso em: 6 dez. 2020.

⁵²Traduzido de uma transcrição do vídeo em inglês: “*The joke in ‘Gravity Bone’ is making you think you are the hero and the center of the universe when you never really were. Gravity Bone questions playercentrism in games and how we presume game worlds exist for us rather than as a place we visit*” (FRANKLIN, 2015, 11:15-11:26)

⁵³Do inglês: “*‘Gravity Bone’ also slips in elements you’d expect from larger games, tricking you into thinking there is something grander beyond its borders. When you complete your first mission you’re given money—but you never get the chance to spend it. One of your inventory slots remains empty, urging you to find an item to fill it.*” (HORTI, 2017)

afirma que sequer notou a existência dessa lacuna antes de críticos apontarem para ela como sendo uma escolha artística (CHUNG, 2011). Intencional ou não, a lacuna vazia de *Gravity Bone* continua despertando no jogador a expectativa de uma experiência maior.



Fig. 13 - *Gravity Bone* (2008). Uma lacuna existe no inventário do jogador. Não existe o item 3 nesta lista mas os itens 2 e 4 existem

Sobre a morte do personagem jogável em *Gravity Bone*, a montagem que a acompanha também causa estranhamento por chamar a atenção do jogador para a existência de algo maior e tão intangível quanto a arma ausente no inventário: a identificação total do jogador com o seu avatar. Apesar da montagem em *Half-Life*, *Bioshock* e *Amnesia: The Dark Descent* causar estranhamento por momentaneamente subverter as regras pré-estabelecidas do game, autoritariamente transportando o jogador-personagem para espaços não correspondentes à vontade do jogador; essa subversão das regras encontra uma explicação de fácil assimilação dentro de uma narrativa que segue princípios do cinema clássico. Em última instância, os estranhamentos momentâneos desses games reforçam o efeito janela da perspectiva em primeira pessoa ao promover uma correspondência praticamente total entre a experiência do jogador e a experiência de seu avatar.

Em *Bioshock*, assim como em *Amnesia: The Dark Descent*, a identidade do jogador-personagem se constrói como um mistério. As ocasionais inserções de *flashbacks*

têm sua ambiguidade inicial apaziguada ao longo da narrativa por meio de explicações que permitem que Jack e Daniel construam suas identidades concomitantemente ao jogador. Já no exemplo do teletransporte de *Half-Life*, a montagem automática não comunica um aspecto psicológico do personagem, apenas um salto de sua presença física para outro espaço. Mais tarde em *Half-Life*, a montagem retorna para sinalizar a perda de consciência do jogador-personagem e, conseqüentemente, um salto espaço-temporal. Mas essa interrupção do *plano-sequência* também é de fácil explicação dentro da diegese e tem como alibi o fato de representar a experiência fisiológica de seu personagem jogável. Assim, seguindo a tradição do cinema clássico hollywoodiano, ao final dos três games é possível preencher todas as lacunas deixadas pela montagem em suas narrativas.

Em *Gravity Bone* temos o efeito contrário. Em função da natureza anonimadora da câmera subjetiva e a falta de informações à respeito de nosso avatar, começamos o game presumindo que a identidade do personagem jogável é completamente insignificante para o desenvolvimento da narrativa, tal como em *Doom*, *Quake* ou até mesmo no pouco convencional *LSD Dream Emulator*. Enxergamos o personagem jogável como mero instrumento de nossa agência dentro da diegese e nos preocupamos mais com os objetivos que devem ser cumpridos e a promessa de futuras aventuras do que com a pessoa cuja perspectiva estamos encarnando. O avatar se *invisibiliza* e o enxergamos como uma extensão de nós mesmos. É apenas ao final da experiência, por meio da apresentação abrupta de flashbacks indecifráveis, que o game causa seu *Verfremdungseffekt* ao sugerir a existência de uma vida do personagem jogável que se espalha muito além das fronteiras espaço-temporais delimitadas em *Gravity Bone*.

O jogador jamais entenderá do que se tratam esses lampejos do passado, mas o jogador-personagem os entende perfeitamente. Enquanto Jack em *Bioshock* descobre juntamente ao jogador o segredo por trás das memórias, em *Gravity Bone* o personagem jogável já tem a chave para esse segredo mas jamais compartilhará ela com o jogador. É assim que a montagem de *Gravity Bone* e, por extensão, a montagem de *Barista 2* conseguem divorciar o interator de seu avatar e, assim, subverter o papel convencional da câmera subjetiva interativa como promotora de identificação entre o jogador e seu

personagem. O personagem jogável não é mais um instrumento da agência do jogador, mas sim um corpo estranho que está sendo provisoriamente ocupado.

3.3 Uma análise de *Thirty Flights of Loving*

Thirty Flights of Loving (Blendo Games, 2012) é um game que se propõe como uma continuação de *Gravity Bone* e, muito mais do que o seu predecessor, se destaca como uma desconstrução radical da “estética da continuidade” apontada por Manovich e Galloway nos games em primeira pessoa. Como veremos a seguir, o game constantemente desconstrói o efeito janela da câmera subjetiva interativa ao impor sobre a experiência do jogador uma série de saltos espaço-temporais que não só minimizam seu domínio sobre o espaço diegético, como também fragmentam sua narrativa de forma extremamente obtusa.

O game inicia com um *fade in* e o jogador se localiza no topo de uma escadaria (**Fig. T1**⁵⁴). Uma melodia de piano diegética toca em um rádio. Uma placa ilustrada mostra um teclado de computador com as teclas “W”, “A”, “S”, e “D” magnificadas. São as teclas com as quais o jogador se movimenta. Assim como em um FPS tradicional, um ponto branco correspondente à “mira” do jogador se encontra ao centro da câmera subjetiva. Descendo as escadas, o jogador pode ver uma outra placa com a ilustração de um olho e um mouse de computador, acompanhada de uma legenda em espanhol escrita “*Para buscar:*”. Essa placa serve para sinalizar ao jogador que a câmera subjetiva deve ser controlada com o mouse. Ao usar a própria diegese para explicar os controles, *Thirty Flights of Loving* não causa estranhamento já que, como foi dito no primeiro capítulo, esse tipo de procedimento não é incomum na mídia dos games. Um pouco mais adiante, ao apontar seu olhar sobre uma garrafa, a mira toma a forma de uma mão apontando o dedo indicador, acompanhada da letra “E”. Isso significa que, ao apertar a tecla “E”, o jogador pode interagir com a garrafa. Apertando “E”, essa garrafa some, como se o jogador tivesse armazenado-a em seu inventário.

⁵⁴ Todas as figuras referentes a *Thirty Flights of Loving* apresentam um “T” antes do número.

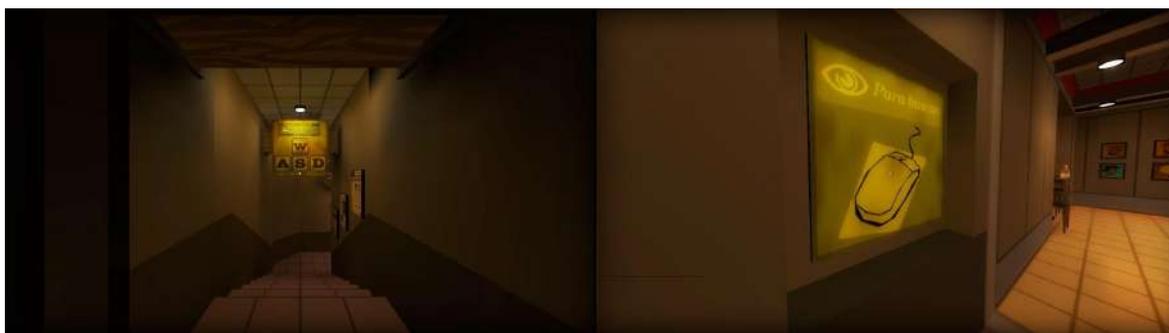


Fig. T1 - À esquerda, a primeira imagem que o jogador vê em *Thirty Flights of Loving*. Placas descrevem os comandos do game para o jogador.

Todos esses comandos e possibilidades de interação apresentadas até então se caracterizam como elementos típicos do gênero FPS. Em *Half-Life*, *Bioshock* e incontáveis outros games FPS, o movimento do mouse e as teclas “WASD+E” fazem o jogador-personagem desempenhar funções idênticas às apresentadas em *Thirty Flights of Loving*. Em sua análise, Alex Mitchell afirma que a introdução de controles tradicionais do gênero induzem o jogador a pensar que *Thirty Flights of Loving* será um típico FPS, gerando assim uma falsa expectativa de domínio navegacional sobre a diegese (MITCHELL, 2016, p. 4).

Ao descer as escadas, o jogador se depara com um bar de bebidas não-alcoólicas onde dois homens idênticos, um cliente e um bartender, acompanham o movimento do jogador com seus olhares indecifráveis. Nesse bar, é possível encontrar placas com textos que apontam para a proibição de bebidas alcoólicas em Nuevos Aires, o mesmo país fictício de *Gravity Bone*. Diante do bar, existe uma parede cheia de retratos emoldurados. Um desses retratos está torto. Ao interagir com o retrato apertando “E”, ele se mexe como uma espécie de manivela e a parede ao lado se abre, revelando uma entrada secreta. O jogador desce as escadas dessa entrada secreta, abre uma porta e se depara com um porão clandestina, cheio de munições, armas, bebidas alcoólicas, documentos falsos, plantas de prédios e um quadro negro com anotações que parecem ser planos para um assalto (**Fig. T2**). Um hangar com um hidroavião pode ser visto através da sacada desse porão clandestina. A música diegética do rádio se torna distante e deixa de ser escutada.



Fig. T2 - O jogador abre uma passagem secreta ao interagir com um quadro. Atravessando essa passagem, ele encontra Borges e Anita em um porão clandestino.

No porão também se encontram dois personagens: Anita e Borges. Apesar do jogo não apresentar diálogos⁵⁵, sabemos seus nomes pois eles estão marcados em suas roupas. Ao apertar “E” para interagir com Borges ou Anita, o jogo interrompe momentaneamente o *tempo de interação* e dispara quatro planos em travelling não-interativos. Esses planos são acompanhados de textos que ocupam o espaço tridimensional da cena e descrevem as habilidades desses personagens não-jogáveis. Segundo Mitchell, essas *cutscenes* são a primeira situação no game na qual o jogador se depara com uma subversão da linguagem típica do gênero FPS:

Essa sequência foi inquietante de duas formas. Na maioria dos games, abordar um personagem e interagir com ele ao apertar a tecla “E” dispara um diálogo com o personagem ao invés de uma *cutscene*. Essa resposta inesperada à interação se deu em oposição direta às minhas expectativas. Além disso, as “habilidades” que foram associadas aos personagens não incluem apenas aquilo que se pode esperar da ambientação [de preparação para um assalto] da primeira cena (atiradora afiada, falsificador, etc.), mas também algumas habilidades inesperadas (padrinho de

⁵⁵ Curiosamente, em um protótipo de *Thirty Flights of Loving* o game tinha diálogos em forma de texto disparados quando o jogador interagia com outros personagens. Além disso, é possível ver neste protótipo que o game sinalizava claramente a passagem de tempo denotada em sua montagem por meio de uma cartela que diz “*Seven Hours Later...*” (“Sete horas mais tarde...”). Como consequência, muitas das ambiguidades que atualmente definem o game ainda não existiam. Cf. CHUNG, Brendon. *Thirty Flights of Loving prototype*. Blendo Games: [s.l.] Out. 2013. Disponível em: <<https://blendogames.com/news/post/2013-10-01-thirty-flights-of-loving-prototype/>> Acesso em: 6 dez. 2020.

casamento e confeitaria). Aqui, tanto o conteúdo quanto a interação são inesperados e pouco familiares.⁵⁶ (MITCHELL, 2016, p. 4-5)

Sobre os quatro planos do personagem de Anita (**Fig. T3**): o plano intitulado “Demolições” (“*Demolitions*”) mostra Anita no interior de um prédio preparando uma série de explosivos; o plano “Mecânica” (“*Mechanic*”) mostra ela consertando um hidroavião; “Atiradora Afiada” (“*Sharp Shooter*”) mostra Anita e, atrás do espaço ocupado pelas letras, a assassina de *Gravity Bone*, mirando rifles de alto alcance enquanto penduradas por uma cordas de escalada na lateral de um prédio; e o plano final, “Confeitaria” (“*Confectioner*”), mostra Anita segurando um bolo de casamento em meio a diversas mesas com bebidas e comidas.



