

**UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ**  
**CÍNTIA MARQUES VIEIRA**

**A LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA UTILIZADA  
NO *VIDEO GAME*: O USO DAS *CUTSCENES* COMO EXPERIÊNCIA  
DIEGÉTICA**

**CURITIBA**  
**2018**

**CÍNTIA MARQUES VIEIRA**

**A LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA UTILIZADA  
NO VIDEO GAME: O USO DAS CUTSCENES COMO EXPERIÊNCIA  
DIEGÉTICA**

Dissertação de Mestrado apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens – linha de pesquisa: Estudos de Cinema e Audiovisual, da Universidade Tuiuti do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Denise Azevedo Duarte Guimarães

**CURITIBA**

**2018**

## **AGRADECIMENTO**

Agradeço, especialmente, à Prof.<sup>a</sup> Dra. Denise Azevedo Duarte Guimarães, por seu carinho e dedicação na orientação para o desenvolvimento desta pesquisa.

Aos professores doutores da banca de qualificação, Denize Correa Araújo e Luiz Antonio Zahdi Salgado, que trouxeram suas visões, ampliando meu horizonte de pesquisa. Aos meus familiares e amigos que me apoiaram e incentivaram nesta caminhada.

Muito obrigada!

Dedico o esforço deste trabalho ao meu querido pai João Marques Vieira Filho, por me incentivar e apoiar para que eu pudesse realizar o sonho de me tornar mestra, e ao meu ex-companheiro e amigo Túlio Alves da Silva, pelo apoio e paciência nos momentos mais difíceis. Aos colegas queridos Cristiane Brisolara e Cesar Biégas, que sempre me auxiliaram e acabaram se tornando meus grandes amigos.

## RESUMO

O cinema, ao se integrar a diferentes dispositivos e outras mídias, tem sofrido transformações em seu modelo hegemônico, criando deslocamentos representacionais e de linguagem, em que uma série de novos recursos estéticos e narrativos amplia sua representação. Essas miscigenações e intercessões também ocasionam mudanças nas teorias cinematográficas, momento em que a imagem passa a ser considerada não mais um objeto, mas um campo de forças e de relações. Esta pesquisa dedica-se a uma reflexão sobre a linguagem cinematográfica utilizada no *video game* e as relações entre ambas as mídias. A escolha do *corpus* foi definida a partir de um recorte mais preciso acerca das *cutscenes*: que são sequências de cenas semelhantes a pequenos filmes, podendo conter ou não interatividade, mas que principalmente remetem ao espetáculo cinematográfico como forma de recompensa ou atribuição de significados narrativos aos *games*. Como objeto empírico, tem-se o *game Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015), produzido pela Kojima Productions, oriundo de uma série de *games* famosa pelo uso da linguagem cinematográfica e das suas *cutscenes* numerosas. O problema da pesquisa gira em torno dos elementos provenientes do cinema que são utilizados pelos *video games* para impulsionar as narrativas e expandir o repertório constituinte de significados do jogador. A pergunta norteadora da presente dissertação é: de que forma as *cutscenes* dialogam com o cinema em suas principais dimensões estéticas e narrativas? Como hipótese, está a consideração de que, uma vez que o sujeito interrompe o ato de jogar, interagindo apenas com o texto e o discurso narrativo das *cutscenes*, o que se altera nesse cinema integrado ao *game* é a espacialidade. Sendo assim, a participação do sujeito/espectador/coautor se faz imprescindível para a construção de sentido da narrativa. As *cutscenes* seriam um exemplo dos resultados possíveis originários da integração entre as mídias. Uma forma narrativa de “pré-dizer” ou “re-contar” que abre um evento mimético, um ato narrativo, reforçando a dimensão diegética e retórica do *game*. O jogador assiste e interage de maneira diferenciada, a ação simbólica que está inscrita em todos os eventos representacionais cria uma ilusão retoricamente estruturada, e a liberdade de ação passa a constituir significado dentro de um universo mítico e ficcional. Tem-se como

objetivo geral identificar de que forma a experiência cinematográfica se transforma quando integrada às novas mídias. Especificamente, explorar quais são os elementos de cinema utilizados nas *cutscenes* introdutórias do *game* referido, assim como compreender como as narrativas das *cutscenes* podem impulsionar a jogabilidade e expandir o repertório constituinte de significados do jogador. A análise supracitada partirá das teorias sobre cinema expandido e digital, com os autores Shaw, Youngblood, Manovich e Brow, e a respeito de intermidialidade e remediação por meio dos estudos de Nagib, Bolter e Grusin. Pesquisas referentes à convergência, intertextualidade e hibridismo contam com o aporte teórico de Jenkins e Bellour. Serão evidenciados ainda os estudos sobre linguagem e narrativa dos *video games*, nos quais Huizinga, Lopes e Inocêncio, Ribeiro e Juul servem de apoio indispensável para esta pesquisa.

Palavras-chave: Cinema. *Video game*. Novas mídias. *Cutscenes*. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*.

## ABSTRACT

Cinema, when integrated with different devices and other media, has undergone transformations in its hegemonic model, creating representational and language displacements, in which a series of new aesthetic and narrative resources broaden its spectrum. These miscegenations and intercessions also bring about changes in cinematographic theories, at which point the image is no longer considered an object but a field of forces and relations. This research is dedicated to a reflection on the cinematographic language used in the video game and the relations between both media. The choice of the corpus was defined by a more precise cut of cutscenes: sequences of scenes similar to small films, which may or may not contain interactivity, but which mainly refer to the cinematographic spectacle as a form of reward or attribution of narrative meanings. As an empirical object, there is the game Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015), produced by Kojima Productions, a game from a series of games famous for the use of cinematic language and its numerous cutscenes. The research problem revolves around elements from the cinema that are used by video games to boost narratives and expand the constituent repertoire of player meanings. The guiding question of the present dissertation is: in what way the cutscenes dialog with the cinema in its main aesthetic and narrative dimensions? As hypothesis is the consideration that, once the subject interrupts the act of playing, interacting only with the text and narrative discourse of cutscenes, what changes in this cinema integrated to the game is the spatiality. Thus, the participation of the subject / spectator / co-author becomes essential for the construction of a narrative sense. The cutscenes would be an example of the possible results originating from the integration between the media. A narrative form of "pre-telling" or "re-telling" that opens a mimetic event, a narrative act, reinforcing the game's diegetic and rhetorical dimension. The player assists and interacts in a differentiated way, the symbolic action that is inscribed in all representational events creates a rhetorically structured illusion, and freedom of action becomes meaning within a mythical and fictional universe. The general objective is to identify how the cinematographic experience becomes integrated into the new media. Specifically, explore what movie elements are used in the introductory cutscenes

of the above game, as well as understand how cutscenes narratives can boost gameplay and expand the player's constituent repertoire of meanings. The aforementioned analysis will start with the theories of expanded and digital cinema, with authors Shaw, Youngblood, Manovich and Brow. On intermidiality and remediation through the studies of Nagib, Bolter and Grusin. Research on convergence, intertextuality and hybridism rely on the theoretical input of Jenkins and Bellour. We will also highlight the studies on language and narrative of video games, in which Huizinga, Lopes and Inocêncio, Ribeiro and Juul serve as indispensable support for this research.

