



O Desenquadramento Possível: Aspectos do Cotidiano em *Gamescapes*¹

Daniel ABATH²

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

Resumo

O desenvolvimento tecnológico atrelado ao fenômeno da convergência midiática atribuiu, ao longo das últimas décadas, novos usos e funções para os diversos meios envolvidos nos processos comunicativos e informacionais. O videogame, mídia emergente nos estudos de comunicação, sempre empreendeu um amplo diálogo com as linguagens cinematográficas, e vice-versa. Neste artigo procuramos demonstrar, através dos conceitos sobre enquadramento, oriundos da área do cinema, a noção de desenquadramento, presente nas paisagens visuais dos jogos, como um recurso para a reprodução de mecanismos do cotidiano no mundo dos games.

Palavras-chave: comunicação; cotidiano; cinema; videogame.

Introdução

A estética cinematográfica, diante da (oni)presença da mídia videogame, tem passado por diversas modificações, com implantações de recursos oriundos das ludonarrativas. Em verdade, tais relações se processam por uma espécie de retroalimentação midiática, em que tanto o cinema quanto os jogos eletrônicos dialogam e rompem as fronteiras entre as linguagens. Neste artigo, procuramos observar esses fenômenos voltados para a questão do enquadramento cinematográfico nos jogos eletrônicos como um recurso constituinte da experiência cognitiva do interator no jogo.

Como as imagens interagem para contar histórias nos games? Qual a matéria dos fatos representados nas narrativas lúdicas? Estas parecem ser as principais questões a serem aqui discutidas, tendo em vista uma epistemologia comunicativa das imagens enquadradas na tela. Outrossim, tal qual o silêncio discursivo, o desenquadramento também atua como um procedimento de significação imagético na medida em que a ausência de uma imagem atual pressupõe o enquadramento potencial dessa mesma imagem.

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de junho de 2011.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC) da Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Bolsista CAPES/Reuni, email: dnabath@gmail.com.



Jacques Aumont (2004, p. 139, grifo do autor) indaga a si próprio: “O que é, com efeito, uma narrativa? Essencialmente o emprego das duas noções de *acontecimento e causalidade*”. Deprendemos da afirmação que a narrativa é sujeito e objeto de si mesma, dependendo inevitavelmente, no caso do cinema e do videogame, da manipulação de imagens móveis para se desenvolver. Ou seja, nas mídias audiovisuais, o fato é produto do movimento. Logo, as variadas formas de movimentação visual terão grande influência sobre a percepção e a maneira de contar uma história.

Para Jean Epstein (1983), o cinema e a literatura são dois campos completamente antagônicos, sendo a literatura afeita às qualidades superiores, tais como a abstração, a classificação e a dedução, e o cinema entendido como promotivo das nossas faculdades primitivas, tais como a emoção. Longe de uma visão epsteiniana para quem a imagem animada consiste numa representação semipronta, quase sem inquirir do espectador a mediação do intelecto, entendemos a imagem em movimento como uma linguagem que, pelo contrário, exige determinadas operações intelectuais para uma plena decodificação por parte do espectador/interator. Essas operações já eram entendidas como necessárias às futuras gerações por Walter Benjamin (1994, p. 174) quando este afirmava que “o filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana”.

Os meios e as tecnologias não podem ser concebidos à luz da incompatibilidade. Chega a ser redundante afirmarmos que o surgimento de um novo meio é produto de modificações dos meios antigos e objeto de novas reconfigurações potenciais. Assim, as narrativas fílmicas e os videogames possuem suas diferenças, mas também têm muito em comum em termos de gramática, temática e estilística. Luís Nogueira (2009, p. 6-7) aponta, inclusive, um caráter transtextual entre as duas mídias:

Trata-se da existência na paisagem mediática e artística contemporânea de um regime de constante transtextualidade: jogos que se metamorfoseiam em narrativas; narrativas que adaptam jogos; jogos que incluem narrativas; narrativas que propõem jogos; jogadores que se assumem como espectadores; espectadores que se investem como jogadores.