Fig. T3 - Ao interagir com Anita, uma cutscene é disparada abruptamente. As setas apontam a progressão dos planos não-interativos. Depois da cutscene, o game retorna o jogador para o mesma cena interativa e navegável de antes.

Sobre os quatro planos do personagem de Borges (**Fig. T4**): o plano “Falsificador” (“*Forger*”) mostra Borges em pé diante de uma mesa forjando documentos falsos – não vemos os documentos, mas o texto, a direção de seu olhar e o posicionamento de suas mãos sugere isso; o plano “Arrombador de Cofres” (“*Safecracker*”) mostra ele em um galeria de arte arrombando um cofre, o plano “Piloto” (“*Pilot*”) mostra ele pilotando o hidroavião pelos céus, e, finalmente, o plano “Padrinho de Casamento” (“*Best Man*”) mostra Borges, no mesmo cenário que Anita no plano do bolo, ao lado de um e homem de smoking e uma mulher de vestido vermelho.

⁵⁶ Do inglês: “*This sequence was unsettling in two ways. In most games, approaching a character and choosing to interact by pressing the "E" key triggers a dialogue with the character, rather than a cutscene. This unexpected response to interaction was in direct opposition to my expectations. In addition, the "skills" which were associated with the characters included not just those that might be expected given the setting of the first scene (sharp shooter, forger, etc.), but also some unexpected skills (best man and confectioner). Here, both content and interaction are unexpected and unfamiliar.*”(MITCHELL, 2016, p. 4-5)

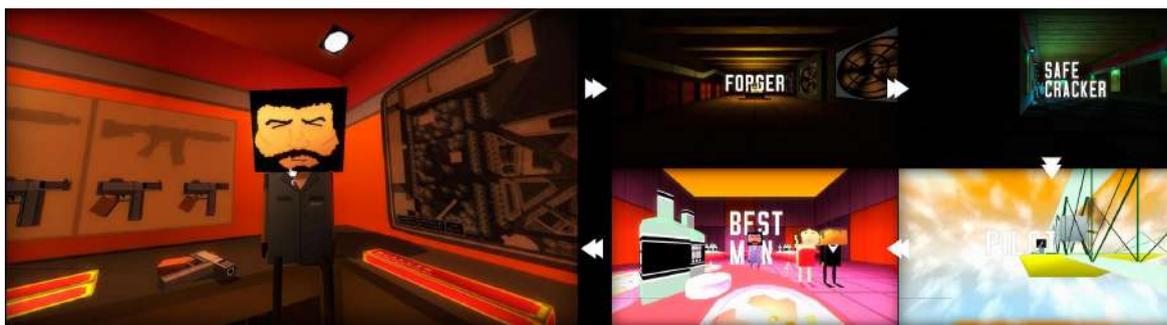


Fig. T4 - Ao interagir com Borges, uma cutscene é disparada abruptamente, seguindo o mesmo formato da cutscene de Anita (Fig. T3).

Ainda no porão clandestino, o jogador pode interagir com munições, armas e bebidas alcólicas. Ao apertar “E” apontado para algum desses objetos, eles somem do cenário acompanhados de um efeito sonoro característico. Em um FPS tradicional como *Bioshock*, o jogador pode coletar armas, poções e munições exatamente da mesma forma. Esses objetos somem do cenário e ficam armazenados no inventário do jogador para uso posterior. Já em *Thirty Flights of Loving*, apesar do jogador ser capaz de coletar, ou melhor, fazer sumir objetos do cenário, esses itens jamais servem alguma utilidade posterior. Mitchell afirma que ao apresentar interações ilusórias como essa, o game de certa forma não se compromete com o poder de agência do jogador e, assim, condiciona-o a se enxergar mais como um espectador do que como um interator (MITCHELL, 2016, p. 6).

Saindo do porão clandestino, o jogador deve descer mais um lance de escadas em direção ao hidroavião que está estacionado no porto. Ao se aproximar do hidroavião, o game dispara mais um corte que automaticamente transporta o jogador-personagem para o interior do avião. O a possibilidade de movimento de suas pernas (com as teclas “WASD”) some mas o *tempo de interação* permanece graças à possibilidade de movimentar o olhar com o mouse. Apesar de se tratar de uma mudança de posição abrupta da câmera subjetiva, esse momento não causa tanto estranhamento assim no jogador que está acostumado com o funcionamento de jogos FPS que envolvem a pilotagem de veículos. Em *Battlefield 3*, por exemplo, para entrar em um avião o jogador deve se aproximar dele e apertar o botão de interação. Nisso, um corte seco automaticamente transporta a câmera subjetiva para o interior do avião. Esse corte implica uma transição espacial instantânea do jogador personagem, mas não implica uma transição temporal. Assim, a única diferença entre entrar

em um avião em *Battlefield 3* e entrar no avião de *Thirty Flights of Loving* é que no último jogador não precisa apertar o botão de interação, ele precisa apenas se aproximar do veículo.

Anita e Borges descem as escadas e sentam ao lado do jogador dentro do hidroavião. O portão do hangar começa a abrir e o avião começa a pegar velocidade. Antes mesmo do avião sair do hangar, o game corta novamente sem interromper o *tempo de interação* e substitui a cena. O jogador agora está de frente para Anita, gravemente ferida, rodeada por caixas e apontando uma arma para a câmera subjetiva (essa transição é ilustrada na **Fig. T5**). Ela aperta o gatilho sem parar, mas um som de clique indica que sua munição acabou. Uma cartela com o título do jogo, similar à de um filme hollywoodiano, sobrepõe a visão da câmera subjetiva por alguns segundos. Uma música não-diegética começa a tocar com essa transição de cena. Se trata de uma melodia frenética que em muito se assemelha à trilha sonora de filmes de espionagem hollywoodianos. Essa música desperta no jogador um senso de urgência e o estimula a se movimentar pelo espaço com as teclas “WASD” que, na transição de cena, se tornaram interativas novamente.



Fig. T5 - Antes de sair do Hangar, o game corta para outra cena onde Anita aponta uma arma para o jogador personagem e uma cartela com o título do game sobrepõe a imagem.

Sobre esse corte, Mitchell ressalta sobretudo a desorientação e sensação de impotência que ele provoca no jogador:

Não havia indicação alguma de como essa cena se relacionava, tanto temporal quanto espacialmente, à cena precedente. Recaía sobre mim a responsabilidade de construir um sentido para o que estava acontecendo, como essa cena se relacionava à cena anterior, e se eu tinha qualquer controle sobre a progressão [do jogo].⁵⁷ (MITCHELL, 2016, p. 5)

⁵⁷ Do inglês: "There was no indication given as to how this scene related, either temporally or spatially, to the preceding scene. It was left to me to make sense of what was happening, how this scene related to the previous scene, and whether I had any control over progression." (MITCHELL, 2016, p. 5)

Essa sensação de impotência e confusão se intensifica se levarmos em consideração que o corte de uma cena para outra pulou justamente um acontecimento que seria o foco de qualquer game de ação tradicional: o assalto. Ao se distanciar de Anita, o jogador descobre que está em uma espécie de despensa. Borges está sentado diante de uma porta, baleado, sangrando e tossindo. No teto acima de Borges, chama a atenção a presença de um duto de ar com a grade aberta, possivelmente por onde os personagens chegaram na despensa (Fig. T6). Para abrir a porta e sair da despensa, o jogador deve apertar “E” para pegar Borges do chão e carregá-lo.



Fig. T6 - Anita e Borges feridos na despensa. A grade de um duto de ar balança presa ao teto.

Carregando Borges, o jogador abre a porta, desce um lance de escadas, abre outra porta e se depara com uma multidão de pessoas apressadas andando de um lado para o outro em um grande corredor. Uma enorme janela ao fundo mostra um céu estrelado com aviões partindo periodicamente. Uma placa presa ao teto diz “*Cugat Airfield Terminal 7H*” (Aeródromo Cugat Terminal 7H). Logo o jogador entende que a despensa onde estava faz parte de um aeroporto movimentado. A música frenética continua e, acrescentando ao suspense da cena, drones policiais – caracterizados como câmeras presas a balões de ar quente escritos “*POLICÍA*”⁵⁸ – rondam o perímetro como se estivessem à procura dos assaltantes. Toda essa construção de cena compele o jogador a continuar sua fuga.

⁵⁸ “Polícia” em espanhol.

O cenário apresenta três possíveis rotas de fuga: o corredor à direita, o corredor à esquerda e uma escadaria próxima à janela. Assim que o jogador escolhe sua rota, o game corta e o transporta para um corredor panorâmico com uma enorme vista para o céu, onde os aviões deixam rastros flamejantes e parecem voar em uma velocidade absurda. Independente do caminho tomado pelo jogador na cena anterior, *Thirty Flights of Loving* sempre o transportará para o mesmo corredor característico (essa transição é ilustrada na **Fig. T7**). Borges continua em seus braços, a música frenética não é interrompida pelo corte e, ao final do corredor, um grande relógio gira rápida e desenfreadamente, remetendo à pressa incessante da multidão e, por extensão, à pressa do jogador em fuga.



Fig. T7 - As três imagens à esquerda mostram as três rotas que o jogador pode tomar ao sair da despensa. A imagem à direita mostra o corredor para o qual o jogador é transportado independentemente de sua escolha. As setas indicam uma substituição de cena pelo corte.

O jogo corta novamente no momento em que o jogador dobra o corredor, transportando-o para outra parte do aeroporto. Borges ainda está sendo carregado pelo jogador-personagem e a música continua desempenhando seu papel de caracterizar a situação como uma fuga. Diante do jogador está um homem que escuta música em seus *headphones* e estuda atentamente um enorme painel de voos. Sobre o painel, há um grande relógio, agora rodando em velocidade normal. Ao lado do homem está um carrinho de bagagens cheio (**Fig. T8**).

O que é interessante sobre os dois cortes apresentados nas **Figs. T7 e T8** é que, ao contrário da maioria dos cortes em *Thirty Flights of Loving*, a função deles não é gerar uma

elipse espaço-temporal que desorienta o jogador em relação aos eventos da narrativa. A função desses cortes é transmitir a sensação de que Borges e o jogador-personagem passaram um bom tempo percorrendo os corredores daquele aeroporto à procura de uma saída. Ao contrário do corte situado entre a cena do hidroavião saindo do hangar e a cena de Anita ferida apontando sua arma para o personagem jogável, não existe uma justaposição de contextos chocantemente díspares. Se tratam de três cenas justapostas de Borges e o jogador-personagem tentando escapar do aeroporto.

Contribuindo para essa noção de continuidade, esses cortes não interrompem o andar do jogador que, apesar da mudança de cenário, continua apertando “W” para seguir em frente. Logo, é fácil imaginar que, durante as elipses temporais denotadas pelos cortes, o jogador-personagem e Borges fizeram exatamente a mesma coisa: seguir em frente. Ou seja, esses cortes chamam menos atenção e, conseqüentemente, causam menos estranhamento do que outros cortes em *Thirty Flights of Loving* em função da facilidade com a qual o jogador pode preencher suas lacunas. Ainda assim, os cortes em questão minimizam a agência do jogador já que, como podemos ver no exemplo dos três caminhos que levam para o mesmo corredor panorâmico (**Fig. T7**), suas escolhas de navegação se tornam irrelevantes na montagem que, por sua vez, autoritariamente o conduz por uma sucessão de caminhos predeterminados.

Voltando à cena do painel de voos e o carinho de bagagens (**Fig. T8**), o jogador tem a opção de interagir com o carrinho. Ao apertar a tecla “E”, as bagagens são depositadas no chão e Borges surge sobre o carrinho vazio. Logo em seguida, o carrinho com Borges é reposicionado com as alças voltadas para o jogador, sinalizando que o carrinho agora está sob seu controle. Para progredir, o jogador deve virar para trás e empurrar o carrinho por um dos dois corredores que surgem paralelamente à parede oposta ao painel de voos. É curioso notar que esses corredores, assim como a multidão que transita por eles, são programados para surgir apenas quando o jogador coloca Borges sobre o carrinho. Caso o jogador não cumpra essa tarefa, ele ficará preso entre quatro paredes e, assim, sua progressão no game é impossibilitada.