Keywords: Cinema. Video game. New media. Cutscenes. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – <i>TWO VIEWS ROOM</i> (1975) .....	42
FIGURA 2 – <i>TWO VIEWS ROOM</i> (1975) .....	42
FIGURA 3 – A MORTE DO HORROR (1981) .....	43
FIGURA 4 – A CONE (1973).....	46
FIGURA 5 – A CONE (1973).....	46
FIGURA 6 – <i>MOVIE MOVIE</i> (1969) .....	48
FIGURA 7 – <i>MOVIE MOVIE</i> (1969) .....	48
FIGURA 8 – OS PERSONAGENS DA SÉRIE .....	88
FIGURA 9 – A FITA CASSETE .....	90
FIGURA 10 – A BASE-MÃE .....	91
FIGURA 11 – A EXPLOSÃO .....	99
FIGURA 12 – A CITAÇÃO.....	99
FIGURA 13 – <i>CLOSE-UP</i> NA PRATELEIRA .....	101
FIGURA 14 – A MÃO MISTERIOSA .....	102
FIGURA 15 – O GRAVADOR.....	103
FIGURA 16 – <i>TRAVELLING</i> NA FITA.....	103
FIGURA 17 – A IMAGEM SEM FOCO .....	104
FIGURA 18 – AS PISCADAS DOS OLHOS.....	104
FIGURA 19 – A ENFERMEIRA I .....	107
FIGURA 20 – A ENFERMEIRA II .....	107
FIGURA 21 – O MOVIMENTO .....	108
FIGURA 22 – A ANÁLISE DA ENFERMEIRA.....	109
FIGURA 23 – O MÉDICO .....	114
FIGURA 24 – O MÉDICO E A ENFERMEIRA.....	114
FIGURA 25 – O EQUIPAMENTO DE RAIOS X .....	116
FIGURA 26 – A MESA COM LUZ BRANCA .....	117
FIGURA 27 – O ESPELHO I .....	119
FIGURA 28 – O ESPELHO II .....	119
FIGURA 29 – O ESTRANGULAMENTO DA ENFERMEIRA.....	120

FIGURA 30 – O PASSADO .....	120
FIGURA 31 – AS INTERFERÊNCIAS NA IMAGEM .....	121
FIGURA 32 – O ESTRANGULAMENTO DO MÉDICO .....	122
FIGURA 33 – O TOMBO .....	123
FIGURA 34 – A MORTE DO MÉDICO .....	124
FIGURA 35 – A ASSASSINA .....	124
FIGURA 36 – A ARMA .....	124
FIGURA 37 – A LUTA .....	126
FIGURA 38 – O LÍQUIDO INFLAMÁVEL .....	126
FIGURA 39 – A PRÓTESE .....	127
FIGURA 40 – ISMAEL .....	127
FIGURA 41 – O PERFIL DO PROTAGONISTA .....	129
FIGURA 42 – A JOGABILIDADE .....	130
FIGURA 43 – RELAÇÃO ENTRE NARRATIVA TRADICIONAL E HIPERTEXTO ....	147

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	11
<b>1 CAPÍTULO I – ENTRE CINEMA E VIDEO GAME.....</b>	19
1.1 AS MÁQUINAS DA IMAGEM .....	19
1.2 O CINEMA.....	22
1.2.1 Saindo da sala escura.....	35
1.3 A VIDEOARTE .....	37
1.4 O CINEMA EXPANDIDO.....	44
1.5 O CINEMA DIGITAL.....	51
<b>2 CAPÍTULO II – O CONTEXTO MIDIÁTICO .....</b>	54
2.1 AS IMAGENS E A HIPERMÍDIA .....	57
2.2 A NARRATOLOGIA.....	62
2.3 MAS O QUE É INTERATIVIDADE? .....	66
2.3.1 A imersão .....	69
2.3.2 O agenciamento .....	73
2.3.3 A transformação .....	74
2.4 O CONTEXTO TRANSMIDIÁTICO .....	78
2.5 A INTERMEDIALIDADE .....	82
<b>3 CAPÍTULO III – O GAME METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN ..</b>	87
3.1 AS CUTSCENES .....	91
3.2 A CUTSCENE DE ABERTURA DE METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN .....	96
3.3 PONDERAÇÕES .....	130
<b>4 CAPÍTULO IV – ENTRE VIDEO GAME E CINEMA .....</b>	132
4.1 A HISTÓRIA DO VIDEO GAME.....	135
4.2 AS NARRATIVAS DO VIDEO GAME.....	140
4.3 TEORIAS DA NARRATIVA X LUDOLOGIA .....	143
4.4 AS NARRATIVAS INTERATIVAS .....	146
<b>5 CONCLUSÃO .....</b>	150
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	154



## INTRODUÇÃO

A arte da imagem em movimento, que nasceu do experimentalismo e da revolução, revela-se continuamente em uma espécie de transformação desde seu princípio. Suas expressões técnicas, estéticas e conceituais atravessaram os séculos compondo o imaginário coletivo. Assim como no passado, hoje o cinema encontra-se relacionado com outras mídias e compõe novos cenários e experiências, despertando a curiosidade de muitos pesquisadores sobre seu destino. Com o advento do vídeo, da imagem digital e das outras mídias, maneiras diferentes de pensar, produzir e ver as imagens sobreviveram. Uma diversidade de maneiras de acessar e interagir com as imagens acontece a partir de diferentes dispositivos, o cinema passa a absorver novos recursos estéticos e narrativos.

Sob esse contexto, o pensamento crítico e as proposições teóricas apontam para uma dinâmica de trânsito constante entre as mídias, influenciando os meios audiovisuais mutuamente. Essas relações entre as mídias, que determinam formas diferenciadas de exibição e experimentação das imagens e rompem com o modelo tradicional do cinema, em um exercício plural compondo ambientes originais, são o cerne desta pesquisa. Trata-se de compreender sobre as novas possibilidades estéticas que incidem atualmente entre o cinema e as mídias contemporâneas, mais especificamente sobre as relações entre o cinema e o *video game*.

A pesquisa irá se focar no uso das *cutscenes*, que são cenas de filmes utilizadas pela maioria dos games contemporâneos para introduzir narrativas ou recompensar o jogador. Nesse contexto, buscas foram realizadas em bancos de pesquisa acadêmica, a exemplo dos periódicos da Capes, assim como em congressos científicos brasileiros da área, como a Compós (Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação) e o Intercom (Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação), bem como livros sobre o tema. Tais pesquisas caracterizam o estado da arte e a importância sobre a temática desta dissertação.

Com base no cenário exposto, em que o cinema se atrela às novas mídias e admite confluências, como é o caso da utilização da linguagem e dos elementos cinematográficos pelo *video game* por meio das *cutscenes*, é que se formula a questão

que norteia essa pesquisa: como se dá a experiência cinematográfica integrada às novas mídias? E de que forma as *cutscenes* dialogam com o cinema em suas principais dimensões estéticas e narrativas? Busca-se compreender quais são os elementos de cinema que são utilizados nas *cutscenes* para impulsionar as narrativas e expandir o repertório constituinte de significados do jogador, visto que este deixa de trabalhar com a materialidade do texto, e a necessidade de participação efetiva na construção da estrutura material é contrastada com o discurso narrativo das *cutscenes*.

O objeto empírico selecionado para esta pesquisa é o *game Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015), produzido pela Kojima Productions. A escolha desse objeto de pesquisa está relacionada ao fato de se tratar de um *game* inserido na série *Metal Gear Solid*, cujo objetivo principal de sua criação foi trazer aos jogos de ação a capacidade de contar histórias utilizando ferramentas narrativas cinematográficas. Seu criador, Hideo Kojima, empregou as *cutscenes* como elemento alargador das capacidades narrativas do *game*.

Conforme explana Brandão (2016), a série de jogos *Metal Gear Solid* é conhecida pelo seu demasiado uso de longas *custcenes* cinematográficas, mas nela o jogador submerge na história de forma fragmentada e facultativa. A experiência narrativa apresentada pelas *cutscenes* de *Metal Gear Solid V* se dá em primeira pessoa, por meio da intercalação entre as *cutscenes* e o jogo, causando a variação do modo jogador (interator) para espectador. No entanto, esta pesquisa se fixou na *cutscene* inicial do *game* em questão, momento em que os créditos e a introdução narrativa não se intercalam entre a ação e a suspensão de ações do jogador, mas sim se sustentam em formato de filme a ser assistido por determinado tempo, momento imprescindível para a compreensão das ações que deverão ser acionadas quando a jogabilidade passa a ser admitida.

A hipótese a ser investigada surge a partir da reflexão sobre os espaços, limites e fronteiras que se alteram nesse cinema integrado às novas mídias. Dado que o sujeito/espectador/jogador, que será chamado de “interator”, participa da construção de sentido da narrativa como uma espécie de coautor. No caso em questão, ele deixa de jogar para assistir ao *game*, portanto a forma de interação é alterada, na qual as *cutscenes* se enquadrariam como elemento viabilizador desse fluxo de troca entre o

cinema e o *video game*. Além de que, constituiriam em uma forma narrativa de “pré-dizer” ou de “re-contar”, que abre um evento mimético, um ato narrativo, reforçando a dimensão diegética e retórica do *game*. O jogador passa a espectador, em que a ação simbólica que está inscrita em todos os eventos representacionais cria uma ilusão retoricamente estruturada; a liberdade de ação passa a compor significado dentro de um universo mítico e ficcional.

Sob a ótica comunicacional, a escolha desse tema, relacionado à linha de pesquisa dos Estudos de Cinema e Audiovisual, do Mestrado em Comunicação e Linguagens, da Universidade Tuiuti do Paraná (PPGCOM/UTP), dá-se a partir da compreensão de que esses estudos poderão admitir uma ampliação epistemológica dos fenômenos audiovisuais contemporâneos.