Acostumados como estamos à mentalidade visual, da qual Marshall McLuhan (1964) já se servia nos anos 1960 para conceituar o tipo de percepção instantâneo-simultânea à apresentação das cenas na tela, nem nos damos conta de que a televisão iniciou um processo de influência sobre o cinema, assim como agora o faz o videogame. O canal de música MTV tem uma profunda participação na reestruturação da estética cinematográfica, pois o advento dos videoclipes promoveu o aumento da aceleração das imagens e, conseqüentemente, a diminuição do tempo empregado nos planos.

Pode-se dizer que a evolução tecnológica é um dos fatores mais importantes para explicar a interpenetração das formas estéticas e narrativas dos games no cinema, e vice-versa. Sobre isso, basta acrescentarmos que o uso de imagens geradas por computador, as chamadas imagens sintéticas, ou CGI³, foi responsável pelo empreendimento dos cortes de forma imperceptível ao plano. Significa dizer que um mesmo plano comporta inúmeros cortes, algo inconcebível à ideia do cinema clássico que pressupõe todo o evento compreendido entre, apenas, dois cortes: o inicial e o final.

O formato narrativo do cinema clássico, dividido em três atos e oriundo do teatro, agora divide espaço com as formas narrativas dos games. Tais estruturas são caracterizadas por enredos permeados por enfrentamentos de desafios com grau de dificuldade crescente; picos dramáticos constantes e um turbilhão de informações visuais encadeadas pelo *timing* frenético dos jogos. Quanto à estética, o uso do fundo azul possibilita a implantação de cenários em computação gráfica, intercalados com as imagens filmadas e a captação de movimentos humanos, recursos muito utilizados nos games atuais.

Não é de hoje que os videogames têm influenciado na chamada estética cinematográfica. O exemplo mais específico dessa relação se dá no âmbito das animações, dados os recursos computacionais empregados nessas obras. Muitos desses procedimentos gráficos advêm das pesquisas da área informática, das quais aquelas relativas ao mundo dos games sempre despertaram o interesse dos pesquisadores, quer seja em função de uma cultura *hacker*, quer seja devido a uma corrida concorrencial entre as empresas produtoras e desenvolvedoras de jogos eletrônicos.

O épico *300*⁴, dentre tantos outros filmes, apresenta-nos uma longa tomada em câmera lenta que perfaz aspectos característicos da estética do videogame: ausência de cortes; plano único, ou seja, sem a interrupção da ação; enquadramento de detalhes da

³ *Computer Generated Images*.

⁴ Estados Unidos, 2007.



ação e retorno à média distância; manipulação do *timing*, da velocidade do evento, que ocorre ora em câmera lenta, ora em aceleração, ora em *bullet time*⁵. Assim, outros elementos como a posição da câmera, os movimentos dos personagens, a música, a velocidade, e, sobretudo, a manipulação de imagens por computador só confirmam a torrente de contribuições das ludonarrativas às narrativas fílmicas. Vejamos como se manifesta o procedimento inverso, ou seja, como o cinema contribuiu para o universo dos games através das perspectivas empregadas por meio da câmera.

Enquadramentos de exploração em gamescapes

O termo enquadramento se refere a tudo o que está presente em uma imagem, o que compreende também aquilo que figura nos cenários, nos personagens e em demais elementos da cena. Toda cena no cinema é dividida em planos, ou seja, em perspectivas de filmagem, as quais serão, posteriormente, editadas e relacionadas umas às outras por meio dos cortes. Na área do cinema os enquadramentos são facilmente perceptíveis, tendo em vista que o desenrolar da narrativa se dá em função da decupagem, ou seja, do planejamento da filmagem previamente estabelecido.