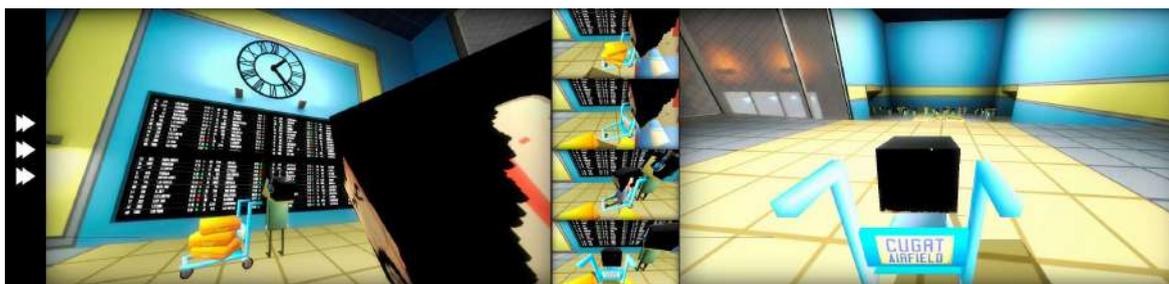


Fig. T8 - À esquerda, as setas indicam uma mudança de cena em relação ao plano ilustrado na última imagem da Fig. T7 e a primeira imagem desta figura. Ao centro, Borges é depositado sobre o carrinho de bagagens. À direita, o jogador deve empurrar Borges por um dos dois corredores para progredir no game.

Ao empurrar o carrinho para um dos dois corredores, o jogo imediatamente corta para outra cena completamente diferente: uma manhã calma em um apartamento vazio. Esta transição é exemplificada na **Fig. T9**. A música de perseguição cessa e o som do carrinho sendo empurrado continua ecoando no ar mas, em poucos instantes, ele também se torna distante e inaudível. Uma paisagem sonora urbana toma o lugar previamente ocupado pelos elementos que remetem à fuga do jogador-personagem e Borges pelo aeroporto. Na tela, a câmera subjetiva está inclinada, indicando que o personagem jogável está deitado rente ao chão. Em primeiro plano está uma lâmpada noturna conectada a uma tomada. Mais adiante, é possível ver uma figura sentada em uma cadeira, iluminada pela porta aberta em sua frente. O movimento da câmera subjetiva é controlável pelo mouse, mas o andar com as teclas “WASD” ainda não. Em poucos instantes, a câmera subjetiva automaticamente se levanta da cama, assumindo uma angulação mais usual e, assim, o personagem jogável pode caminhar sob os comandos do jogador. Três camas rentes ao chão estão dispostas uma ao lado da outra.

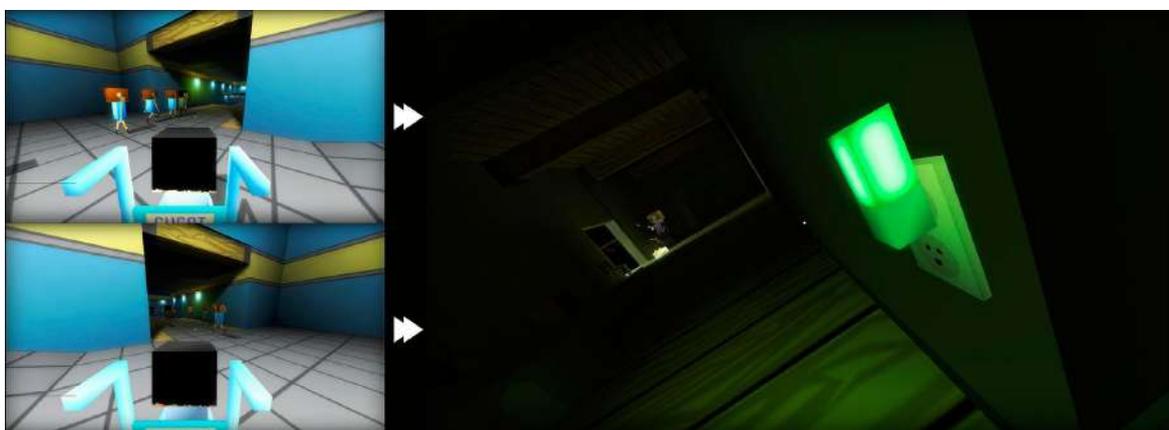


Fig. T9 - Ao navegar por um dos dois corredores da Fig. T8, o game abruptamente corta para o interior de um

apartamento. A câmera inclinada representa o jogador-personagem deitado em sua cama.

Ao se aproximar da figura distante, o jogador percebe que é Anita. Ao contrário da cena ilustrada na **Fig. T5**, dessa vez Anita não tem a intenção de matar o jogador-personagem. Ela descasca laranjas calmamente enquanto observa a vista da varanda em sua frente (**Fig. T10**). Apertando “E”, o jogador pode pegar infinitas laranjas de dentro da caixa ao lado de Anita e, com um clique, pode descascá-las e comê-las. Essa possibilidade de interação com as laranjas faz com que o jogador-personagem coabite pacificamente o mesmo espaço que Anita por alguns momentos, enfatizando o contraste entre a serenidade da personagem na cena atual e sua animosidade em relação ao avatar da última vez que a vimos. Se o jogador andar até a varanda, ele verá outros prédios e, ao olhar para cima, verá um céu alaranjado, implicando o nascer do sol.



Fig. T10 - Anita descasca laranjas diante da varanda. O jogador-personagem segura uma laranja com sua mão invisível. Ao clicar com o botão esquerdo do mouse, a laranja é descascada e consumida pelo jogador-personagem

Caso o jogador tenha feito a escolha de jogar o game com os comentários do desenvolvedor habilitados, ele pode encontrar o seguinte comentário de Brendon Chung no espaço dessa cena⁵⁹:

⁵⁹ Os comentários do desenvolvedor em *Thirty Flights of Loving* se dão na forma de discos ilustrados com pontos de interrogação espalhadas pelo cenário. Ao interagir com esses discos, uma janela de texto surge com um comentário à respeito de algum aspecto presente na proximidade imediata do espaço virtual.

A desconexão entre o conhecimento do jogador e o conhecimento do jogador-personagem é um problema interessante. / Por exemplo, o jogador-personagem sabe o que é essa locação. Mas você, o jogador, não faz ideia. Como resolver essa desconexão? / Eu ainda não sei. Eu tento informá-lo o mais rápido o possível com o ambiente - as três camas, o conforto de Anita em relação a você, como ela não se importa muito se você comer as laranjas dela. / Eu imagino que seja por isso que a amnésia é uma ferramenta tão utilizada - você sabe exatamente aquilo que o jogador-personagem sabe.⁶⁰ (BLENDO GAMES, 2012)

Ou seja, o próprio Chung afirma que há uma desconexão fundamental entre a experiência do jogador e a experiência do jogador-personagem em *Thirty Flights of Loving*. Uma desconexão que faz com que a câmera subjetiva interativa perca sua transparência, deixando de ser o olhar do jogador para se tornar o olhar do “outro”.

Perto de Anita, existe um biombo. Atrás desse biombo existe uma porta com um relógio logo acima. O relógio marca “5:21 AM”. No momento em que o jogador se aproxima da porta, o relógio subitamente muda para “7:53 PM” e o som de grilos cantando marca a passagem repentina para a noite (**Fig. T11**). Também nesse *jump cut*, Anita e Borges surgem diante da porta. Borges segura uma caixa de bebidas alcólicas e Anita segura um bolo de casamento – o mesmo bolo que aparece na *cutscene* acionada pelo jogador ao interagir com Anita no porão do bar. Se o jogador for para o lado de fora e olhar para cima, ele notará que o céu agora está preto e estrelado. O que é interessante nesse corte é que, ao contrário dos outros cortes do game, ele não desloca o jogador no espaço, apenas no tempo.



Fig. T11 - Relógio muda repentinamente de 5:21AM para 7:53PM. Nisso, Anita e Borges surgem com suas

⁶⁰ Do inglês: “*The disconnect between the player’s knowledge and the player character’s knowledge is an interesting problem. / For example, the player character knows what this location is. But you, the player, have no idea. How do you bridge that disconnect? / I still don’t know. I try to bring the player up to speed as quickly as possible with the environment - the three beds, Anita’s ease with you, how she doesn’t mind if you munch her oranges. / I guess that’s why amnesia is such an oft-used tool - you know exactly what the player character knows.*”(BLENDO GAMES, 2012)

contribuições para o casamento. Entre uma imagem e outra, não ocorre um salto espacial do jogador-personagem, apenas temporal.

No momento em que o jogador se aproxima de Anita e Borges, eles abrem a porta do apartamento e seguem um trajeto. Sobem alguns lances de escada em direção a uma festa de casamento que acontece em um terraço na cobertura do prédio. No terraço, é possível encontrar a assassina de *Gravity Bone*, encostada em uma parede, completamente alheia ao restante dos convidados e contemplando o horizonte (**Fig. T12**).



Fig. T12 - Casamento no terraço do prédio. A assassina de *Gravity Bone* (visível na primeira imagem da Fig. 12) se encontra encostada em um pilastra.

Anita e Borges depositam seus itens diante dos noivos e se sentam em uma mesa no canto do terraço. Para progredir, o jogador deve interagir com essa mesa apertando a tecla “E”, disparando um corte que faz a câmera subjetiva sentar em uma das cadeiras (**Fig. T13**). Esse corte não causa tanto estranhamento assim em razão de seu disparo ser feito pelo próprio jogador e também por ele não implicar um salto espacial significativo. Mais do que o corte que media entrada do jogador-personagem no hidroavião ao começo do jogo, pode-se dizer que esse corte para a mesa é bastante similar ao corte que transporta o jogador para dentro de um veículo em *Battlefield 3*.



Fig. T13 - O jogador dispara um corte que o faz se sentar à mesa junto a Anita e Borges.

Sentado na mesa ao lado de Anita e Borges, as teclas “WASD” se tornam inúteis, mas, como no hidroavião, a orientação da câmera ainda pode ser alterada com o movimento do mouse. Logo, o *tempo de interação* ainda está se desenrolando. Fora da visão do jogador, alguém bate diversas vezes em um copo. A atenção dos convidados se vira para os noivos. O noivo começa a discursar (em uma linguagem falada apenas com a onomatopeia “wah”) e, ao final de seu discurso, uma música não-diegética começa a tocar. Os convidados, incluindo Borges, instantaneamente se teletransportam para o centro do terraço e começam a dançar ao som da música. Anita permanece sentada junto ao jogador-personagem, lançando seu olhar para a câmera subjetiva. Uma série de garrafas surgem diante da câmera subjetiva, como se o jogador-personagem estivesse entornando elas em sua boca com sua mão invisível. Anita também entorna diversas garrafas em sua boca, acompanhando o ritmo do jogador-personagem. Em poucos segundos a mesa está lotada de garrafas. A câmera subjetiva ganha uma aparência rosada e um efeito óptico semelhante a uma mancha de vaselina na lente, tornando o brilho da cena mais difuso. Ao fundo, os convidados da festa continuam dançando e, bizarramente, começam a flutuar em direção ao céu. Terminadas as bebidas, Anita lança um sorriso para a câmera subjetiva. Essa cena é ilustrada na **Fig. T14**.



Fig. T14 - Em uma montagem acelerada, jogador-personagem se embriega com Anita. As luzes se tornam borradas e os convidados do casamento começam a voar.

Nessa única cena de poucos segundos, *Thirty Flights of Loving* sintetiza uma festa de casamento inteira e estabelece a conexão romântica entre Anita e o jogador-personagem, sem fazer o jogador sair de sua mesa e sem recorrer a diálogos. Da mesa, o game corta para outra cena (**Fig. T15**), transportando o jogador de volta para os lances de escada do prédio por onde ele subiu para chegar até o casamento. Esse corte é acompanhado por um rugido de tigre que, por sua vez, intensifica o impacto da transição e incidentalmente remete à família de gatos que circula pela escadaria. A música não-diegética e os efeitos ópticos que sinalizam a embriaguez do personagem jogável continuam. Na cena, Anita está bêbada e caminha de forma desengonçada. Ela sorri para a câmera subjetiva, como se estivesse convidando o jogador-personagem a segui-la. Ela vira de costas para o jogador e desce as escadas. Nessa cena, o jogador pode controlar novamente o andar do avatar com as teclas “WASD”.



Fig. T15 - Setas indicam a mudança de cena entre a última imagem da Fig. T14 e a primeira imagem desta figura. O

jogador segue Anita descendo as escadas.

Ao seguir Anita escada abaixo, o game corta novamente, transportando o jogador de volta para o apartamento (**Fig. T16**). A música não-diegética e os efeitos ópticos continuam. Anita está deitada na cama do jogador-personagem, iluminada pela lâmpada noturna verde. Se o jogador se locomover para trás do biombo, ele verá que o relógio agora marca o horário “1:21 AM”. Não existe a possibilidade de sair do apartamento.