Não serão analisadas as tecnologias aplicadas aos *games*, mas sim avaliados quais os elementos cinematográficos que geralmente são aplicados às *cutscenes* e quais são seus efeitos narrativos e estéticos. Trata-se de compreender como a linguagem cinematográfica se transforma quando aplicada em outras mídias, mais especificamente sobre a *cutscene* introdutória de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*.

Uma vez que as *cutscenes* incluem geralmente ângulos de câmera, pontos de vista, tomadas e efeitos visuais e sonoros derivados do cinema, entende-se que elas se utilizam da linguagem cinematográfica para desenvolver seus enredos e inserir aspectos narrativos importantes. Essas cenas de corte, conhecidas também como *cinematics*, *in-game movies* ou FMV (*full motion video*), conforme elucida Karen Kremer (2015), podem ser constituídas por animações realizadas em computação gráfica ou por *live-action* com atores e atrizes reais.

Segundo Brandão (2013), devido à natureza multimidiática do *video game*, este geralmente recorre a outros meios para desenvolver aspectos relacionados à sua narrativa. A relação estética e de linguagem entre ambas as mídias, *video game* e cinema, estreita-se conforme as possibilidades tecnológicas se ampliam, e há uma espécie de entrelaçamento das mídias a partir das tecnologias de mediação.

Como indica Lucia Santaella (2004), os *games* são um campo híbrido metamórfico que estão em constante transformação, não contemplando uma

categorização ou classificação fixa, mas sim uma trama de interseções e de linguagens. Por esse motivo, as *cutscenes* utilizam recursos cinematográficos que suprem algumas necessidades narrativas dos *games*. Por meio delas, o jogador pode liberar a tensão instituída e receber informações importantes que irão influenciar a construção do suspense e as ações do jogador.

Verifica-se uma quantidade de pesquisas significativas em relação à interseção entre as imagens. Um dos pioneiros nesse território foi Gene Youngblood (2001), que na década de 70 escreveu o livro *Expanded cinema*. Ele apresentou um novo modelo de pensamento acerca da ampliação, hibridação e convergência das linguagens entre mídias. Esse crítico norte-americano expôs um amplo panorama de como a cultura e os meios de produção audiovisuais passaram a alterar a subjetividade humana. Ele acreditava que um novo cinema surgiria da síntese entre a sensibilidade estética e o desenvolvimento tecnológico.

André Parente (2009) também é um dos pesquisadores que se dedica ao tema. Para ele, o termo “cinema expandido” deve ser empregado sob o contexto das instalações, as que recriam as salas de cinema em outros espaços ou que se constituem de hibridações entre diferentes mídias.

Para Katia Maciel (2009), o cinema expandido pode ser discutido sob o conceito de “transcinemas”, definindo essa situação em que o cinema expericia novas arquiteturas, narrativas e estratégias de interação. A autora evidencia a participação do sujeito atuando sobre as imagens.

Outros autores, como Raymond Bellour (2008), exploram a relação “entre-imagens” como um lugar de passagens, um ambiente mestiço, de encontro entre o cinema e as novas mídias, em que não se leva em conta as especificidades de cada meio individualmente, mas as convergências que se operam entre a fotografia, o cinema, o vídeo e as mídias digitais.

Frutos da contemporaneidade, os conceitos destacados nesta dissertação servem como modelos para compreender as inter-relações entre as linguagens audiovisuais. Foi por isso que alguns pesquisadores entraram neste processo, como Philippe Dubois (2004), Henry Jenkins (2009), Arlindo Machado (1997) e Erick Felinto (2006), pois vêm refletindo sobre essa trama de assimilações que se compõe o cinema,

em que a perda da sua hegemonia no meio audiovisual entra em desacordo com qualquer tipo de ideia de autonomia ou purismo. Esses autores acreditam que os contágios e as confrontações são recíprocos entre os meios audiovisuais e que a expressão visual funciona como uma negociação ou um empréstimo entre ambos.

Outro fator bastante evidenciado pelos pesquisadores é o tema da mente e do corpo expandido, relacionado à tecnologia e ao dispositivo. Com a ascensão das novas tecnologias, a possibilidade de experimentação de uma situação diferenciada de cinema é gerada por um sistema que permite relações instantâneas entre imagem e espectador. A resposta é imediata, ou seja, o espectador define o comportamento da obra além dos limites da tela convencional e a experimenta sensorialmente.

Enfatizam-se, no primeiro capítulo, os locais de conexão entre o cinema e o *video game* e as técnicas e as lógicas pertinentes ao material e às ferramentas, aos procedimentos realizados pelo homem para a interpretação e representação do mundo, desde as primeiras realizações artísticas até a imagem digital. O objetivo é que se possa compreender sobre o contexto contemporâneo próprio da imagem, da técnica, do cinema e das mídias existentes.

Desenvolve-se essa discussão explanando sobre as máquinas da imagem, que desde antes do século XX influenciavam umas às outras e, para que uma mídia inédita sobreviesse, esta deveria basear-se nas técnicas já consolidadas pelas mídias antecessoras. Phillip Dubois (2004) apresenta o que considera as quatro das “últimas tecnologias” relacionadas à fotografia, ao cinematógrafo, à televisão e à imagem informática, que constantemente requerem inovações. Assim, pode-se perceber que esse movimento de troca entre as mídias cinema e *video game* não é algo tão recente assim, esse entrelaçar de linguagens e elementos é uma prática bastante antiga.

A partir desse contexto, o autor Arlindo Machado (1997) nos ajuda a compreender sobre as características dos primeiros períodos do cinema e sua conexão com as outras formas de arte. Serão expostas as mudanças ocorridas no período pós-guerra e os suportes para a captação de imagem eletrônica que incidiram na discussão sobre o eventual fim do cinema, levando muitos autores e cineastas a questionarem sobre o futuro da arte cinematográfica.

Autores como André Parente (2007) e Raymond Bellour (1997) auxiliam na exposição dessa relação do cinema com outros meios, saindo da sala escura e rompendo com o modelo clássico, sendo utilizado por outros artistas em instalações de videoarte e cinema expandido. Também será discorrido sobre o que acontece com o espectador e as narrativas nesse contexto.

No segundo capítulo, será exposto o panorama midiático após a ascensão da imagem digital, para que se possa abranger como passaram a se comportar as mídias e seus elementos no cenário computadorizado. Serão tratados os meios e as imagens digitais a partir dos estudos de autores como Lucia Santaella (1998), Jeffrey Shaw (2003), Levy Manovich (2012), Carlos Gerbase (2003), Vicente Gosciola (2004), Denise Guimarães (2007) e Pierre Lévy (1998), que servirão como aporte teórico, apresentando definições e conceitos sobre a imagem e a Era digital.

A respeito das mídias contemporâneas e da comunicação mediada pelo computador, será discutido sobre como os inovados ambientes e modos de percepção provenientes das tecnologias digitais trouxeram alterações no modo de ver, representar e transmitir imagens. Serão abordadas as alterações estéticas mediadas pelas máquinas em um ambiente chamado de hipermidiático, em que a produção e a distribuição das imagens sofrem metamorfoses, deslocando-se e ampliando-se por meio da diluição da especificidade midiática.

Os dados de circulação complexa e o cruzamento de identidades em que as imagens são produzidas a partir da fusão das mídias com as formas artísticas também serão expostos, assim como a imersão e participação do espectador, as múltiplas linguagens, as questões que envolvem interatividade, as narrativas das novas mídias e a atual cultura de convergência. A partir das possibilidades criativas, de veiculação e convergência entre os meios de comunicação, contornos singulares surgem no espaço digital, ampliando-se e potencializando as dinâmicas entre os meios.

Para que se compreenda como o cinema e o *video game* se comportam diante desse contexto midiático, levando em conta suas semelhanças, apropriações e diferenças, o estudo passa a ser direcionado para o terceiro capítulo em que será realizada a análise de uma série de games chamada de *Metal Gear Solid* (1987), da Konami, que utiliza muito as *cutscenes* como recurso cinematográfico. Nesse capítulo,

será apresentada uma descrição sobre o objeto de estudo desta dissertação, o *game Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, revelando seus contextos históricos, de criação e produção, as influências criativas sobre os personagens e os *games* precedentes que fazem parte da franquia.