Vejamos os principais tipos de plano cinematográfico:

Plano geral: o ambiente é mostrado por completo. Esse plano possui uma função descritiva, apresentando ao espectador como se estrutura o lugar em que a história se desenrola;

Plano aberto: é o enquadramento da visão geral do personagem, ou seja, não se mostra o ambiente todo, mas o personagem é mostrado dos pés à cabeça;

Plano americano: apresenta na tela aproximadamente 2/3 do personagem, o que corresponde a uma imagem a partir do joelho até a cabeça;

Plano médio: enquadra o personagem da cintura para cima. Mais utilizado para enfatizar os diálogos em momentos indispensáveis para o entendimento do espectador sobre a cena. Assim, o rosto do personagem é destacado sem a presença de outros elementos para o desvio da atenção;

Close: ênfase no rosto ou em partes do corpo do personagem, além de objetos do cenário, sendo considerado um plano mais subjetivo por criar um maior vínculo de proximidade entre personagem/espectador;

⁵ O efeito *bullet time* se refere ao momento quase estático da ação em que a câmera efetua um movimento circular, perpassando todo o quadro actancial e dando a ver todas as perspectivas possíveis de contemplação do evento.



Super close: enquadramento mais fechado, concentrado nos lábios ou nos olhos do personagem.

Se intentarmos uma aproximação com o campo dos games, veremos que a influência do cinema sobre os jogos eletrônicos é muito forte. A equipe de criação dos jogos, por mais que os programe com câmeras e ângulos de visão específicos, deixa sempre a cargo dos jogadores a disposição dos planos, de forma que os enquadramentos que daí surgirão serão sempre produtos da escolha do jogador, ou seja, da interatividade.

A esse respeito, Arthur Bobany (2008, p. 147) explica que a própria narrativa é menos importante do que a experiência de exploração dos *gamescapes*⁶:

No mundo dos games narrativa e enredo ficam em segundo plano, pois há um elemento ainda mais forte que os define: a Interatividade. A maneira como podemos nos manifestar dentro de um jogo é que de fato determina o âmago do mesmo, e provém uma experiência mais forte do que a compreensão da narrativa em si, ao ponto que muitos jogos não possuem narrativas elaboradas (e alguns até mesmo não possuem narrativa alguma).

De certa forma, os enquadramentos de exploração nas paisagens visuais dos jogos são exemplos de mecanismos mais importantes para o progresso no game do que o entendimento da história do jogo. Vale ressaltar que as sequências fílmicas, em sua grande maioria, podem ser “suprimidas” durante a sua exibição. Muitos jogadores preferem assistir as sequências como forma de consolidar o sentido do jogar. Porém, outros se identificam mais com os momentos interativos, pulando tais apresentações com o simples apertar de um botão no *joystick*.

Baseados nos planos estabelecidos no âmbito cinematográfico, os produtores de jogos eletrônicos construíram os enquadramentos nas ludonarrativas tomando de empréstimo várias perspectivas da sétima arte. Assim, temos:

O quadro fixo: tipo de enquadramento próprio dos jogos em 2D das gerações de consoles das décadas de 1970 e 1980. O plano é baseado nos primórdios do cinema, em que os filmes eram apresentados como quadros, também chamados de teatro filmado;

Primeira pessoa do singular: gênero de jogos, geralmente de guerra, em que o jogador assume a chamada câmera subjetiva, na qual a perspectiva de visão é referente à

⁶ *Gamescapes* é uma expressão utilizada para designar as paisagens visuais dos jogos.



altura real da cabeça de apenas um personagem principal, o que é considerado como um recurso para o aumento da imersão no jogo;

Primeira pessoa do plural: câmera aproximada do personagem, mas não ao nível dos olhos, pois aqui há a possibilidade de comandar mais de um personagem durante os estágios do game. Tal enquadramento corresponde ao plano médio cinematográfico;

Terceira pessoa: os jogos em terceira pessoa mostram o personagem por inteiro pelas costas, semelhante ao plano aberto. A denominação corresponde justamente ao tipo do narrador observador, ou seja, que não toma parte nas ações. Tal nomenclatura se mostra insuficiente para caracterizar esse tipo de enquadramento no *gamescape*, tendo em vista o fato de que, mesmo de uma perspectiva diferente dos jogos em primeira pessoa, o jogador também interage e participa com os personagens das narrativas. Esse tipo de visão perdurou por muito tempo nos games das antigas plataformas, com câmeras não posicionadas às costas dos personagens, mas mostrando-os em perfil;

*Shoulder view*⁷: enquadramento correspondente ao plano médio (da cintura à cabeça), pois a câmera fica aproximada dos ombros do personagem;

Visão isométrica: enquadramento de um campo aberto do cenário, visto de cima, a fim de proporcionar um maior controle sobre as dimensões espaciais envolvidas nos estágios, o que a aproxima do plano geral. A visão isométrica é muito utilizada em jogos de estratégia e RPGs eletrônicos, nos quais existem confrontos entre exércitos e tropas em grande quantidade, exigindo do jogador habilidades estratégicas para o prosseguimento no jogo.