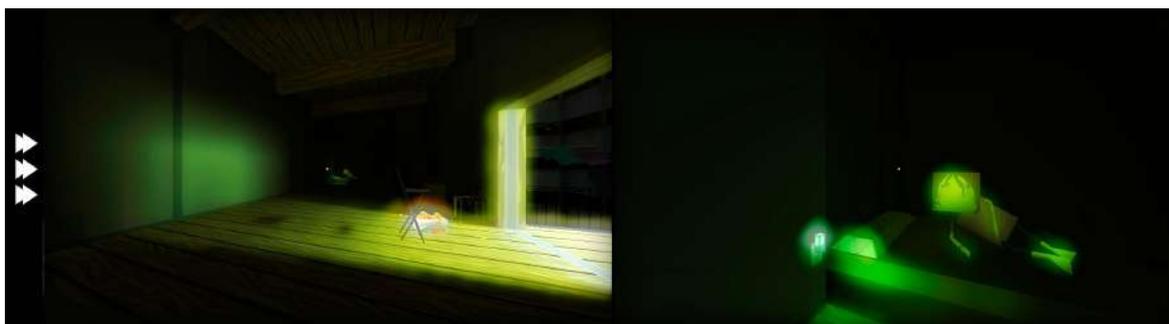


Fig. T16 - Setas indicam a mudança de cena entre a última imagem da Fig. T15 e a primeira imagem desta figura. Anita está deitada na cama do jogador-personagem o aguardando.

Se o jogador andar em direção a Anita, o game corta para outra cena (**Fig. T17**) logo no momento em que ele chega perto da cama. Essa nova cena coloca o jogador-personagem em uma grande queda livre dentro de um duto de ar. Assim como em *Barista 2*, durante a queda, o jogador pode controlar o movimento do corpo do jogador-personagem com as teclas “WASD”, e controlar sua visão com o mouse. Ao final da queda, o jogador-personagem sofre um impacto brutal contra o concreto e se depara com uma cena familiar: uma despensa com diversas caixas empilhadas (a mesma da **Fig. T6**). Novamente, o jogador vê Borges sentado diante da porta da despensa, ferido e tossindo constantemente. Atrás de uma parede de caixas, é possível ouvir o clique familiar da arma de Anita tentando disparar sem munição. O andar do jogador-personagem está extremamente devagar, possivelmente em decorrência dos ferimentos sustentados pela queda ou talvez porque os desenvolvedores simplesmente quiseram prolongar a duração cena. A música não-diegética continua tocando.



Fig. T17 - Setas indicam a mudança de cena entre a última imagem da Fig. T16 e a primeira imagem desta figura. Por meio de um corte abrupto, o jogador cai dentro da mesma despensa vista nas figuras T5 e T6.

No momento em que o jogador anda em direção a Anita, o som do carrinho de bagagens começa a surgir e o game corta para uma nova cena assim que o jogador avista ela. Agora o jogador está empurrando Borges no carrinho de bagagens pelos corredores do aeroporto (primeira imagem da **Fig. T18**). A música não-diegética que começou a tocar na festa de casamento continua, agora é ressignificada pelo contexto: não se trata mais de uma melodia que acentua a paixão entre Anita e o personagem jogável, mas sim uma melodia que enfatiza a tensão da fuga pelo aeroporto e a desgraça da paixão desfeita. Ao chegar no final do corredor, um corte muda de cena e transporta o jogador para outro corredor do aeroporto (segunda imagem da **Fig. T18**).



Fig. T18 - Setas à esquerda indicam a mudança de cena entre a última imagem da Fig. T17 e a primeira imagem desta figura e. A seta ao centro indica a mudança de cena entre dois planos de Borges sendo empurrado no carrinho de bagagens.

O corredor percorrido pelo jogador-personagem conta com diversos painéis que alternam entre cartazes publicitários diferentes. Conforme o jogador e Borges percorrem esse corredor, as publicidades nos painéis são gradualmente substituídas por cartazes de “procurado” com o nome e o rosto de Borges estampados (primeira imagem da **Fig. T19**), despertando um senso ainda maior de urgência na cena. Quando o jogador está se aproximando da porta de saída do corredor, uma grade começa a se fechar diante dessa saída. Automaticamente, o jogador-personagem lança o carrinho de Borges em direção à grade que está se fechando (terceira imagem da **Fig. T19**). Essa ação se dá sem o consentimento do jogador. O carrinho entala entre a grade e o chão, deixando uma fresta aberta (quarta e quinta imagens da **Fig. T19**). Ao apontar a câmera para Borges, ainda sentado em seu carrinho mesmo estando derrubado e entalado, a opção de interagir surge. Apertando a tecla “E”, a câmera subjetiva desce rente ao chão, indicando que o jogador-personagem se agachou para pegar o carrinho. Por meio de um corte seco, o jogador imediatamente é deslocado para o outro lado da grade (última imagem da **Fig. T19**), podendo finalmente sair do corredor.

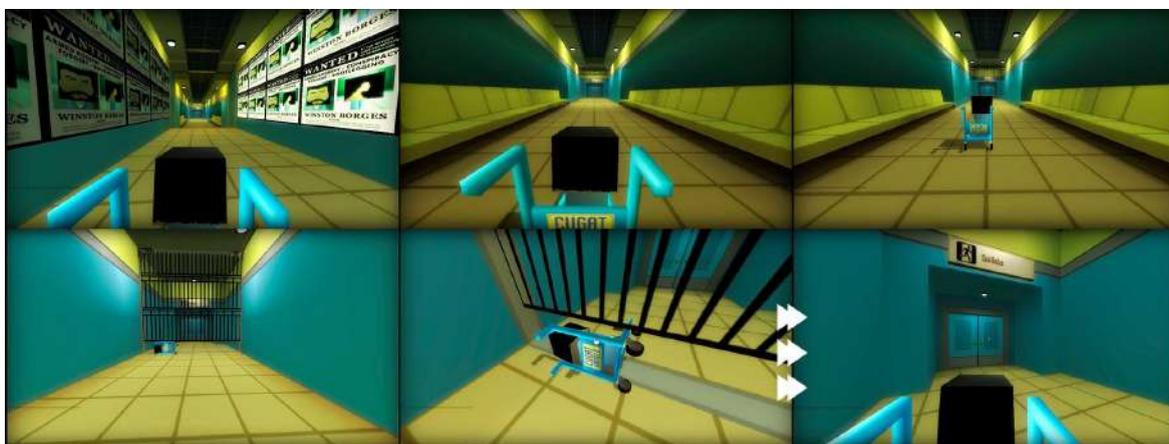


Fig. T19 - O jogador-personagem lança o carrinho de Borges sob a grade sem o consentimento do jogador. Ao interagir com o carrinho entalado, um corte transporta borges e o jogador personagem para o outro lado da grade.

Mitchell aponta que momentos como esse do carrinho de bagagem, nos quais o avatar toma uma ação sem o consentimento do jogador, são apenas um desdobramento da falta de agência que a montagem intrusiva de *Thirty Flights of Loving* impõe sobre a navegação espacial do interator:

[...] o game está colocando em evidência o fato de que eu não tenho controle algum sobre o que está acontecendo. Isto, unido à perturbação das minhas

expectativas de controle sobre meu movimento pelo espaço serve para efetivamente *desfamiliarizar* [subverter] minha experiência de jogar um FPS.⁶¹ (MITCHELL, 2016, p. 6)

Ao sair do corredor, o jogador se depara com uma rampa que sobe. Nas paredes desta rampa, o slogan de uma companhia aérea está estampado, dizendo “*Forget your past*” (Esqueça o seu passado), remetendo de forma nada sutil às perturbações cronológicas que caracterizam a estrutura narrativa de *Thirty Flights of Loving*. Ao empurrar o carrinho um pouco mais adiante, uma tela de carregar, similar à de *Half-Life* (Fig. 5), interrompe o *tempo de interação* e congela o *tempo ficcional* (Fig. T20). Nisso, todo som do jogo cessa por um breve momento e é retomado apenas quando a tela de carregar some.

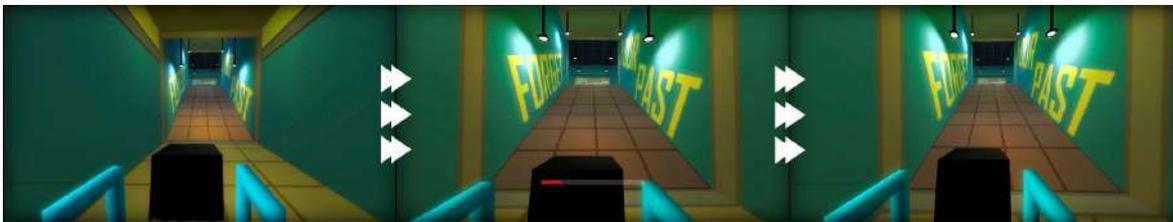


Fig. T20 - Uma tela de carregar interrompe o *tempo de interação*.

Essa tela de carregar não pode ser descrita como um procedimento de montagem intencionalmente disruptivo, pois ela aparenta ser mais uma necessidade do dispositivo tecnológico que sustenta o game do que qualquer outra coisa. Ainda assim, é interessante notar que essa tela de carregar não foi colocada, por exemplo, durante a transição de uma cena para outra. Ela foi colocada *durante* uma cena. Claro que a inserção da tela de carregar quebra a fluidez da fuga do jogador pelo aeroporto, mas fica evidente que os desenvolvedores acharam isso preferível a retardar uma de suas justaposições radicais de cenas. Por exemplo, um atraso na transição entre a cena em que o jogador empurra Borges pelo aeroporto e a cena em que ele acorda no apartamento com Anita (Fig. T7) implicaria em uma experiência radicalmente diferente e, talvez, essa falta de imediatez levaria o jogador a pensar nas duas cenas como entidades completamente distintas, sem relação uma com a outra.

⁶¹ Do inglês: [...] *the game is foregrounding the fact that I have no control over what is happening in the game. This, coupled with the disruption of my expectations for control over my movement through space, serves to effectively defamiliarize my experience of playing a first-person shooter* (MITCHELL, 2016, p. 6).

Ao subir a rampa com Borges, o jogador se depara com um corredor bifurcado. Ambos os caminhos dão para o vasto saguão do aeroporto, iluminado por um grande teto envidraçado, permitindo a visão do jogador para o céu, que agora está laranja. Diversas portas são visíveis nas laterais do saguão. O jogador finalmente encontrou a saída.

No entanto, grades se fecham diante dessas portas, prendendo o jogador e Borges no espaço. A música não diegética cessa ao som das portas fechantes. O teto de vidro começa a quebrar e bombas de efeito moral chovem dentro do saguão. Drones da polícia começam a surgir para atacar Borges e o jogador junto a uma revoada de corvos que rondam o perímetro acima do saguão. Borges saca suas armas e começa a disparar contra os drones, cada vez mais numerosos (**Fig. T21**). O jogador consegue empurrar Borges pelo cenário mas é incapaz de influenciar de forma significativa no confuso combate que está sendo travado. O som dos disparos, das explosões, do vidro quebrando e do cantar dos corvos formam um ritmo idiossincrático que por vezes é marcado pela inclusão extradiegética de um prato de bateria.



Fig. T21 - No saguão do aeroporto, Borges atira contra drones da polícia.

De repente, a câmera subjetiva deixa de ser interativa e se desloca do corpo do jogador-personagem para seguir, muito rapidamente, o trajeto de uma das balas disparadas por Borges (primeira imagem da **Fig. T22**). Essa bala percorre um caminho nada específico que, dependendo da posição do jogador no saguão, muda completamente de uma sessão de *Thirty Flights of Loving* para a outra. Quando a bala colide contra uma parede do cenário, o

game corta brevemente para outra cena não-interativa. Nessa nova cena estamos de volta ao apartamento (segunda imagem da **Fig. T22**). A câmera, novamente destituída de seu aspecto subjetivo, viaja rápido como a bala do plano anterior em direção à cama do jogador-personagem. Iluminada apenas pela característica lâmpada noturna verde, a assassina de *Gravity Bone* está deitada na cama, na mesma posição que Anita na noite da festa de casamento (**Fig. T16**).