Será realizado um estudo de como as *cutscenes* se comportam dentro dos *games* e como elas são compostas e aplicadas. A narrativa é vista, sob esse contexto, independentemente do meio, como um processo colaborativo cujas construção e efetividade consideram a participação ativa do usuário. No *game*, ela funciona de maneira diferenciada, relacionada ao hipertexto, permitindo que o interator a altere. Discussões teóricas sobre o uso desse tipo de recurso serão analisadas por meio dos estudos de alguns autores, como Karen K. Kremer (2015), Espen Aarseth (1997), Rune Klevjer (2001), Jesper Juul (2001), entre outros, e sobre as consequências do emprego dessas cenas na mecânica do *game*, uma vez que constatada que essas têm se tornado um novo tipo de linguagem artística, desenvolvendo suas próprias regras de maneira híbrida e em mediação.

Em seguida, será realizada uma análise da *cutscene* inicial do *game* em questão. Aspectos visuais, estéticos, de linguagem, do som e da imagem serão articulados de forma a compreender como essas cenas de cinema dialogam com a mídia *video game*. O objetivo será decompor cada cena para, posteriormente, estabelecer relações que ajudem a compreender qual sua importância narrativa e diegética. Conceitos relacionados à imagem serão abordados para que seja realizada uma análise plástica das sequências, das cenas, dos planos, dos ângulos e dos sons relacionados a algumas teorias de análise fílmica. Autores como Farina, Peres e Bastos (2006), Aumont (2007), Franzon (2012), Vsevolod I. Pudovkin (1983/2008) e Carvalho (2007) servirão como aporte teórico, apresentando definições e conceitos sobre o uso de cores no audiovisual, a linguagem cinematográfica, a utilização da luz e da sombra e os efeitos sonoros.

Para finalizar, no quarto capítulo será realizada uma análise sobre a relação do *video game* com o cinema, iniciando com uma breve contextualização histórica que permitirá compreender como essa mídia evoluiu com o passar dos anos em termos tecnológicos, passando do formato analógico ao digital, e a respeito das suas gerações

de consoles. Também serão expostos os motivos pelos quais o *video game* foi buscar no cinema elementos como as *cutscenes* para se compor.

Serão abordadas também questões sobre a narrativa em que serão evidenciados todos os aspectos simbólicos introdutórios que constituem significado para a compreensão da diegese e a contextualização narrativa dos *games*. Autores como Frasca (2003), Juul (2001), Ribeiro (2012), Piccini (2012) e Huizinga (1971) servirão como apoio para as discussões e análises realizadas.

Desse modo, o estudo do processo de comunicação e de troca de elementos e linguagens entre *video game* e cinema aponta para as características da contemporaneidade; no momento em que as misturas e os processos de articulação e construção de ambientes multimidiáticos permitem outras maneiras de interação, imersão e originais recursos estéticos que se incutem e se moldam, configurando-se em maneiras autênticas de ser das mídias.

## 1 CAPÍTULO I – ENTRE CINEMA E VIDEO GAME

### 1.1 AS MÁQUINAS DA IMAGEM

O estudo a seguir demarca os locais históricos onde o estreitamento entre as linguagens e técnicas auxiliam na compreensão da natureza dos fenômenos compartilhados que vêm sendo discutidos nos contextos atuais, principalmente sobre a comunicação audiovisual que aproxima mídias e estruturas. Como será visto, diante dos momentos de transição entre as técnicas, discursos de revolução geralmente se perpetraram. No entanto, comprehende-se que esses discursos funcionavam como um efeito de linguagem, apoiados fundamentalmente em uma retórica e uma ideologia. Esses discursos puderam ser caracterizados com o advento da fotografia em 1839, com o cinematógrafo no fim do século XIX e a repercussão da televisão depois da Segunda Guerra Mundial, assim como a atual imagem digital que será vista nesta pesquisa sob a ótica do *video game*.

*Technè* é um termo que condiz com a lógica aristotélica da palavra arte. Refere-se à arte do fazer humano, alusiva às metodologias de fabricação a partir de regras que resultam na produção de belos objetos utilitários, ou não. Objetos estes que, conforme Phillip Dubois descreve, poderiam ser materiais: pintura, escultura, artesanato, entre outros; ou intelectuais: dialética, retórica, aritmética, música, entre outros.

Podemos então encarar “produtos tecnológicos” como todas as máquinas de imagens que pressupõem (ao menos) um dispositivo que institui uma esfera tecnológica necessária à constituição da imagem: uma arte do fazer que necessita, ao mesmo tempo, de instrumentos (regras, procedimentos, materiais, construções, peças) e de um funcionamento (processo, dinâmica, ação, agenciamento, jogo) (DUBOIS, 2004, p. 33).

O autor menciona a existência de quatro das “últimas tecnologias” pioneiras na introdução da dimensão “maquinica” progressiva em seu dispositivo, que constantemente requerem inovações e convêm como máquinas de imagens. São elas: a fotografia, o cinematógrafo, a televisão e a imagem informática. Observa-se o fato de que todas essas tecnologias se apresentaram como uma invenção conturbadora e

radical em relação aos seus antecedentes, uma vez que sua estética e técnica se sobrepujaram, criando, além de inovações, muitas inquietações.

Para Dubois, os discursos de revolução que esses momentos de transição ocasionavam estão e sempre estiveram apoiados em um profetismo, espectro do futuro, cuja função é puramente econômica. Podem também encobrir o estético em prol da tecnologia ou recalcar questões, como o realismo e o mimetismo, assim como o materialismo. “A retórica novamente veicula, assim, uma dupla ideologia bem determinada: de um lado, a ideologia da ruptura, da tabula rasa, e, portanto, de recusa da história. De outro, a ideologia do progresso contínuo” (DUBOIS, 2004, p. 25).

A imagem técnica é toda a representação plástica emitida por meio de um dispositivo técnico. Contudo, a automatização das técnicas de figuração só progrediu a partir do processo paralelo do conhecimento dos artifícios analíticos que permitiram decompor a imagem. Após a fotografia e o cinema, essas práticas se tornaram cada vez mais complexas, sendo que as técnicas figurativas não eram apenas meios para criar imagens, mas também abrangiam e interpretavam o mundo, como é o caso do *video game* que ao longo dos anos possibilita a imersão de seus jogadores em mundos virtuais cada vez mais complexos.

Muito antigas, as máquinas da linguagem e da imagem são anteriores à invenção da fotografia. Como afirma Julio Plaza (1993/2011), paralelamente à função de registrar o imaginário e de significar, a imagem tem sido utilizada não só como um meio, mas também como um registro. Foi apenas no século XV, com a gravura e a imprensa, que se estabeleceram condições para a difusão da imagem, podendo ser mecanizada em livros e textos científicos. Contudo, todas as construções ópticas do Renascimento eram máquinas de criação e execução de imagens dos pintores e engenheiros. O gesto da pintura artesanal pressupunha em si uma afinidade técnica, a partir da preparação das tintas e do seu tratamento, bem como os modelos matemáticos de representação e a própria técnica de pintar. Seguindo essa lógica, a imagem materializada em qualquer tipo de suporte é resultante da aplicação de algum tipo de técnica.

Talvez essa seja a condição para qualquer obra criativa. A explicação seria o imenso abismo que há entre a imaginação e o que se pode materializar e socializar

como meio e técnicas disponíveis. Nenhuma leitura dos objetos visuais poderia ser completa se não considerar, em termos de resultado, a lógica relacionada ao material e as ferramentas utilizadas, como também os procedimentos técnicos que são essenciais para a conclusão do produto final. Contudo, como explica Plaza (1993/2011), a decomposição analítica da imagem, que é subordinada à mão e ao olho, ainda não era, nessa fase, “automatizável”.

Dubois (2004) explana sobre o que considera as linhas de definição para o maquinismo humano, dividindo-as em ordem crescente. Traz como exemplo a câmera escura como ordem primária, como primeira fase, genuinamente óptica, que intervém como um instrumento que organiza o olhar por meio da apreensão do real. Esse tipo de máquina arraigava a percepção visual e, apesar de não esboçar a imagem sobre um suporte, servia como prótese para os olhos. Esses instrumentos constituíam-se como mediadores entre o homem e o mundo, no sentido de construção simbólica ou de representação. As máquinas figurativas separavam, como telas ou filtros, o sujeito e o real.