Dados os principais tipos de enquadramentos possíveis, nossa tentativa epistemológica consiste em visualizar os desenquadramentos em *gamescapes* como reveladores de aspectos cotidianos aos enredos desses jogos. E se tais enredos perpassam questões cotidianas do mundo biológico, podemos intentar a análise de um cotidiano transmutado para as ludonarrativas da mesma forma que o fazemos nos estudos de outras mídias: procurando aspectos essenciais em micro-aparências residuais.

⁷ Trad.: visão do ombro.



O cotidiano presente nas imagens “ausentes”

Caso o nosso objeto contemplasse os jogos eletrônicos em seu momento de interação entre dois ou mais indivíduos, o que acontece muito nas chamadas *lan houses*, teríamos no Interacionismo Simbólico nossa corrente teórica para tal intento. Para os interacionistas, as ações sociais são trespassadas por um conjunto de interações sociais, o que constitui grupos, tribos e os próprios mecanismos de construção desses grupos interferem de forma recíproca na conduta individual.

As significações dos jogos *em si* não surgem das interações dos jogadores constituídos em grupos sociais. Podem, outrossim, adquirir novos sentidos por meio das interações, mas as significações primeiras, propostas através das manifestações audiovisuais desses artefatos midiáticos, permanecem submersas nas profundidades das ambiências virtuais desses mesmos jogos. Portanto, o formismo, corrente defendida por Michel Maffesoli, pode contribuir para o melhor entendimento da produção de sentido proveniente dos games, analisada pela perspectiva da sociologia do cotidiano. De acordo com Maffesoli (1985, p. 200), “o aspecto cognitivo da experiência nos força a prestar atenção aos acontecimentos, aos fenômenos, enfim a tudo o que se inscreve no instante e no presente”.

Arlindo Machado (2008) corrobora com nosso posicionamento ao afirmar que a experiência do vídeo digital extrai do cotidiano, do banal, do efêmero, a essência do seu conteúdo. Da mesma forma, Luís Nogueira (*ibid.*), ao analisar os jogos eletrônicos e as narrativas cinematográficas como modalidades textuais preponderantes na cultura ocidental contemporânea, toma o domínio da ação como eixo epistemológico. Para Nogueira, as ações poiéticas (discursivizadas) são produtos das ações prosaicas (cotidianas).

O cotidiano, longe de ser entendido como algo que não possui qualquer contribuição para a reflexão sobre os fenômenos do mundo, é um importante campo hermenêutico, profícuo às indagações próprias do nosso tempo. O conhecimento das coisas se torna possível muitas vezes através daquilo que costumamos descartar, ou seja, o ordinário, as micro-relações do dia-a-dia e os pequenos detalhes imperceptíveis a olhos acostumados à repetição; familiarizados com o movimento contínuo e irrefreável dos objetos da vida.

Portanto, nessa perspectiva de cotidiano, podemos afirmar que existe um economicismo nas atitudes diárias; uma espécie de esforço mínimo necessário apenas

ao desempenho exitoso nos variados setores orgânicos do nosso dia-a-dia. Esse grosso modo de enxergar as coisas é uma consequência inata ao tempo corrido de uma rotina que faz com que direcionemos nossas ações no sentido da resolução de problemas e das atitudes por analogia. Em função das condições industriais de trabalho que privilegiam a produção em larga escala dentro de um tempo mínimo, agimos de forma mimética em quase todos os setores vitais através da assimilação do que já existia.