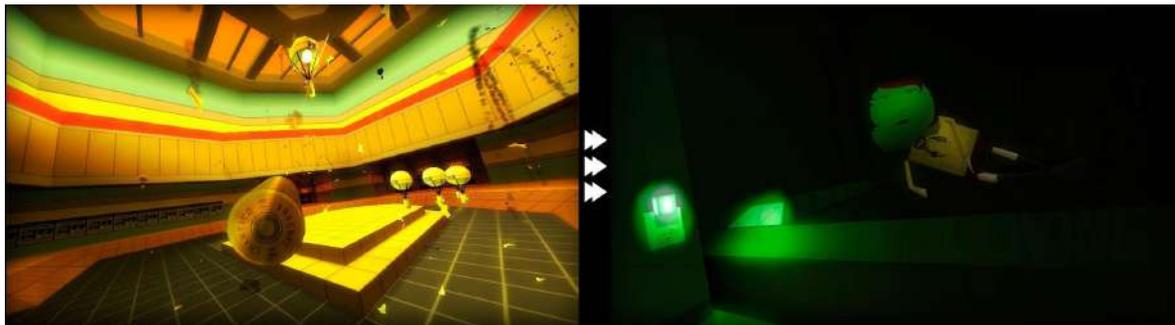


Fig. T22 - A câmera acompanha a viagem da bala de Borges e corta para a assassina de *Gravity Bone* deitada na cama do jogador-personagem.

É interessante perceber que esse curto plano sugere uma explicação para a animosidade de Anita em relação ao jogador-personagem que, embriagado, dormiu com outra mulher pensando que fosse ela. No entanto, o plano é tão rápido (aproximadamente 1 segundo) e surge de forma tão desorientante que é possível que o jogador sequer absorva esse dado narrativo. Aliás, esse dado narrativo não explica com exatidão o porquê do resultado desastroso do assalto, sugerido pela sangrenta cena da despensa ao começo do jogo. Portanto, por meio desse rápido plano em forma de lampejo é possível interpretar que o jogador-personagem descobriu juntamente ao jogador sua traição à Anita na festa de casamento. Mesmo assim, o jogador não compartilha de todo o conhecimento do personagem jogável, já que o game deixa claro que apenas o último participou do assalto.

Depois desse plano da cama, o game corta e retorna o jogador ao saguão do aeroporto (primeira imagem da **Fig. T23**). Na ponta oposta ao corredor por onde o jogador veio, as grades se levantaram e uma porta aberta, sob uma placa escrita “*Salida*”, mostra um corredor com uma coloração rosa gritante. Borges destrói os últimos drones e o jogador deve sair do saguão em direção ao corredor rosa. Descendo o corredor rosa, o jogador escuta o som de sirenes. Logo, ele percebe que, inexplicavelmente, o lado de fora do

aeroporto também é completamente rosa. Chegando ao final do corredor, o jogador se vê cercado por uma barreira de silhuetas pretas de policiais, drones e viaturas (última imagem da **Fig. T23**). O aspecto do cenário rosa e das silhuetas dos policiais é no mínimo bizarro: sem iluminação ou textura alguma, o visual destoa bastante da arquitetura usual do restante do game. Ao contrário dos outros cenários, esta porção do espaço não se compromete em representar os detalhes do mundo cartunesco de *Thirty Flights of Loving*, apenas sua essência em rosa e preto, adicionando pouquíssimas outras cores para acrescentar maior legibilidade aos objetos.



Fig. T23 - Setas acima da primeira imagem indicam a mudança de cena entre ela e a última imagem da Fig. T22. Borges e o jogador-personagem se deparam com uma barreira de policiais cercando a saída do aeroporto

No momento em que o jogador se depara com a barreira de policiais, escuta-se o som de um carro acelerando. O game imediatamente corta, transportando o jogador para o volante de um de uma viatura em fuga (primeira imagem da **Fig. T24**). O jogador é incapaz de controlar o movimento com as teclas “WASD”, mas ainda pode movimentar a câmera subjetiva com o mouse. O interior do carro é completamente preto. A estrada por onde o carro acelera é completamente rosa e preta com detalhes mínimos que evidenciam a velocidade com a qual o jogador-personagem está se locomovendo. Uma névoa rosa, que se mescla com o rosa da estrada, impede que o jogador enxergue à distância. Ao virar a câmera para trás, o jogador vê Borges no banco traseiro apontando uma arma para as viaturas policiais que perseguem o carro (segunda imagem da **Fig. T24**). Novamente, Borges dispara sua arma e a câmera deixa de ser subjetiva para seguir o trajeto da bala que, por sua vez, voa por entre as viaturas e não atinge um alvo específico (terceira e quarta imagens da **Fig.**

T24). No momento em que a bala está prestes a sair do cenário, o game corta para uma nova cena (última imagem da Fig. T24).

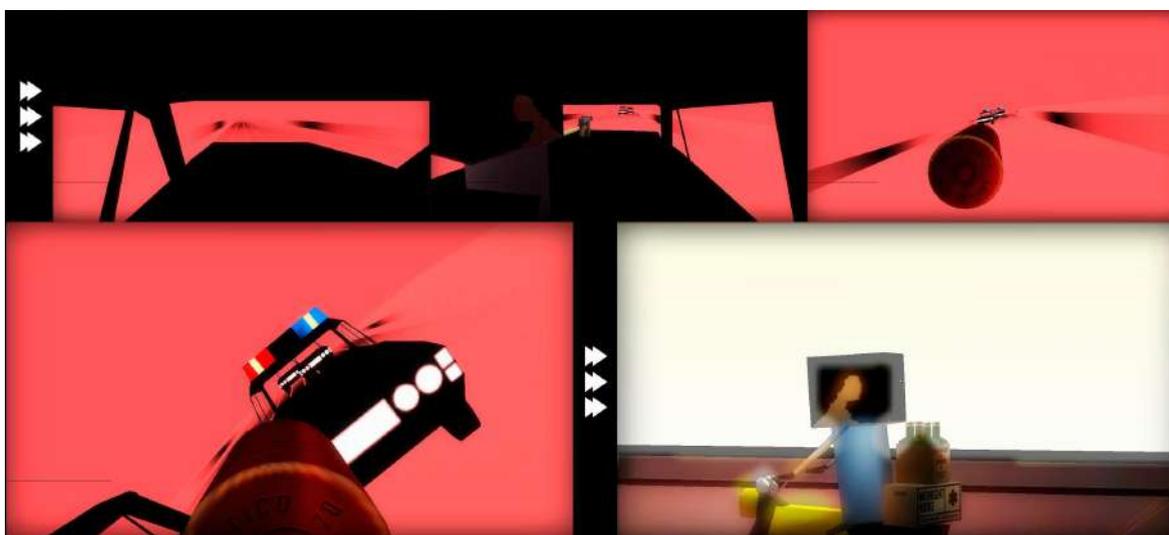


Fig. T24 - Setas à esquerda da primeira imagem indicam a mudança de cena entre ela e a última imagem da Fig. T23. O jogador está com Borges dentro de um carro em fuga game. A câmera acompanha uma bala disparada por Borges e o game corta, mudando a cena para imagem da estrada ensolarada.

Na nova cena, as sirenes não são mais audíveis e as teclas “WASD” novamente são inúteis, mas o jogador pode usar o mouse para enxergar seus arredores. A princípio não fica muito claro se o plano é subjetivo ou não: vemos Borges andando em sua moto em um dia ensolarado. Ele é enquadrado lateralmente em plano geral e a distância focal da câmera parece ser bem maior do que o usual (última imagem da Fig. T24). O acompanhamos por meio de um *travelling*, cujo movimento pela estrada remete ao carro em fuga da cena anterior. Lentamente, a câmera diminui sua distância focal, reduzindo o tamanho de Borges no quadro e reestabelecendo o aspecto visual familiar da subjetividade interativa do jogador-personagem (primeira imagem da Fig. T25). Se o jogador olhar ao seu redor, verá que está na garupa de uma moto. Conduzindo a moto, está Anita (segunda imagem da Fig. T25) . Apesar de ambas as cenas se passarem em uma autoestrada, a calma deste (possível) *flashback* contrasta fortemente com a fuga desesperada da cena anterior.

Ao apontar a câmera para Anita, o jogo dá a opção de apertar a tecla “E” para interagir. Ao interagir com Anita, ela se vira para o jogador e começa a falar com ele na língua incompreensível com a qual todos os personagens de *Thirty Flights of Loving* se comunicam. Partículas em formato de corações emanam de sua boca enquanto ela projeta

um olhar apaixonado para o jogador-personagem. O som de uma buzina de caminhão surge, mas Anita mantém seu olhar vidrado no jogador-personagem. Na contramão da moto de Anita, o caminhão surge (penúltima imagem da **Fig. T25**). No momento da colisão, o game corta e transporta o jogador de volta para o interior da viatura em fuga (última imagem da **Fig. T25**). O som das sirenes volta e a buzina do caminhão continua audível. Na estrada rosa, o caminhão, que na cena anterior estava prestes a colidir com a moto de Anita, ressurgue na contramão do jogador-personagem e colide com a viatura.

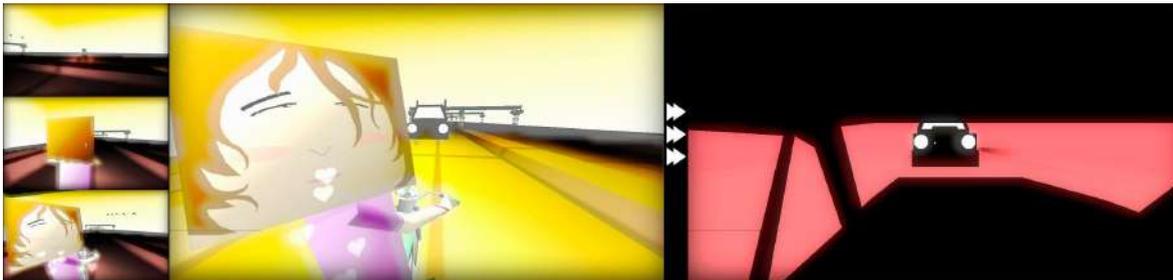


Fig. T25 - Ao interagir com Anita, ela tira seus olhos da estrada e a moto vai de encontro com um caminhão. Antes da colisão, o game corta e retorna o jogador à estrada rosa, no volante da viatura em fuga que também está indo de encontro com o mesmo caminhão.

Ouve-se o som de vidro quebrando e, novamente, o game corta para outra cena no momento da colisão. Essa nova cena começa com o jogador, veloz como a viatura que estava prestes a colidir, sendo arremessado para dentro de uma galeria de arte lotada (primeira imagem da **Fig. T26**). O jogador aterrissa diante um painel laranja escrito “*The End*” (“O Fim”). Ao redor do painel, personagens fazem uma roda para contemplá-lo como se fosse uma obra de arte. Um violão toca uma música extradiegética que não é animada e nem trágica, dando um ar ironicamente impessoal a esse ambiente que procede a possível morte do jogador-personagem. Os visitantes da galeria também parecem estar bastante indiferentes.

Na parte de baixo do painel laranja, letras miúdas com o título do game e outras informações como uma declaração de direitos autorais podem ser lidas. Logo, o jogador entende que essa cena não pertence mais ao game em si: a galeria de arte na verdade é uma sequência de créditos navegável. Com as teclas “WASD” o jogador pode circular pela galeria e observar outras “obras de arte” – no geral, objetos vistos anteriormente no jogo e mais painéis laranjas citando o nome das pessoas que trabalharam no game e outras

informações do tipo. Se o jogador olhar para a parede oposta ao painel escrito “*The End*”, ele verá a viatura da cena anterior suspensa no ar (segunda imagem da **Fig. T26**).



Fig. T26 - Setas à esquerda indicam a mudança de cena entre a primeira imagem desta figura e a última imagem da Fig. T25. Na primeira imagem, o painel escrito “*The end*”. Na segunda imagem a viatura da cena anterior está suspensa no ar. Na terceira imagem, mais painéis mostram os créditos do game. Na quarta imagem, os visitantes da galeria observam os planos do assalto expostos na parede.

