



## ANÁLISE DE MONTAGEM: CENA “POKER” EM “JOGOS, TRAPAÇAS E - DOIS CANOS FUMEGANTES” (1998), DE GUY RITCHIE)<sup>1</sup>

Guarany Branco de Araujo Neto<sup>2</sup>

Juliana Dias Diniz

Universidade Estadual de Goiás

**Resumo:** Este trabalho buscou analisar os elementos de montagem que aproximam a cena do jogo de poker do filme “Jogos, trapaças e dois canos fumegantes” (1998), de Guy Ritchie, com a estética de videoclipe. A análise foi feita através de pesquisas bibliográficas e um *fotoframe* com fotos de todos os planos que marcam essa sequência. A partir do estudo, percebe-se que a fotografia, a montagem e a pós produção do filme, em especial na sequência analisada, trabalham com o intuito de sugerir sensações que vão além dos fotogramas. Imagens com efeitos de velocidade, edição ágil e trilha sonora completam os sentidos de euforia, dúvida, confusão e decepção vividos pelo personagem Eddy durante o jogo, aproximando a sequência da estética de videoclipe, que teve seu auge na época em que o filme foi lançado.

**Palavras-chave:** videoclipe; montagem; audiovisual; música; cinema.

**Resumo expandido:** Lançado em 1998, o filme “Jogos Trapaças e Dois Canos Fumegantes” (Lock, stock and two smoking barrels) retrata em tom de humor o

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado à VI Semana do Cinema e Audiovisual da UEG. Goiânia, UEG- Campus Laranjeiras, 2017.

<sup>2</sup> Guarany Branco de Araujo Neto graduado em Comunicação Social bacharelado em Jornalismo pela Universidade Federal de Goiás e pós graduando em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás.



submundo da cidade de Londres. Escrito e dirigido pelo britânico Guy Ritchie, o filme conta a história de quatro amigos que passam por uma delicada situação ao terem seu dinheiro perdido em uma mesa de poker.

A diluição da linguagem do cinema com a televisão abre campo para experimentação de realizadores como Ritchie. A sequência analisada no artigo retrata o momento em que Eddy, na mesa de poker, perde todo o dinheiro "investido" na partida. Ela acontece entre os minutos 24' e 50" e 30'27" do filme, contém 91 planos, 2 músicas como trilha sonora e retrata toda a passagem desse jogo. Em um primeiro momento, os jogadores estão descontraídos e Eddy confiante, já que está ganhando a maioria das "mãos" na mesa, sem saber que na verdade está sendo vítima de uma cilada. O clímax da cena começa a mudar quando um dos jogadores da mesa é eliminado e, nos frames seguintes, Eddy tem suas cartas reveladas por uma câmera escondida. O capanga de Hatched Harry, que vigia a câmera voltada para as cartas em jogo, avisa seu chefe que aquele é o momento de executar a trapaça. A cena sucede em uma negociação na qual Eddy é colocado na parede e não lhe resta outra opção a não ser continuar no jogo. Cartas na mesa e Eddy, ainda sem saber que foi enganado, é derrotado. Ele deixa o ambiente com uma dívida de 500 mil libras e psicologicamente desnorreado.

Por ser uma análise de montagem, este artigo pretende fazer um paralelo entre as características em comum dessa sequência com a composição de um videoclipe a partir da análise de textos que discorrem sobre o assunto. Como referência sobre videoclipe, o trabalho busca em Laura Corrêa as características deste produto audiovisual, que possui uma linguagem comercial, uma vez que é função deste material vender a imagem do grupo musical ou do artista solo, além de vender também a música. A velocidade da edição é alta, pois é preciso emplacar o material com a mesma velocidade do prazo de validade da divulgação musical.



Sabemos que o cinema incorporou este gênero e adotou seus métodos em diversas produções nas últimas décadas, sendo essa sequência em análise um objeto de estudo sobre essas semelhanças, já que ela possui algumas características que apontam para essa convergência entre cinema e televisão. Muanis foi o autor escolhido como fonte de pesquisa sobre a diluição entre gêneros e fronteiras de estéticas e linguagens entre a televisão e o cinema, num processo no qual ambos se influenciam e se modificam

#### **Referências Bibliográficas:**

BJÖRNBER, Alf. **Structural relationships of music and images in music video**. 1994. p. 51-74. Disponível em: < <https://www.jstor.org/stable/852900> >. Acessado em 13/06/2017..

CORRÊA, Laura Josani Andrade. **Videoclipe: potencialidade da experimentação de linguagens no campo do audiovisual**. In: INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO IX CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO CENTRO-OESTE. Dourados. 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2008/resumos/R11-0100-1.pdf>>. Acessado em 13/06/2017.

MUANIS, F. **A imagem-ritmo e o videoclipe no audiovisual**. 2012. São Paulo. Galaxia. n. 24, p. 64-76. Disponível em: < <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/10214/9427> >. Acessado em 13/06/2017.