Com o advento da fotografia, um novo grau de “maquinização” surgiu, cujo autor entende como a segunda fase do processo, no qual a máquina não apenas captava, mas produzia a inscrição da imagem por meio das reações fotossensíveis que registravam os aspectos visíveis. O gesto humano mudou, transformou-se em condutor da máquina, e não mais o figurante. Com a fotografia, tornou-se possível reproduzir não só a imagem, como também o produto, causando riqueza de detalhes e precisão. Como um aperfeiçoamento da câmera obscura, a fotografia permitiu estender a automatização até a própria inscrição da imagem, uma vez que a respectiva representação se automatiza, aderindo e mantendo-se presa ao real. A imagem se une em dois momentos de tempo, o momento em que foi captada e aquele que é contemplada. Ou seja, a representação alinha o objeto, a imagem e o sujeito no espaço e no tempo.

O cinematógrafo veio para suplementar o avanço do maquinismo no fim do século XIX. Para o Dubois, essa seria a terceira fase do dispositivo, de “pré-visão” e inscrição, para se projetar sobre a película do filme, necessitando de uma sala escura, de uma tela grande e da luz posicionada atrás do espectador. Nessa fase cinematográfica, o maquinismo auferiu ao imaginário, apresentando singularidade para

o que se chama de cinema, seu domínio não condizia apenas com a extensão tecnológica, mas sobre a simbologia como experiência psíquica, um acontecimento físico e perceptivo. É a máquina do cinema que vai conciliar o sujeito espectador com a imagem e o imaginário.

## 1.2 O CINEMA

A história do cinema apresentada a seguir evidencia a inclinação que essa arte sempre teve, desde seu princípio, em relacionar-se com outras mídias. Por meio de um diálogo constante, que estabelece uma relação mútua, empréstimos e trocas sempre aconteceram. Tal aproximação entre mídias e principalmente a compreensão de que o cinema inaugurou e disseminou todo um cenário de inclusão e estrutura da linguagem audiovisual permitem que comprehenda-se o motivo pelo qual o *video game* foi buscar no cinema elementos que contribuísssem para seu desenvolvimento. E, apesar de em termos de suporte a história inicial do cinema não ter uma relação direta com o *video game*, acredita-se que ela serve como base para a compreensão desse envolvimento entre ambas as mídias.

Existe uma diferença de mais de 50 anos entre o surgimento do cinema e o do *video game* e quase 100 anos para que essas mídias desenvolvessem uma confluência de elementos e linguagens. Por esse motivo, a abordagem cronológica a seguir é de suma importância para a compreensão desse processo de convergência de linguagens e mídias que ocorre no cenário atual e que se desenvolveu ao longo dos anos. Conforme explana Dubois (2004), esse contexto sempre esteve ligado às possibilidades técnicas disponíveis, principalmente sobre a afinidade entre o cinema e outras mídias, com enfoque sobre sua relação com o *video game*.

Conforme analisa Machado (1997) em seu livro *Pré-Cinema e Pós-Cinema*, não existe um único descobridor do cinema, sua invenção e seus aparatos não surgiram em apenas um lugar, mas são frutos do resultado de pesquisas relacionadas ao aperfeiçoamento de técnicas fotográficas. Sempre houve um ímpeto do homem ao longo da história em se dedicar à representação visual pictórica, principalmente em dar movimento às imagens. Contudo, o eixo que guia essa exposição histórica está

relacionado à forma como o cinema se relacionou em termos de experimentações e implicações estéticas ao longo do seu percurso de existência, sobretudo com os aparatos tecnológicos e seus ambientes de exposição, bem como as impressões que causou nos seus espectadores, intervindo sobre o imaginário destes.

Conforme analisa Machado, o cinema é anacrônico e feito de modulações temporais emaranhadas, deslocando-se pelos anos em movimentos expressivos. Essa experiência de imagens projetadas equivalentes à imaginação é um local de mobilidade de ideias independentes dos acontecimentos que, no entanto, está ligada às leis psicológicas de associação de ideias. O cinema nasce do experimentalismo, buscando criar a sensação do movimento a partir de vários quadros. Uma extensão da fotografia e um grande mistério sem horizonte e perspectivas definidos.

Tanto o cinema quanto a psicanálise abriram para o homem da virada do século XX uma espécie de “caixa de Pandora”, com todos os assombros e devassidões que a civilização pretendia esconder das gerações anteriores. O cinema traz no seu conteúdo a realidade fenomenológica do imaginário, como um simulacro, isso faz com que o presente se torne um momento de agregação dos atos e ações ocorridos no passado. Ou seja, como já foi dito anteriormente, a experiência do cinema é composta por imagens relacionadas às linguagens que o precederam, a exemplo do teatro, da pintura, da gravura, da escultura, da música, da literatura, da fotografia, da dança, do desenho, entre outros. Apesar disso, o cinema estabeleceu a Era do predomínio das imagens, tendo um código próprio de imagens e reorganizando-se constantemente em termos de produção, distribuição e exibição. Sua história engloba, além das práticas de projeções exercidas, os instrumentos ópticos e as pesquisas com o movimento.

Assim como o *video game*, que surgiu a partir do desenvolvimento científico e tecnológico, o cinema, com o intuito de simular o movimento das imagens, desenvolveu-se a partir de alguns experimentos tecnológicos por meio de aparelhos que ficaram conhecidos como brinquedos ópticos. Eles faziam parte de uma linguagem marcadamente documental e ilustrativa de cenas do cotidiano. A princípio, utilizavam apenas a representação pictórica e, posteriormente, a fotografia. Haja vista o fuzil

fotográfico de Étienne-Jules Marey, com experimentos relacionados à cronofotografia<sup>1</sup>; o quinetoscópio, criado por Thomas Alva Edison; e o cinematógrafo, criado pelos irmãos Lumière. Não obstante, o cinema do cinematógrafo foi o que se desenvolveu em maior escala, pois reunia em suas bases várias outras modalidades de cultura, formando um mundo paralelo ao da cultura oficial, em que as obscenidades e ambiguidades serviam como palco de espetáculos provenientes do circo, do carnaval, da magia e do ilusionismo, assim como da pantomima e das feiras de atrações e aberrações. Aqui vale ressaltar outra semelhança entre o cinema e o *video game*, pois ambos se configuraram por meio do empréstimo de elementos de outras mídias.

Mikhail Bakhtin (1970) nomeou esse olhar divergente que o cinematógrafo proporcionava sobre o mundo ainda não enquadrado pelas normas civilizadas da sociedade de o “grotesco carnavalesco”, visto que a cultura oficial da época não conseguia levar a sério essas formas de espetáculos que rotulavam como “vulgares”. Por esse motivo, houve um confinamento desses espetáculos em guetos, periferias e nas proximidades dos cordões industriais, locais em que a prostituição e a marginalidade associavam-se com facilidade às zonas iníquas, espaços nos quais o nascimento do cinematógrafo tomou força durante seus primeiros anos. Nesse período, os filmes eram exibidos como curiosidades em circos, feiras ou carroças de mambembes. Geralmente, eram expostos nos intervalos das apresentações ao vivo, e tal maneira de difundir o cinema permaneceu viva nas zonas suburbanas e rurais e em pequenas cidades interioranas economicamente atrasadas até meados dos anos de 1960, momento em que as redes de televisão as suplantaram.

Nos centros urbanos, a exibição de filmes se concentrou nas casas de espetáculos de variedades, distinguidas como *music-halls* na Inglaterra, *café-concerts* na França e *vaudevilles* ou *smoking concerts* nos Estados Unidos. Entretanto, foi nos *vaudevilles*, ou teatro de variedades, que o cinema ascendeu com vigor. O local era malvisto e afamado pelas plateias mais “sofisticadas”, por ser frequentado por plebeus e onde os filmes misturavam-se aos espetáculos burlescos, suas sessões eram curtas e

<sup>1</sup> Marey foi um fisiologista francês, inventor do cronofotógrafo e do fuzil fotográfico (os dois ancestrais da câmera cinematográfica). Ele estava interessado apenas na análise dos movimentos dos seres vivos e, para isso, necessitava decompô-los numa sequência de registros, tinha como função única analisar o movimento, decompô-lo e reduzi-lo a um diagrama estrutural [sic] (MACHADO, 1997).

duravam menos de cinco minutos. As salas de cinema, chamadas de *nickelodeons*, também passaram a existir nessa época, cujo papel econômico era irrisório se comparado ao dos *vaudevilles*. Tratavam-se de armazéns adaptados, pouco confortáveis e limpos, em que as condições de segurança eram precárias. O preço pelos ingressos era proporcionalmente baixo, de modo que o público era análogo ao dos *vaudevilles*.