Sobre a montagem do game e sua transição para a galeria de arte, Mitchell afirma que essa mudança de cena pode ser descrita como uma *quebra da quarta parede*:

Acostumando-me ao sequenciamento não cronológico dos eventos, eu não me sentia mais surpreso pela *desfamiliarização* [subversão] da correspondência usual entre *tempo de interação* e *tempo ficcional*. No entanto, esta transição do mundo do game para um espaço inexplicado [a galeria de arte] que aparenta ser externo a esse mundo, mas que ainda assim está conectada à diegese, foi bastante surpreendente. Este deslocamento foi quase uma quebra da quarta parede, *desfamiliarizando* não apenas o fluxo do tempo dentro do game, como também as próprias fronteiras do game. Isto é similar à noção de Brecht de “alienação” (Brecht e Bentley, 1961), que busca chamar atenção à natureza artificial da forma, neste caso o game em si.⁶² (MITCHELL, 2016, p. 10)

Acompanhando algumas das “obras de arte”, pequenas placas descritivas revelam algumas informações interessantes. No caso da plaquinha que acompanha o painel laranja escrito “*The End*” (**Fig. T27**), é possível ler a seguinte legenda: “*Thirty Flights of Loving / The End / First-person shooter / 2012, Blendo Games*”. Nesse caso, “*Thirty Flights of*

⁶² Do inglês: “*Having become accustomed to the non-chronological sequencing of events, I was no longer surprised by the defamiliarization of the usual correspondence between play time and fictional time. However, this shift from the game world to an unexplained space that seemed to be outside the world of the game, and yet still somehow connected to the game world, was very surprising. This move was almost a breaking of the fourth wall, defamiliarizing not just the flow of time within the game, but also the very boundaries of the game. This is similar to Brecht's notion of "alienation" (Brecht and Bentley 1961), which attempts to draw attention to the artificial nature of the form, in this case the game itself.*” (MITCHELL, 2016, p. 10)

Loving” aparenta ser o nome da coletânea; “*The End*”, o nome da obra; “*First-person shooter*”, a categoria (uma ironia, pois o game dificilmente é um FPS); e “2012, Blendo Games” o ano e o autor. Abaixo dessas informações, um texto críptico: ““*Then it is agreed, my little cilantro friend. Surrender the others and you shall be spared.*”” Em uma possível tradução para o português, este texto seria: “Então está combinado, meu (minha) pequeno(a) amigo(a) *cilantro*⁶³. Renda os outros e você será poupado(a)”.

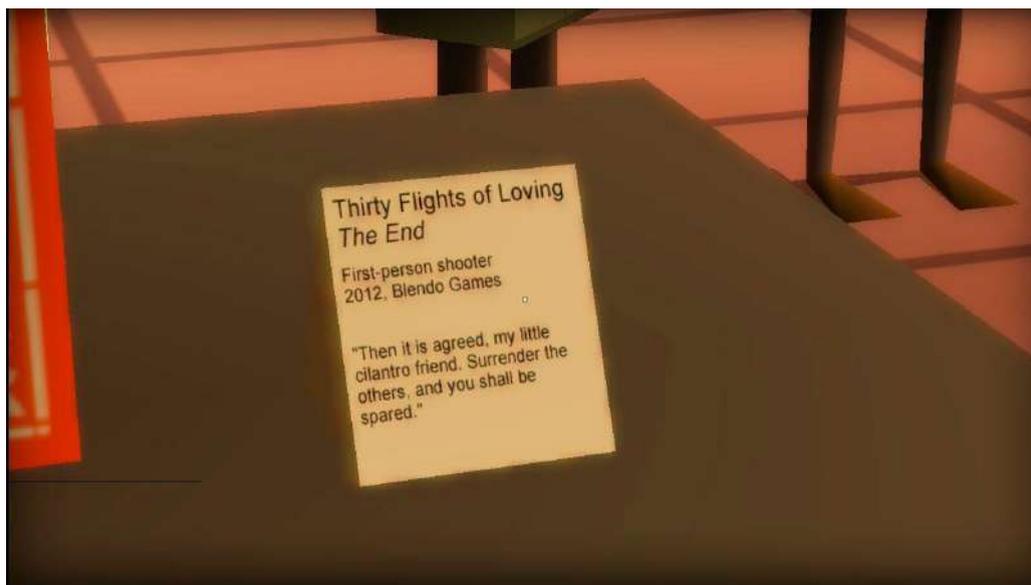


Fig. T27 - Placa descritiva logo ao lado do painel “*The End*” apresenta uma citação misteriosa.

As aspas ao redor do texto o sugerem como sendo uma citação extraída de um diálogo jamais presenciado pelo jogador. Talvez seja um acordo feito entre o jogador-personagem e a assassina de *Gravity Bone*. Ou, como o vídeo-ensaio de Chris Franklin sugere, talvez seja Anita delatando seus comparsas em busca de vingança pela traição do jogador-personagem (FRANKLIN, 2015). Não fica claro quem é o autor da frase e quem é o “amigo *cilantro*”. No final das contas, só conseguimos concluir que o pivô de toda a intriga foi um triângulo amoroso. Não sabemos o que exatamente deu errado na cena do assalto ou quem baleou Borges e Anita porque o jogador *não vivenciou* essa cena. Assim, com um simples texto no rodapé de sua conclusão, *Thirty Flights of Loving* salienta a incerteza de suas linhas narrativas.

⁶³Cilantro no inglês é literalmente coentro. No entanto, em decorrência da importância do coentro na culinária latino-americana, é possível que se trate de um apelido potencialmente pejorativo para um dos personagens latinos do game.

Ao situar o jogador em uma galeria de arte, um espaço de contemplação e reflexão, *Thirty Flights of Loving* o induz a refletir sobre a experiência que acaba de ter. Ao juntar todas as peças espalhadas pela montagem obtusa, o jogador se aproxima de uma explicação. No entanto, algumas peças foram omitidas e, por isso, ele jamais será capaz de completar o quebra-cabeças. Assim como em *Gravity Bone*, a narrativa chega a sua conclusão e muitas perguntas ficam no ar, e, novamente, a resposta para todas essas perguntas se encontra na vivência do jogador-personagem mas não na do jogador.

A narrativa acabou, mas o jogador ainda pode percorrer a galeria de arte. Depois da exposição dedicada aos créditos do game, o jogador se depara com uma outra exposição inusitada na mesma galeria, dedicada a uma explicação didática do princípio de Bernoulli (**Fig. T28**). Tematicamente, essa exposição se encaixa com o *leit motif* aeronáutico do game por explicar um dos princípios da sustentação aerodinâmica. No entanto, ela apresenta absolutamente nenhuma linha de continuidade narrativa com o restante do jogo. Se trata de mais uma instância na qual *Thirty Flights of Loving* subverte a estrutura usual dos games, visto que, depois que sua diegese se desintegra, o jogador continua perambulando pelo espaço e se depara com uma experiência completamente alheia ao restante de sua jornada. É como se *Thirty Flights of Loving* conferisse a mesma importância (ou desimportância) à essa exposição que ao restante dos acontecimentos do game, enfatizando novamente uma sensação de indiferença da diegese em relação a presença do jogador naquele espaço.



Fig. T28 - Exposição do princípio de Bernoulli na galeria.

Ao final da exposição do princípio de Bernoulli, o jogador encontra uma porta ao final de um corredor. Uma placa ilustrada ao lado da porta a sinaliza como sendo uma saída. Descendo o corredor (primeira imagem da **Fig. T29**), o som de uma moto freando surge. O

game corta antes do jogador se aproximar da saída, mudando de cena uma última vez (última imagem da **Fig. T29**). A nova cena é uma reprise da cena vista nas primeiras imagens da **Fig. T25**: Anita pilotando sua moto em um dia ensolarado com a câmera subjetiva sentada na garupa. Na outra pista, Borges pilota sua moto, levando uma caixa de bebidas na garupa. A música não-diegetica do museu continua tocando. Apenas a câmera é controlável com o mouse e nada mais. No canto direito inferior da tela, há uma tipografia escrita “*The End*” acompanhada de uma instrução pedindo para o jogador apertar a tecla “ESC”. A imagem dos personagens viajando em direção a um destino desconhecido roda eternamente se o jogador não apertar esc e, assim, sair para o menu principal do jogo. Essa cena final de natureza contemplativa e quase etérea, reintroduz brevemente (ou eternamente) o jogador à diegese de *Thirty Flights of Loving*, incitando-o retornar sua imaginação ao mundo do game e a deixar de lado as questões suscitadas pela apresentação inusitada do princípio de Bernoulli na cena anterior.



Fig. T29 - Ao percorrer metade do corredor em direção à saída, o game corta e transporta o jogador para outra cena, retornando-o à estrada ensolarada.

No menu principal, o jogador tem a opção de jogar o game novamente, sair do aplicativo ou de jogar *Gravity Bone*. Ou seja, ambos os games são incluídos no mesmo pacote, induzindo o jogador a encará-los como obras que se complementam. Ainda assim, não fica claro qual é a relação cronológica entre os dois ou se ambos compartilham o mesmo jogador-personagem.

3.4 Considerações gerais sobre *Thirty Flights of Loving*

Alex Mitchell, em sua análise de *Thirty Flights of Loving*, procura identificar técnicas para a construção de uma *jogabilidade poética*. Segundo Mitchell, a jogabilidade é poética quando as possibilidades de interação com o game são estruturadas de modo que a atenção do jogador recaia sobre a *forma* do game e, dessa maneira, faça o jogador enxergar essa estrutura com novos olhos (MITCHELL, 2016, p.2). Repetidas vezes em sua análise, ele usa o termo *desfamiliarização* para se referir aos processos que promovem o ato de enxergar sob uma nova perspectiva as estruturas dos videogames que, com o tempo, se tornaram tão familiares que o jogador deixou de notá-las. Ou seja, *desfamiliarizar* significa chamar a atenção do jogador para o dispositivo que sustenta a ilusão da jogabilidade. Assim, associando o caráter anti-ilusionista da *desfamiliarização* aos conceitos de transparência e opacidade de Ismail Xavier, é possível concluir que uma *jogabilidade poética* é, por excelência, uma jogabilidade opaca.

As três técnicas para a criação de uma *jogabilidade poética* identificadas por Mitchell em *Thirty Flights of Loving* são “subverter as expectativas de controle do jogador, perturbar o fluxo cronológico do tempo, e borrar as fronteiras da forma [neste caso, a fronteira entre a mídia do cinema e dos games]”⁶⁴ (MITCHELL, 2016, p.1). Todos esses procedimentos dizem respeito à montagem do game que, além de remeter à linguagem cinematográfica, autoritariamente impõe uma caótica descontinuidade espaço-temporal sobre a experiência do jogador e dificulta sua capacidade de navegação. Trata-se de um procedimento pouco usual nos games e acaba nos *desfamiliarizando* da “estética da continuidade” tão presente nas câmeras subjetivas interativas. Desse modo, a câmera subjetiva que, segundo Galloway, finalmente conseguiu se libertar de sua estranheza ao ser transferida da mídia do cinema para a mídia dos games (GALLOWAY, 2006, p. 69), teve seu efeito de encarceramento restaurado em *Thirty Flights of Loving*.

⁶⁴ “[...]undermining the player's expectations for control, disrupting the chronological flow of time, and blurring the boundaries of the form” (MITCHELL, 2016, p.1).

Enquanto nos games em primeira pessoa tradicionais e no cinema clássico hollywoodiano uma mudança de planos tende a amenizar a *descontinuidade elementar* para ofertar maior domínio visual do espectador sobre o espaço diegético, em *Thirty Flights of Loving* uma mudança de planos tende a mudar a cena por completo e, assim, desorientar o senso de navegação do jogador. Essa mudança de cena ocorre constantemente no game porque, ao contrário do cinema clássico hollywoodiano, escolhe ostentar a *descontinuidade elementar* por meio de sua montagem, não seguindo uma lógica de causa e efeito. A montagem em *Thirty Flights of Loving* aparenta se preocupar, sobretudo, com a justaposição de imagens chocantemente díspares a fim de gerar ruído na compreensão da narrativa e provocar no interator uma reação emocional aos contrastes salientados

Cabe lembrar que, em nossa análise, vimos que o game apresenta certos cortes que, graças a uma clara relação de causal entre as cenas justapostas, não geram tanto estranhamento assim. Exemplo disso pode ser encontrado nos cortes que sintetizam a fuga de Borges e o jogador-personagem pelo aeroporto. A continuidade da ação, somada à relativa consistência espacial entre os planos – todos ocorrem em corredores parecidos – consegue transmitir a ideia da passagem do tempo sem desorientar o jogador em relação aos acontecimentos ficcionais da sequência. No entanto, esse tipo de corte é a exceção e não a regra em *Thirty Flights of Loving*. E, mesmo seguindo uma relação causal, essa justaposição de planos similares continua negando a agência do jogador sobre a navegação de seu jogador-personagem pelo cenário, visto que a montagem torna irrelevante qualquer caminho diferente que ele tente tomar em sessões posteriores.

Diminuindo a agência do jogador, as fronteiras entre a condição de espectador e a condição de participante se borram ou se confundem de forma similar à situação onírica do “espectador-participante” apontada por Telotte no cinema subjetivo (TELOTTE, 1985). A estranheza leva o jogador a encarar seu jogador-personagem não como uma extensão de si mesmo no mundo virtual, mas sim como *outro* indivíduo sobre o qual qualquer possibilidade de controle é meramente passageira, impossibilitando o processo de identificação e inviabilizando a sustentação de um efeito janela.