O enfoque deste artigo perpassa exatamente as representações audiovisuais do cotidiano nos videogames a partir da noção de desenquadramento, problematizada por Aleph Eichemberg (2009). Se o enquadramento corresponde à composição de cada plano, no qual o diretor, no caso do cinema, influencia no drama, no simbólico e em outros elementos, o desenquadramento aponta para algo além, como explica Eichemberg (ibid., p. 86, grifo do autor):

... o desenquadramento se situaria entre a tendência que temos para centralizar o que vemos na tela e, ao mesmo tempo, a tendência que leva nossa atenção em direção à moldura do que está enquadrado, e à expectativa, ao anseio ou curiosidade que leva nossa imaginação (ou nossa ação em um game) a atravessar as fronteiras do quadro e espiar o que está fora dele. Não estaria tudo isso sintetizado em um desejo de nos atermos às bordas, ao *quase invisível*?



Figura 1 – Exemplo de desenquadramento no jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2*

O cotidiano representado nos jogos também se encontra no “quase invisível” dos *gamescapes*, ou seja, no desenquadramento, que no cinema é denominado de “extracampo”. Tomemos a figura 1 como um exemplo didático a esse respeito. A imagem, do jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2*, demonstra um momento de invasão militar em que o personagem principal (canto direito da tela) desfere tiros contra um



prédio em escombros à frente, acompanhado de um soldado abrigado atrás de um muro. Se a imagem estivesse enquadrada na moldura proposta, o soldado à esquerda estaria no ponto de desenquadramento, ou seja, no extracampo. Com isso, poderíamos narrar a intervenção militar, a partir do campo delimitado pela moldura, como um ato de bravura por parte de um dos componentes do exército, tendo em vista uma imagem de herói que estaria sendo construída.

A tendência em considerar apenas o que está enquadrado na tela pode ser comparada à macro-historiografia construída em torno das figuras heróicas, e até mesmo míticas, dos personagens históricos. Nos dias hodiernos, entender Napoleão, por exemplo, implica tentar compreender os servos de Napoleão, as pequenas realidades que dão forma ao todo e permitem vislumbrar aspectos até então relegados ao esquecimento.

Dessa forma, cabe indagarmos como se manifesta o chamado desenquadramento nos *gamescapes*. No cinema, tudo está afixado na montagem de planos empreendida pelo diretor, de forma que ao espectador é reservado apenas o direito de imaginar as paisagens potenciais fora dos planos pré-fixados, tais como o fazem as meninas de Velásquez ao contemplarem o próprio espectador, que está fora da tela, no extracampo da pintura.

No campo dos games, é preciso entender a dinâmica das regras nos estágios dos jogos para visualizarmos o conceito de desenquadramento. Exceto os chamados jogos de mundo aberto⁸, todos os demais apresentam limitações de exploração em seus *gamescapes*, permitindo ao jogador a interação com determinados espaços pré-estabelecidos pelos criadores do jogo. Tais espaços podem ser considerados como enquadramentos inevitáveis, pois é através deles que o jogador percorrerá os estágios em função de objetivos e ordens dadas pela programação do jogo. Mesmo assim, algumas paisagens visuais escapam ao olhar aparente, revelando “pontos cegos” no cenário, o que aqui explicitamos como sendo os desenquadramentos.

Além disso, muitos jogos exigem do jogador uma habilidade contemplativa para o desvendamento de determinados *puzzles*, ou enigmas, durante os estágios. Conversas com pessoas comuns, observações de elementos do cenário, percepção mais aguçada de sons e diálogos quase inaudíveis são algumas das ações executáveis nesses ambientes ditos secundários. Vejamos um exemplo prático acerca das questões aqui discutidas.

⁸ Jogos de mundo aberto são todos aqueles que permitem a livre exploração por parte do jogador de todos os territórios disponíveis nos mapas dos jogos, como ocorre nos games da série *Grand Theft Auto*.



No primeiro estágio do jogo *Call of Duty: Black Ops*, o jogador encarna um avatar em Cuba, na época da revolução cubana. O início da fase se dá em um bar, onde entram alguns policiais, indagando sobre a presença dos estrangeiros, incluindo o avatar do jogador, começando uma briga que acaba em troca de tiros. Imediatamente a missão se inicia e os aliados não-controláveis pelo jogador lhe dão algumas instruções, como “vamos sair do prédio, avançar pela rua e chegar até aquele carro”.