Com a evolução do filme narrativo, os *vaudevilles* passaram a introduzir filmes de longa duração e algumas técnicas de identificação e inclusão da plateia. Contudo, na primeira década do cinema, ainda não havia técnicas e procedimentos de linguagem adequados para uma narrativa visual que exonerasse a necessidade de um apresentador que explicasse o filme. Esse sistema de apresentação não derivava das formas eruditas de arte, mas sim das populares de cultura emanadas da Idade Média ou anterior à essa época. “Na verdade, o cinema dos primórdios ia buscar nos espetáculos populares não apenas a inspiração e os modelos de representação, mas até mesmo seus figurantes” (MACHADO, 1997, p. 80).

Podemos dividir os primeiros períodos do cinema em duas fases:

a) “Cinema de atrações”: nome dado pelo historiador Tom Gunning por se tratar de um cinema cujo objetivo principal era o de espantar ou maravilhar o espectador independente da história a ser contada. Esse período se deu entre 1894 e 1906-1907, quando se iniciaram a expansão das *nickelodeons*.

b) “Período de transição”: entre 1906 e 1923, momento em que os filmes passaram gradativamente a se estruturar em narrativas. Todavia, ambos os períodos se sobrepujaram em alguns momentos; as transformações não foram homogêneas nem aconteceram subitamente.

Entretanto, assim como o *video game* em seu princípio, o cinema ainda não continha a capacidade de contar histórias de forma apropriada. No caso do *video game*, como será exposto mais adiante, a busca pelos elementos cinematográficos se deu justamente porque o cinema servia como um predecessor que já havia superado as dificuldades aqui descritas e se constituído de forma positiva em termos de narrativa.

Esse processo aconteceu por meio do cinema da segunda metade da primeira década, que se refletia no passado, no discurso romanesco dos séculos XVIII e XIX. A

literatura fornecia todo o material narrativo para o cinematógrafo. Não havia uma legitimidade nesse cinema e, para que desse certo, precisava inscrever-se no universo das belas-artes, uma vez que não dava conta de uma linguagem que fosse propriamente cinematográfica. Antônio Costa (2003) afirma que o cinema foi influenciado pela literatura, principalmente ao que diz respeito aos personagens e às histórias.

Como uma linguagem com regras e convenções, o cinema nesse período continha narrativas mais simples se comparadas às histórias contadas pela literatura da mesma época, porém, o ritmo e a estética da filmagem foram moldados para seu público com o passar dos anos. Flávia Cesarino Costa (2006) revela que o cinema, por estar misturado com outras formas de cultura, em seu princípio, encontrava-se em um estágio preliminar de linguagem e aos poucos foi descobrindo seus princípios específicos por meio da montagem e da narrativa. De fato, os primeiros filmes entraram em declínio e foram sendo substituídos por outro tipo de espetáculo mais preocupado em assemelhar-se com o mundo, como um espelho que refletia a vida. É esse naturalismo que passou a se impor como ideologia da representação.

O novo espetáculo concentrou-se nesse “nível de realidade”, em que o imaginário era substituído pelo naturalismo, ascendendo à geração do diretor de cinema D. W. Griffith, que introduziu na nascente narrativa cinematográfica a fusão das duas correntes: uniu a encenação com o documento, a história fictícia com o efeito de realidade e a diegese (realidade própria da narrativa) com a mimese (recriação da realidade). Aos poucos, os estúdios foram suprindo o filme “primitivo” pelas “cenas da vida real”.

Das formas pioneiras de exibição do cinema, a sala escura foi a que se consolidou, onde a arquitetura se assemelhava em muito ao teatro italiano. As outras maneiras de exibição, os panoramas (dispositivos aperfeiçoados da estética da transparência, cujo objetivo primordial era trazer o espectador para dentro da imagem, transportando-o no espaço e no tempo) e os dioramas (um modo de apresentação artística tridimensional bastante realista que expunha as cenas da vida real com finalidades de instrução ou de entretenimento), assim como as galerias e as atrações,

segundo André Parente (2007), tornaram-se obsoletas, e ao circuito de cinema se estabeleceu a indústria de entretenimento, principalmente o de Hollywood.

André Parente (2009), referindo-se a Foucault, utiliza o termo “dispositivo” para definir o cinema. Para o autor, este remete à determinada imagem: uma sala escura onde é projetado um filme, que conta uma história e que nada mais é que uma formação discursiva ou uma episteme que converge em três dimensões: a arquitetônica (a sala escura), a tecnológica (sistema de captação e projeção da imagem) e a discursiva (o modelo representativo hegemônico).

Mas de onde esse modelo surgiu? O modelo hegemônico do cinema, no qual o dispositivo foi pensado, difere das experiências do cinema “primitivo”, chamado “cinema de atrações” por Tom Gunning, pois antepõe a expressividade atrativa em detrimento da narrativa. A nova modalidade de espetáculo foi criada a partir da possibilidade de duplicação do mundo visível, no conveniente proveito comercial da “fotografia animada”. A arquitetura da sala de cinema foi herdada do teatro italiano, a tecnologia de projeção foi criada no fim do século XIX e a narrativa, a estética e o discurso de transparência adotados são provenientes do desejo de se deslocar. Nessa época, os dispositivos existentes eram os panoramas, dioramas, cicloramas e cosmoramas.

O termo “dispositivo” relacionado a “aparato” é discutido nas teorias de cinema para caracterizar o estado psíquico do espectador durante a projeção. Surgiu em meados de 1970, entre os teóricos estruturalistas franceses Baudry, Metz e Kuntzel. Seu objetivo era definir a disposição caracterizadora do espectador próximo ao estado de sonho e alucinação, em que os efeitos produzidos pelo cinema sobre ele, o “efeito cinema”, não dependeriam tanto dos filmes como arranjo discursivo, mas do dispositivo do cinema analisado em conjunto: a sala escura, a projeção atrás do espectador e a imobilidade do espectador. O cinema era visto como uma máquina de simulação, e o dispositivo cinematográfico teria aspectos materiais, psicológicos e ideológicos que incidiam na produção do efeito de realidade.

Em *Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base* (1983), Jean-Louis Baudry difere o termo “dispositivo”, cujas configurações acredita serem referentes à situação de projeção, do termo “aparelho de base”, para nomear os aparelhos e as operações de produção e projeção dos filmes. Já Jacques Aumont, em sua obra *A*

*Imagen* (2002), opta pelo termo “dispositivo” para deliberar sobre o contíguo de determinações sociais que envolvem a relação do espectador com a imagem.

A extensão espacial do dispositivo é o que condiciona a distância psíquica entre o espectador e a imagem, o tamanho da imagem é o que vai determinar a visão, por meio das dimensões físicas que deliberam a percepção. Por exemplo: uma fotografia de 10x15 comparada a uma pintura de Michelangelo na Capela Sistina, em que a força das imagens difere em relação às suas dimensões, uma vez que a imagem de pequena dimensão estabelece uma relação de proximidade ou posse e a grande, uma impressão de magnitude.

Aumont (2002) alega outro traço essencial para o dispositivo, como uma fronteira material da imagem, que é sua moldura. Para o autor, existem dois tipos de moldura: a) a moldura-objeto, que delimita a fronteira material; e b) a moldura-limite, que está relacionada ao limite sensível que interrompe a imagem. Ambas asseguram um isolamento do campo visual e aumentam o nível de percepção. Ou seja, a moldura em seu emprego simbólico pode indicar ao espectador a maneira como a imagem deve ser vista, de acordo com certas convenções. O autor também analisa a dimensão temporal do dispositivo, sobre como o tempo se apresenta na imagem, e vice-versa.

Quando se pensa em dispositivo, pode-se escapar de dicotomias que estão na base da representação sujeito x objeto, imagem x realidade e linguagem x percepção. O fato é que o termo dispositivo permite rescindir certas clivagens e oposições, dando lugar ao seu entendimento para além das suas determinações técnicas ou materiais. O dispositivo é, portanto, uma soma de elementos que em sua combinação produz um efeito mecânico e energético conjugado, tendo um caráter técnico a fim de conceder ao utilizador, experimentador ou espectador uma experiência, nesse caso, por meio da projeção de um filme. No *video game*, como será discorrido mais adiante, essa projeção de filme é realizada por meio de cenas chamadas de *cutscenes*, que permitem que o jogador passe a “espectador”, envolvendo-se em termos imagéticos com a narrativa apresentada pelo *game*.