Assim como *Gravity Bone*, a narrativa de *Thirty Flights of Loving* é estruturada de forma ambígua por essa montagem intrusiva. Mesmo que o jogador tente colocar todos os planos em ordem cronológica, o game deliberadamente omite detalhes importantes e apresenta mistérios sem solução, inviabilizando a criação de uma versão “oficial” dos acontecimentos. A omissão da cena do assalto, por exemplo, cumpre o papel óbvio de subverter a expectativa – semeada pelas armas e munições “colecionáveis” – de que o game se trata de um FPS de ação. Mas essa omissão também serve para impossibilitar a onisciência que o jogador geralmente exerce sobre a narrativa na maioria dos games. Assim, *Thirty Flights of Loving* frustra o jogador não apenas ao negar-lhe a fantasia de poder insinuada no hipotético *tempo de interação* do assalto, como também o frustra ao negar-lhe uma forma definitiva de preencher a lacuna deixada por essa omissão no *tempo ficcional*.

Tendo em mente as questões supracitadas, é possível afirmar que a montagem opaca de *Thirty Flights of Loving* é o denominador comum que subverte em múltiplas instâncias a transparência usual deste game em primeira pessoa e, por fim, incita o jogador a ressignificar sua relação com o jogador-personagem.

CONCLUSÃO

Em nossa pesquisa, no primeiro capítulo percebemos que tanto a montagem clássica hollywoodiana quanto a montagem tradicional dos games almejam a transparência de seus dispositivos por meio da invisibilização da chamada *descontinuidade elementar*. Para tanto, ambas apresentam cortes que orientam o espectador/jogador dentro do espaço-tempo da diegese e respeitam as relações de causa e efeito da trama. No caso dos games, a fim de não despertar uma *descontinuidade elementar* sobre controle que o jogador exerce sobre o seu jogador-personagem, eles tendem a adotar o *plano-sequência* durante seus *tempos de interação* e restringir os cortes aos momentos em que o *tempo de interação* é interrompido, obedecendo à chamada “estética da continuidade” e sustentando a ilusão de equivalência entre a experiência do jogador e o jogador-personagem. No caso dos games que apresentam cortes do *tempo de interação*, as mudanças de plano tendem a estar sob controle do jogador – como no caso da câmera que muda para o espelho retrovisor em *Grand Theft Auto: San Andreas* – ou, quando disparadas pela programação do game, a respeitar as regras de orientação espacial e as relações causais do cinema clássico hollywoodiano – como no caso das diversas câmeras fixas em *Resident Evil* e *Grim Fandango*.

No segundo capítulo, vimos que a câmera subjetiva tende a provocar estranhamento no cinema já que o espectador não a enxerga como sendo seu próprio olhar, mas sim como o olhar do “outro”. Vimos que enquanto filmes como *A Dama do Lago* caem nesse estranhamento não-intencionalmente, outros filmes, a exemplo de *Quero ser John Malkovich*, *Enter the Void* e *Arca Russa*, investem no plano subjetivo a fim de cultivar uma experiência alienante. Desfazendo essa sensação de estar encarcerado no olhar do “outro”, vimos que a possibilidade de interação trazida pelos games faz com que o plano subjetivo deixe de lado sua natureza opaca para se tornar um procedimento transparente, fazendo com que o jogador enxergue o jogador-personagem como uma extensão de seu próprio corpo em games em primeira pessoa. Mesmo não reproduzindo fielmente os aspectos fisiológicos desse jogador-personagem, os games em primeira pessoa conseguem sustentar a ilusão de um efeito janela muito melhor do que o cinema subjetivo graças ao domínio visual ofertado pelo controle da câmera e a possibilidade de agência sobre o mundo virtual. No

entanto, cabe notar que certos games, como *Forbidden Siren*, causam estranhamento por apresentarem câmeras subjetivas não-interativas que representam a perspectiva de um personagem que não é o jogador-personagem.

No entanto, como vimos no terceiro capítulo, até quando temos agência sobre a câmera subjetiva e ela corresponde à perspectiva do jogador-personagem, ela ainda pode ter seu efeito janela rompido sem precisar recorrer à interrupção do *tempo de interação*. Quando uma mudança de planos subjetivos interativos é automaticamente disparada pela programação do game sem o consentimento do jogador – tal como pode vista em *Thirty Flights of Loving* – ela consegue ir além de uma mera *cutscene* em câmera subjetiva – tal como a *cutscene* da morte de Andrew Ryan em *Bioshock* – em razão da continuidade de seu *tempo de interação* mas descontinuidade de seu *tempo ficcional*. Ao trocar de cena abruptamente sem interromper o *tempo de interação*, *Thirty Flights of Loving* afirma que o jogador ainda tem agência sobre o seu jogador-personagem, mas demonstra por meio do corte que essa agência não altera de forma significativa o destino da narrativa, a exemplo da desimportância dos caminhos escolhidos pelo jogador na fuga de Borges e o jogador-personagem pelo aeroporto (**Fig. T7**). Assim, por meio de uma montagem que não interrompe o *tempo de interação*, e que, por sua vez, não segue uma lógica de causa e efeito, *Thirty Flights of Loving* demonstra que a câmera subjetiva interativa dos games pode se tornar tão opaca quanto a do cinema e, dessa forma, enquadrar o personagem controlável como sendo o “outro”.

Futuras investigações

O recorte feito por este trabalho se limitou ao estranhamento provocado pelo uso da montagem em games em primeira pessoa. Apesar de citarmos alguns games em terceira pessoa, faz-se necessário uma pesquisa maior analisando as questões de identificação levantadas por essa perspectiva não-subjetiva e o papel que a montagem pode exercer na construção ou desconstrução da equivalência entre a experiência do jogador e a experiência do jogador-personagem.

Sobre o *design* de *Thirty Flights of Loving*, é possível investigar a forma como a legibilidade de seus cenários induz o jogador pelos espaços e, conseqüentemente, afina o

ritmo da experiência e afeta a duração dos planos interativos. Além disso, cabe notar que esta análise de *Thirty Flights of Loving* compartilha o mesmo referencial que a análise de Alex Mitchell (2016), já que ambas enxergam o game a partir da perspectiva de um hipotético jogador já familiarizado com as convenções da mídia dos games, da câmera subjetiva interativa e do gênero FPS. Portanto seria válido avaliar a recepção do game por jogadores que não possuem esse mesmo repertório, e ver se a montagem seria percebida como opaca ou não caso o interator não tivesse as mesmas expectativas de controle.

Outro ponto importante não abordado por esta pesquisa é a proliferação de uma “estética da descontinuidade” em games em primeira pessoa posteriores a *Thirty Flights of Loving*. *Virginia* (Variable State, 2016), por exemplo, é um game em primeira pessoa que apresenta uma montagem bastante similar a *Thirty Flights of Loving*, e os créditos do game fazem questão de citá-lo diretamente como inspiração, agradecendo especialmente a Brendon Chung. Também é curioso notar como essa proliferação do corte desorientante em primeira pessoa ocorreu sobretudo em games de horror como, por exemplo, *Observer* (Bloober Team, 2017), *Paratopic* (Arbitrary Metric, 2018), *SEPTEMBER 1999* (98DEMAKE, 2018) e *The Space Between* (Christoph Frey, 2019). Cada um desses games, de uma forma ou de outra, salienta a separação entre o jogador e o jogador-personagem por meio da montagem, tornando a câmera subjetiva interativa no olhar do “outro”.

Ainda mais paralelos podem ser traçados entre o efeito alienante da montagem nestes games em primeira pessoa e o estranhamento da câmera subjetiva do cinema. Por exemplo, *Virginia* e *Observer* são experiências oníricas onde o jogador-personagem é um detetive, remetendo bastante à noção de Telotte do “detetive-sonhador” em *A Dama do Lago* (Telotte, 1985). Em *SEPTEMBER 1999*, um jogo cuja câmera subjetiva busca se aproximar do gênero cinematográfico de terror *found footage*, as elipses temporais geradas pelos cortes chamam atenção para a ambiguidade da ficção. Isso ocorre de tal forma que o jogador não sabe se o jogador-personagem é uma vítima mantida em cárcere privado por um assassino ou se ele é o assassino em si, fazendo o jogador questionar se esse olhar representa uma ameaça ou não, tal como no “ponto de vista assassino” do cinema.

Outra questão interessante a ser levantada é a aplicação dessa “estética da descontinuidade” no contexto de games em realidade virtual. Um possível início para essa discussão talvez seja o método de locomoção em “blink”⁶⁵ (“pisar de olhos”) presente no mais recente game da franquia *Half-Life*, o jogo em realidade virtual *Half-Life: Alyx* (Valve, 2020). Esse método de locomoção é feito da seguinte forma: o jogador aponta para a região onde ele deseja estar no cenário, projetando no mundo virtual o holograma amarelado de um par de pés. Ao apertar um botão, o jogador é teletransportado para a posição do cenário indicada e essa mudança de posição é transacionada por um curtíssimo *fade*, similar ao piscar de olhos simulado na câmera subjetiva de *Enter The Void*. O método de locomoção em “blink” é um dos três métodos de locomoção possíveis em *Half-Life: Alyx* mas é o único que interrompe a continuidade da imagem. Essa breve interrupção da imagem serve o propósito de aliviar a sensação de enjôo por movimento que a continuidade artificial do movimento da câmera subjetiva pode despertar em jogadores sensíveis à realidade virtual. Ou seja, a locomoção por “blink” é uma tentativa de eliminar uma desorientação gerada pela continuidade (!) da imagem.

Também cabe investigar mais o papel do corte em primeira pessoa em games onde a justaposição de planos segue uma lógica de causa e efeito, ao contrário da montagem de contrastes amplamente empregada em *Thirty Flights of Loving*. Exemplo de uma montagem em primeira pessoa baseada numa lógica causal pode ser encontrado em *Quadrilateral Cowboy*, o game de Brendon Chung que sucedeu *Thirty Flights of Loving* e cuja narrativa pertence ao mesmo universo fictício. Nesse game, o jogador controla uma hacker que deve realizar uma série de assaltos. Apesar do game ser em primeira pessoa, esses assaltos não transcorrem por meio de cenas de ação tal como em um FPS, mas sim por meio de uma série de quebra-cabeças navegacionais nos quais o jogador deve se infiltrar em prédios sem despertar alarmes, reprogramando máquinas, portas e câmeras em um terminal pessoal portátil.

⁶⁵Para mais informações sobre os métodos de locomoção em *Half-Life: Alyx* Cf: VALVE. *Half-Life: Alyx - Locomotion Deep Dive*. Publicado no YouTube pelo canal Valve: [s.l.], 6 abr. 2020. 1 vídeo (10min.). Disponível em: < <https://youtu.be/TX58AbJq-xo> > Acesso em: 8 dez. 2020. Transcrição disponível em: < <https://store.steampowered.com/newshub/app/546560/view/2094678328495095020> > Acesso em: 8 dez. 2020.

Contrariando a rigidez autoritária de *Thirty Flights of Loving*, *Quadrilateral Cowboy* incentiva o jogador a expressar sua agência na execução desses assaltos, possibilitando diversas soluções para um mesmo problema. No entanto, nos *tempos mortos* (*dead time*) que ocorrem entre os assaltos, o game adota uma estrutura caracterizada por cortes que, sem interromper o *tempo de interação*, condensam espaço e a temporalidade dos acontecimentos e, conseqüentemente, minimizam a agência do jogador nesses segmentos que, por sua vez, não são o foco da jogabilidade. Esses cortes sempre justapõem cenas em ordem cronológica e, apesar de omitirem acontecimentos, raramente deixam lacunas que o jogador é incapaz de preencher, seguindo assim uma estrutura causal de fácil compreensão.

E por fim, vale refletir se a câmera subjetiva interativa descontínua nos games permanecerá como um procedimento que causa estranhamento no jogador ou se essa técnica eventualmente se tornará um elemento convencional na linguagem da mídia.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

BOLTER, Jay; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge/Massachusetts: The MIT Press, 1999.

BORDWELL, David. *O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos*. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). *Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional*. Volume II (p. 277 – 301). São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

BRECHT, Bertolt. *On Chinese Acting*. Tradução de BENTLEY, Eric. In: *The Tulane Drama Review*, vol. 6, No. 1, pp. 130-136. The MIT Press, 1961.