Com o controle do avatar, o jogador tem a opção, exigida ao progresso do game, de cumprir prontamente o que lhe é proposto, ou pode, por outro lado, vagar pelo cenário, contemplar seus elementos e só então fazer aquilo que o programa lhe pede. Ao optar por cumprir as exigências de imediato, trabalha com a perspectiva dos enquadramentos, ou seja, com o pré-estabelecido pelos programadores. Se, ao contrário, opta por desbravar espaços à deriva, caminha, obviamente, por passagens que foram igualmente concebidas e programadas pelos designers, mas privilegia perspectivas que foram postas em segundo plano e que, contudo, integram os *gamescapes* de forma a auxiliar nos efeitos imersivos dos jogos. Passa a enquadrar tudo aquilo que foi construído com propósitos de figuratividade por alguma razão possível, tal como acontece com o silêncio na música.

A abordagem do cotidiano pode, então, ser transmutada conceitualmente às paisagens audiovisuais da mídia videogame através da exploração em *gamescapes* que transforma os pequenos detalhes, o rejeito orgânico das ambiências socioculturais, as informações visuais e sonoras consideradas ordinárias em importantes elementos reveladores dos movimentos representacionais dos games. Assim, não é apenas a “narrativa oficial” do jogo que se constitui enquanto objeto de análises acerca das representações da dinâmica social. Como as ações poéticas estão intrinsecamente relacionadas com as ações prosaicas, os mundos dos jogos obedecem a uma funcionalidade análoga à da vida, na qual muitos dos elementos indispensáveis à compreensão de determinados contextos estão dispostos em becos sombrios nos labirintos hipermidiáticos.

Considerações finais

A perspectiva do desenquadramento se apresenta como um profícuo ponto de ligação entre os estudos de games e a interdisciplinaridade com a área da sociologia do cotidiano. Os elementos desenquadrados, semelhantes aos silêncios da música ou do



discurso, funcionam como indícios das dinâmicas envolvidas nos interstícios da paisagem visual dos jogos, ou *gamescapes*. Tais movimentos significam e podem ser comparáveis ao banal, ao ordinário, ao rejeito orgânico da vida social, ou melhor, ao cotidiano.

Preso aos objetivos principais dos jogos e aos seus caminhos programados pelos *level designers*⁹, o jogador comum, tal como o homem da vida cotidiana, não se prende a aspectos microscópicos do seu mundo de interação. Na efemeridade de uma partida, decisões precisam ser tomadas de imediato e, portanto, muito do que será enquadrado na paisagem visual do jogo pelo jogador compreenderá elementos e rotas preconcebidas pelos programadores. Tudo aquilo que está num espaço desenquadrado em relação aos enquadramentos necessários ao desenrolar da trama do jogo revela conceitos e códigos específicos, reproduzindo-se padrões significantes do cotidiano no ambiente virtual dos games e exigindo do pesquisador respostas sobre como essa reprodução vem acontecendo nos ambientes mais inóspitos dos espaços virtuais.

Referências

AUMONT, J. **O olho interminável**: cinema e pintura. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BOBANY, A. **Videogame arte**. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2008.

CALL Of Duty: black ops (2010). Gênero: First Person Shooter. Treyarch, Activision, Xbox 360.

CALL Of duty: modern warfare 2 (2009). Gênero: First Person Shooter. Infinity Ward, Activision, Xbox 360.

EICHEMBERG, A. O vaso está no desenquadramento. In: SANTAELLA, Lúcia e FEITOZA, Mirna (Orgs.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 85-93.

EPSTEIN, J. O cinema e as letras modernas. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

⁹ Designers de estágios.



MACHADO, A. **Arte e mídia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

MAFFESOLI, M. **O conhecimento comum**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

NOGUEIRA, L. **Narrativas fílmicas e videogames**. Covilhã: Labcom, 2009.