O cinema inicialmente não tinha som, as trilhas da época eram compostas por orquestras ou piano integrados ao espetáculo. Todavia, não demorou muito para que o som viesse a fazer parte desse cenário efetivamente, aconteceu por volta de 1925 com

o filme *O cantor de jazz*, em que foi possível gravar o som em uma tira ao lado do negativo da imagem da película, sincronizando-os. Embora o novo elemento tenha causado, a princípio, certo estranhamento no público, o cinema sonoro ocasionou o nascimento dos gêneros musicais, assim como a supremacia de Hollywood pós-Primeira Guerra Mundial. O controle de mercado se perpetrou por meio dos estúdios, pois o som em filmagens externas se tornou uma prática delicada. Entretanto, com o som também surgia o problema das traduções. Aos poucos, o domínio norte-americano do mercado passou a diminuir, dando espaço às produtoras locais e aos filmes nacionais em países em que o inglês não era a língua oficial.

As cores surgiram na mesma época, apesar de estarem presentes desde Méliès<sup>2</sup>, quando os negativos eram pintados à mão ou utilizados filtros para inserir cores nos filmes. Segundo Marina de Moraes Faria Novais (2011), na década de trinta, foram inventadas câmeras que possibilitavam negativos com mais de duas cores. Contudo, do cinema de atrações à Griffith e até às revoluções do Expressionismo alemão e soviético, o cinema tornou-se a mídia mais importante do século, criando autonomia e permanecendo em constante evolução. As tecnologias de projeção, a proliferação de salas e as estruturações dos estúdios consolidaram seu mercado.

Utilizado como mero registro do cotidiano ou “ficcionalizando” o mundo, o cinema desde que era mudo até a sincronização de som e imagem pôde ser abordado em diversas perspectivas e utilizado como instrumento. A exemplo da década de 1930, momento de guerra, que foi o período em que o cinema foi empregado como meio à propaganda voltada para cooptação dos valores estadunidenses. Aqui é importante destacar que a utilização de mídias audiovisuais, como o cinema e o *video game* como ferramenta para aprendizado, publicidade, treinamentos, entre outros benefícios que vão além do entretenimento, foi uma prática constante ao longo da existência dessas mídias.

A partir da década de 1960, o cinema adquire outra forma de captura de imagem. As fitas eletromagnéticas passaram a servir como um novo suporte que aliviava o gasto

---

<sup>2</sup> Marie-Georges-Jean-Méliès foi um ilusionista francês de sucesso e um dos precursores do cinema. Usava inventivos efeitos fotográficos para criar mundos fantásticos. Considerado o "pai dos efeitos especiais", fez mais de 500 filmes e construiu o primeiro estúdio cinematográfico da Europa.

com rolos de celuloide para captar os filmes que, nesse momento, podiam ser registrados com equipamentos que gravavam o som e a imagem sincronizados, da mesma maneira como era realizado com a película. Fez-se possível, a partir desse contexto, assistir a filmes em casa por meio do *video home system (VHS)* ou sistema doméstico de vídeo em videocassetes. Para Machado (1997), a imagem eletrônica alterou sua relação com o espectador, mediante ao fato de que não era mais representante da existência prévia, a câmera passa a captar apenas a matéria-prima do real, para somente depois produzir um significante nos trabalhos de pós-produção. A imagem servia como a produção do visível, como efeito de mediação. A convivência com a televisão e os meios eletrônicos mudou a maneira de o espectador se relacionar com as imagens técnicas, trazendo consequências diretas ao cinema.

A televisão, como espécie de quarto estrato “maquínico” para Dubois, sobrepõe-se as mídias anteriores. A transmissão é o que aponta para sua maquinaria, na qual a distância que pode percorrer ao vivo e em multiplicidade, trazendo a possibilidade de a imagem ser visualizada em tempo real por diversos espectadores, distancia o sujeito da imagem fotográfica imobilizada, tampouco o aproxima do cinema, lugar fechado onde o sonho se encarna. A televisão permite que a imagem seja transmitida em todos os lugares e ao mesmo tempo, viaja e se propaga no presente transitando por toda parte, apesar disso, é recebida com certa indiferença. “Imagen amnésica cujo fantasma é um ‘ao vivo’ planetário perpétuo, ela abre a porta à ilusão (simulação) da copresença integral” (DUBOIS, 2004, p. 46).

A televisão transformou a identidade do espectador anônimo, convertendo-o em audiência, em números que enfatizam sua onipresença fictícia, ausente de corpo, identidade e consciência. Para Edmond Couchot (1993/2011), a televisão é capaz de analisar cada ponto de linha da imagem, reconstituindo-a sob a forma de um mosaico luminoso. A mutação mais radical no universo das imagens, desde as primeiras técnicas de figuração, aconteceu com o calculador eletrônico da tela de televisão, trazendo uma hibridação inesperada. Mas faltava ainda ao mosaico uma ordenação nessa fase, em que a imagem pudesse ser numerada por meio de um cálculo

automático. Essa etapa só foi superada com a ascensão do computador, que pôde dominar totalmente o ponto da imagem, chamado de *pixel*<sup>3</sup>.

Foi nessa fase que se fez possível a criação dos jogos eletrônicos, como uma consequência das pesquisas da computação em áreas como a inteligência artificial. Pelo alto custo da utilização dessas máquinas, esses jogos limitaram-se em seu princípio a testes e demonstrações de teorias relacionadas a áreas como a interação humano-computador, a aprendizagem adaptativa e a estratégia militar. Introduzida a tecnologia eletrônica, com novas formas de contar histórias e combinar som e imagem, fez com que muitos autores preconizassem a morte do cinema, criando uma desordem no interior da cinematografia. Seria o fim do cinema?

Acredita-se que o cinema, como uma das formas de expressão mais antigas da humanidade, que nasceu com o movimento da luz e das sombras nas cavernas pré-históricas, vem ao longo da sua existência vivenciando transformações substanciais. O fato é que essas transformações até hoje não acarretaram no seu desaparecimento, mas sim têm demonstrado ao longo dos anos, por meio do teatro das sombras, da caverna de Platão, da lanterna mágica e da cronomotografia de Marey, que o cinema vive em constante movimento de ruptura, buscando soluções inovadoras, reafirmando-se como arte.

Andre Gaudreault e Philippe Marion fazem em seu livro *O fim do cinema? Uma mídia em crise na Era digital* (2016) uma relação com “as mortes do cinema” e as classificam em ordem cronológica. Os autores discorrem, em um movimento retroativo, sobre os aspectos que constituíram esses “fins”. Todavia, essa compilação de mortes foi assumida como um desenho livre e pessoal pelos próprios autores, em que exibem uma relação orgânica entre o cinema e os distintos maquinismos provenientes da imagem-som.

A morte atual estaria ligada à tecnologia digital; esse seria o momento que está sendo enfrentado, em um quadro recente. Antes disso, seu fim estaria marcado pela banalização do controle remoto. Em momento anterior, a morte do cinema é atingida

<sup>3</sup> “O pixel é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa, isto é, linguagem e números, e não mais o ‘real’” (COUCHOT, 2011, p. 42).

pela duração da narrativa cinematográfica e, anteriormente, pelo aparecimento do videocassete, com a tecnologia eletrônica e o vídeo, que segundo os autores marcam o fim do monopólio do cinema. Mas ele teria morrido antes mesmo dessa ocasião, com a televisão, em meados de 1950, um baque forte que rendeu uma enxurrada de manchetes e artigos falando sobre o assunto. A televisão teria retirado do cinema a exclusividade quanto ao uso das imagens móveis, acontecimento que se desenrolou posteriormente para o campo das artes, com o vídeo.

Ainda na cronologia das mortes do cinema, há a ascensão do som no fim dos anos de 1920, momento de espanto sobre a integração expressiva do novo cinema sonoro. As outras “mortes” do cinema decorrem de momentos históricos: em 1910, quando o cinema traz a narrativa para sua atração; antes disso, o momento em que procura sua própria sala de exibição e assinala o início da produção cinematográfica. A primeira morte foi a que inaugurou o cinema como dispositivo filmico, configurado na matéria que lhe deu origem, substância do mito.

Embora mudanças tenham ocorrido e continuem ocorrendo com a imagem em movimento, é inegável constatar que o cinema nunca morreu. Durante todo o percurso esquematizado acima, as pessoas continuaram a frequentá-lo. No entanto, transformações ocorreram no âmbito de maquinismo e dispositivo, a imagem em movimento pôde ser acessada e assistida de distintos modos, e o que causa polêmica sobre o que “restou” do cinema é a questão do filme, quando muitos creem que pode ser abandonado, deixado para trás.