CHUNG, Brendon. *Level With Me, Brendon Chung*. Entrevista concedida a Robert Yang. Rock, Paper, Shotgun: [s.l.], 15 nov. 2011. Disponível em: < <https://www.rockpapershotgun.com/2011/11/15/level-with-me-brendon-chung/> > Acesso em: 6 dez. 2020.

DUNNE, Daniel. *Brechtian Alienation in Video Games*. In: *Press Start*, vol. 1, no. 1, pp. 79-99. HATII at the University of Glasgow, 2014. Disponível em: < <http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/issue/view/1> > Acesso em: 6 dez. 2020

FERREIRA, Emmanoel. *Games, imersão e interatividade: novos paradigmas para uma comunicação lúdica*. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 2007.

GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

HART, Adam Charles. *Killer POV: First-Person Camera and Sympathetic Identification in Modern Horror*. In: *Imaginations*, vol. 9, no. 1, pp. 69-86, [s.l.], 2018. < <http://dx.doi.org/10.17742/IMAGE.p70s.9.1.6> > Acesso em : 6 dez. 2020.

HORTI, Samuel. *Gravity Bone was a better spy movie than most spy movies*. PC Gamer: 29 nov. 2017. Disponível em: <

<https://www.pcgamer.com/gravity-bone-was-a-better-spy-movie-than-most-spy-movies/> >

Acesso em: 6 dez. 2020.

JUUL, Jesper. *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge/Massachusetts: The MIT Press, 2005

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge/Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. 2ª Ed. São Paulo: editora brasiliense ltda, 1990.

MITCHELL, Alex. *Making the Familiar Unfamiliar: Techniques for Creating Poetic Gameplay*. Department of Communications and New Media National University of Singapore, 2016

NOÉ, Gaspar. *Gaspar Noé Interview: Enter The Void, illegal substances and life after death*. Entrevista concedida a Ryan Lambie. Den of Geek: [s.l.], 21 set. 2010. Disponível em: < <https://www.denofgeek.com/movies/gaspar-no%c3%a9-interview-enter-the-void-illegal-substances-and-life-after-death/> > Acesso em: 6 dez. 2020.

_____. *The Trip*. Entrevista concedida a Brandon Harris. Filmmaker Magazine: [s.l.], 20 jul. 2010. Disponível em: < <https://filmmakermagazine.com/11207-the-trip-2/> > Acesso em: 6 dez. 2020.

SILVERMAN, Kaja. *The Subject of Semiotics*. Nova Iorque: Oxford University Press, 1983

TELOTTE, J. P. *The Detective as Dreamer: The Case of The Lady in the Lake*. In: *Journal of Popular Film and Television* 12, no 1., pp. 4-15. 1984

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2005.

FONTES

1. Filmes

Being John Malkovich (*Quero Ser John Malkovich*). Dirigido por Spike Jonze. (113 min.) Estados Unidos, 1999.

Dr. Jekyll and Mr. Hyde (*O Médico e o Monstro*). Dirigido por Rouben Mamoulian. (98 min.) Estados Unidos, 1931.

Enter the Void (*Viagem Alucinante*). Dirigido por Gaspar Noé. (161 min.) França, Canadá, Itália e Alemanha, 1987.

Halloween (*Halloween - A noite do Terror*). Dirigido por John Carpenter. (91 min.) Estados Unidos, 1978.

Hardcore Henry (*Hardcore: Missão Extrema*). Dirigido por Ilya Naishuller. (96 min.) Rússia e Estados Unidos, 2015.

Lady in the Lake (*A Dama do Lago*). Dirigido por Robert Montgomery. (105 min.) Estados Unidos, 1946.

Predator (*Predador*). Dirigido por John McTiernam. (107 min.) Estados Unidos, 1987.

RoboCop (*Robocop - O Policial do Futuro*). Dirigido por Paul Verhoeven. (102 min.) Estados Unidos, 1987.

Smack My Bitch Up. Videoclipe dirigido por Jonas Åkerlund. (4 min.) Inglaterra, 1997

Strange Days (*Estranhos Prazeres*). Dirigido por Kathryn Bigelow. (145 min.) Estados Unidos, 1995.

The Blair Witch Project (*A Bruxa de Blair*). Dirigido por Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. (107 min.) Estados Unidos, 1999.

The Godfather (*O Poderoso Chefão*). Dirigido por Francis Ford Coppola. (177 min.) Estados Unidos, 1972.

The Terminator (*O Exterminador do Futuro*). Dirigido por James Cameron. (108 min.) Estados Unidos, 1984.

Русский ковчег (*Arca Russa*). Dirigido por Alexander Sokurov. (96 min.) Rússia, 2002.

2. Games

2K BOSTON; 2K AUSTRALIA. **Bioshock**. 2K Games, 2007. (PC, Xbox 360)

3D REALMS. **Duke Nukem 3D**. FormGen (MS-DOS)

98DEMAKE. **SEPTEMBER 1999**. 98DEMAKE, 2018. (PC)

ACTIVISION. **Pitfall!**. Activision, 1982. (Atari 2600)

ARBITRARY METRIC. **Paratopic**. Arbitrary Metric, 2018. (PC, Mac, Linux)

ASMIK ACE ENTERTAINMENT. **LSD Dream Emulator**. Asmik Ace Entertainment, 1998. (PlayStation)

BLENDO GAMES. **Barista 2**. Blendo Games, 2004. (PC)

BLENDO GAMES. **Gravity Bone**. Blendo Games, 2008. (PC)

BLENDO GAMES. **Quadrilateral Cowboy**. Blendo Games, 2016. (PC)

BLENDO GAMES. **Thirty Flights of Loving**. Blendo Games, 2012. (PC)

CAPCOM. **Resident Evil**. Capcom, 1996. (PlayStation)

CREATIVE ASSEMBLY. **Shogun: Total War**. Electronic Arts e Sold Out, 2000. (PC)

CYAN, INC.. **Myst**. Broderbund, 1993. (Mac)

FREY, Christoph. **The Space Between**. Christoph Frey, 2019 (PC)

DICE. **Battlefield 2: Modern Combat**. Electronic Arts, 2005. (PlayStation 3, Xbox 360, PC)

DICE. **Battlefield 3**. Electronic Arts, 2011. (PlayStation 3, Xbox 360, PC)

DICE. **Mirror's Edge**. Electronic Arts, 2008. (PlayStation 3, Xbox 360, PC)

DOUBLE FINE PRODUCTIONS. **Grim Fandango Remastered**. Double Fine Productions, 2015 (PC, PlayStation 4, Xbox One, Mac, Linux)

FRICTIONAL GAMES. **Amnesia: The Dark Descent**. Frictional Games, 2010 (PC, Mac, Linux)

ID SOFTWARE. **Doom**. id Software, 1993. (MS-DOS)

ID SOFTWARE. **Quake**. GT Interactive, 1996. (PC)

INFINITY WARD. **Call of Duty 2**. Activision, 2005 (PC, Xbox 360)

KOJIMA PRODUCTIONS. **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**. Konami, 2015. (PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One)

KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. **Metal Gear Solid**. Konami, 1998. (PlayStation)

LOOKING GLASS. **Thief: The Dark Project**. Eidos Interactive, 1998 (PC)

LUCASARTS. **Grim Fandango**. LucasArts, 1993. (PC)

LUCASARTS. **Day of the Tentacle**. LucasArts, 1993. (MS-DOS, Mac OS)

NAUGHTY DOG. **Uncharted (série de games)**. Sony Interactive Entertainment, 2007-2017. (PlayStation 3, PlayStation 4)

NINTENDO EAD. **Super Mario Bros.**. Nintendo, 1983 (Nintendo Entertainment System)

NINTENDO EAD. **Super Mario 64**. Nintendo, 1996. (Nintendo 64)

NINTENDO EAD. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Nintendo, 1998. (Nintendo 64)

NINTENDO R&D1; TSUKINSHI, Ikegami. **Donkey Kong**. Nintendo, 1981 (Arcade)

PAJITNOV, Alexey; GERASIMOV, Vadim. **Tetris**. Infogrames Entertainment SA, 1984. (Electronika 60, IBM PC)

PLAYDEAD. **Inside**. Playdead, 2016. (Xbox One, PC, Playstation 4)

REMEDY ENTERTAINMENT. **Max Payne**. Gathering of Developers, 2001. (PC)

ROCKSTAR NORTH. **Grand Theft Auto: San Andreas**. Rockstar Games, 2004. (Playstation 2)

SCE JAPAN STUDIO. **Forbidden Siren**. Sony Computer Entertainment, 2003. (PlayStation 2)

SIE SANTA MONICA STUDIO. **God of War**. Sony Interactive Entertainment, 2018. (PlayStation 4)

STORMFRONT STUDIOS. **The Lord of the Rings: The Two Towers**. Electronic Arts, 2002. (PlayStation 2)

TEAM SILENT. **Silent Hill**. Konami, 1999. (PlayStation)

THEKLA, INC.. **The Witness**. Thekla Inc., 2016. (PC, PlayStation 4, Xbox One)

UNDERGROUND DEVELOPMENT. **Thrasher: Skate and Destroy**. Rockstar Games, 1999. (PlayStation)

VALVE. **Counter Strike**. Valve, 2000. (PC)

VALVE. **Half-Life**. Valve, 1998. (PC)

VALVE. **Half-Life: Alyx**. Valve, 2020. (PC)

VARIABLE STATE. **Virginia**. 505 Games, 2016. (PC, Mac, PlayStation 4, Xbox One)

3. Vídeo

FRANKLIN, Chris. *Errant Signal - Blendo Games (Spoilers)*. Publicado no YouTube pelo canal Errant Signal: [s.l.], 29 abr. 2015. 1 vídeo (17min). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=xa2fA0OCSNw> > Acessado em: 6 dez. 2020.

4. Figuras

Figura 1: Capturas de tela de *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004) no PC, feitas pelo autor. Disponível em: < https://store.steampowered.com/app/12120/Grand_Theft_Auto_San_Andreas/ > Acesso em: 7 dez. 2020.

Figura 2: Capturas de tela de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo EAD, 1998), feitas pelo autor. ROM do arquivo original de Nintendo 64 foi emulado no PC no software *Project64*.

Figura 3: Capturas de tela de *Quake* (id Software, 1998) no PC, feitas pelo autor. Game disponível em: < <https://store.steampowered.com/app/2310/QUAKE/> > Acesso em: 7 dez. 2020.

Figura 4: Capturas de tela de *Metal Gear Solid* (Konami Computer Entertainment Japan, 1998), feitas pelo autor. ROM do arquivo original de PlayStation foi emulado no PC no software *ePSXe*.

Figura 5 e 11: Capturas de tela de *Half-Life* (Valve, 1998) no PC, feitas pelo autor. Game disponível em: < <https://store.steampowered.com/app/70/HalfLife/> > Acesso em: 7 Dez. 2020.

Figura 6: Figura 4.20 da página 149 de JUUL, Jesper. *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge/Massachussets: The MIT Press, 2005.

Figura 7: Capturas de tela de *Grim Fandango Remastered* (Double Fine Productions, 2014) no PC, feitas pelo autor. Game disponível em: < https://store.steampowered.com/app/316790/Grim_Fandango_Remastered/ > Acesso em: 7 Dez. 2020

Figura 8: Capturas de tela de *The Ultimate Doom* (id Software, 1995) no PC, feitas pelo autor. O game é uma versão de *Doom* (id Software, 1993) com conteúdos adicionais. Game disponível em: < https://store.steampowered.com/app/2280/Ultimate_Doom/ > Acesso em: 7 Dez. 2020

Figura 9: Captura de tela de *Thrasher: Skate and Destroy* (Underground Development, 1999), feita pelo autor. ROM do arquivo original de PlayStation foi emulado no PC no software *ePSXe*.

Figura 10: Capturas de tela de uma partida online de *Counter Strike* (Valve, 2000) no PC, feitas pelo autor. Game disponível em: < <https://store.steampowered.com/app/10/CounterStrike/> > Acesso em: 7 Dez. 2020

Figuras 12 e 13: Capturas de tela de *Gravity Bone* (Blendo Games, 2008) no PC, feitas pelo autor. Jogo iniciado à partir do menu principal de *Thirty Flights of Loving* (Blendo Games, 2012). Game disponível em: < https://store.steampowered.com/app/214700/Thirty_Flights_of_Loving/ > Acesso em: 7 Dez. 2020

Figuras T1 a T29: Capturas de tela de *Thirty Flights of Loving* (Blendo Games, 2012) no PC, feitas pelo autor. Game disponível em: < https://store.steampowered.com/app/214700/Thirty_Flights_of_Loving/ > Acesso em 7 Dez. 2020