No entanto, como será visto adiante, os filmes aparecem nos *games* como uma parte integrante de sua narrativa por meio das *cutscenes*. Esses pequenos trechos de animação contribuem para o enredo dos jogos, em que as histórias podem ser contadas de maneira mais elaborada. E não é só no *video game* que é possível acessar os filmes, eles têm se integrado com várias outras mídias de forma que os limites entre elas tornam-se cada dia mais difíceis de se estabelecerem.

Para Erick Felinto (2006), a visualização da imagem ausente da película traz uma espécie de aura mágica, em que há uma desmaterialização do suporte e, principalmente, uma convergência com o dispositivo tecnológico, dando lugar a novos e complexos suportes imateriais. Nesse contexto, a imagem e o objeto se somam e

transmitem uma impressão de imaterialidade, chegando a ocultar os dispositivos de produção. Essa suposta desaparição do suporte evoca uma aspiração a experiências de simulação imediata, na qual a própria mente seria o palco da história narrada. Para o autor, esse sim seria o fim do cinema, o extremo realismo e o imediatismo pautados pela ausência de materialidade seriam também o fim da tensão criativa.

Em contrapartida, o espaço espectatorial da sala de cinema convencional não comporta a interatividade como quando se acessa os filmes em outros espaços, como em *games* e no cinema expandido, que será visto a seguir. A configuração material desse cinema não pode ser manipulada, resta apenas a construção de significados sobre a narrativa. A interatividade<sup>4</sup> enriquece a relação homem-máquina, pois permite um controle dos modelos, e é o grande diferencial inerente ao *video game*. A ação do observador sobre a imagem é resultado da hibridação quase orgânica entre a interface do real e do virtual, das formas visuais e sonoras, do texto e da imagem, das linguagens e das artes, do pensamento, da percepção e dos saberes instrumentais.

A imagem digital, ou como Dubois (2004) a nomeia, a imagem informática/de síntese, é a que contém uma maquinaria extrema em sua composição, além de acrescentar às anteriores todo o circuito de representação e pode ser interativa. Essa imagem transformou a “realidade” da câmera escura, da fotografia, do cinema e da televisão, pois já não há necessidade de captar ou reproduzir nem pressupõe a existência do real. A máquina pode reproduzir o seu “real”, a realidade virtual, o próprio objeto pertence à ordem das máquinas, gerado pelo computador. Para o autor, é a máquina de ordem cinco a que retoma todas as outras em seu ponto de ascendência, de concepção. O criador e o próprio espectador são quem programam a máquina, em interatividade e em um conjunto de possibilidades.

A imagem eletrônica é maleável, plástica e aberta à manipulação, pode-se intervir nela incessantemente, modificando suas formas e seus valores cromáticos e fragmentando suas figuras. Para Edmond Couchot, a topologia da representação entre o sujeito, a imagem e o objeto se altera, as fronteiras entre estes se atenuam,

<sup>4</sup> O termo interatividade é proveniente de interação, significando troca, influência mútua, e seu significado varia de acordo com as aplicações, interpretações e contexto que é utilizada (JENSEN, 2011).

interpenetram e hibridizam. O espaço e o tempo se transformam, impondo uma nova ordem visual e outra visão de mundo.

À semelhança da imagem ótica, a imagem digital recorre a modelos morfogenéticos. Mas os modelos de simulação numérica pertencem a uma outra ordem, diferente dos modelos de representação ótica. Não são mais nem materiais, concretos, maquinícios (como a câmera escura), nem substanciais à imagem (como traçados reguladores da perspectiva). São abstratos e provêm do domínio científico: das chamadas ciências “duras”, como as matemáticas, a física, a química, as ciências da vida, como a botânica, a medicina, a neurologia, mas também das ciências humanas, como a psicologia cognitiva, a linguística etc. [sic] (COUCHOT, 2011, p. 42).

As técnicas figurativas numéricas, assim como as ópticas, são interpretações do mundo, formalizadas, argumentadas ou teorizadas, figuram aquilo que é e pode ser modelável. Júlio Plaza atribui o conceito de “imagens de terceira geração” para essas imagens chamadas de síntese, numéricas ou holográficas. Para o autor, o encontro da informática com os sistemas de representação visual acarreta em trocas culturais relacionadas à veiculação, construção e visualização das imagens e nomeia a criação de imagens a partir do computador de infografia, em que a imagem digital constitui-se de números e *pixels*, podendo ser alterados e manipulados em sua matriz. Essas imagens têm alto caráter sintético, como imagens conceituais que geram novos aspectos na produção de mensagens.

As imagens numéricas se traduzem e se comutam instantaneamente, através dos diversos meios. O meio já não é a mensagem, pois não existe mais meio, somente o trânsito de informações entre suportes, interfaces, conceitos e modelos como meras matrizes numéricas. Surgem os novos espaços topológicos. A imagem e, dessa maneira, um processo de transdução entre os dados de entrada e saída, que permite o transito entre a imagem eletrônica, a fotografia, as impressoras eletrostáticas, o cinema, a holografia, o videodisco etc. (PLAZA, 2011, p. 75).

A imagem digital, por conter extrema flexibilidade, permite um grau de manipulação que é derivado da sua descontinuidade. A possibilidade de controlá-la, extinguindo os limites para a criação do artista por meio das tecnologias, faz com que certos discursos proclamem a onipotência do digital, não só ao criador, mas também ao espectador. Existe, então, o que Felinto (2006) chama de uma espécie de “poética da inscrição”, que estimula os sentidos e o corpo do espectador de forma multimidiática.

### 1.2.1 SAINDO DA SALA ESCURA

Nas décadas de 1960 e 1970, o dispositivo cinema passou a ser utilizado por alguns artistas, havendo um deslocamento da mídia de forma espacial, saindo da sala escura para os museus e as galerias. No entanto, o experimentalismo do cinema é algo intrínseco a ele mesmo, bem como foi visto anteriormente, pois já havia se relacionado com alguns circuitos artísticos desde seu princípio. Como mídia para discutir questões espaciais, de arquitetura e interação, o cinema passa a ser empregado deslocando-se para os espaços de arte. Um movimento crescente de questionamentos se abre nesse momento, na tentativa de compreender se “podemos expor o cinema como se expõe uma imagem de arte, no espaço iluminado de uma sala de museu, diante dos visitantes que passam?” (DUBOIS, 2004, p. 13).

Parece que uma tendência se abre para a cinematografia, um movimento permissivo para o desfrute da imagem em movimento em espaços diferenciados, o ambiente expositivo se imbrica ao fílmico em uma expansão daquilo que se entendia por cinema até então. O modo como se compunham e exibiam as imagens é alterado, o dispositivo, a tela e os discursos lineares e sequenciais também padecem de mutações em um exercício plural, abrindo possibilidades criativas aos realizadores. O cinema perde sua hegemonia sobre a criação audiovisual. Entretanto, quais seriam as possibilidades que se impõem quando o cinema se instala na fronteira, escolhendo a dobra ou o limiar como residência?

Para Osmar Gonçalves (2014), esse entrelaçamento entre as artes atingiu um estágio irreversível de tal modo que não há discurso ontológico que possa dar conta dessa miscigenação. Entretanto, o que antes era novidade, hoje é bastante comum. É possível ver cinema em dispositivos diferenciados, intrincado com outras mídias e podendo ser acessado de diversas maneiras. Veem-se filmes nos *games*, em que por meio das *cutscenes* o jogador pode passar a espectador e envolver-se em um tipo de imersão muito mais convincente. Notam-se filmes em espaços de arte, projetados no contexto urbano, e podendo ser acessados pelos celulares, *tablets*, entre outros dispositivos.

As obras inclassificáveis que surgem nesse movimento revelam um modo de sentir e pensar em que a contaminação, o cruzamento e o pensamento oblíquo preponderam. É a partir desse campo de experimentações difusas que novas maneiras de ser da imagem abrem-se em estéticas polifônicas. Raymond Bellour, ao considerar o cinema como uma instalação bem-sucedida, ao ponto de incidir como produto de uma nova arte, discorre sobre a variação da fórmula do cinema, que propicia a entrada das imagens em movimento em outros espaços, como as galerias e os museus. “Trata-se, portanto, em todos os sentidos, de questionar novamente a variedade inumerável de cinemas possíveis em relação ao ‘cinema, só’, ao mesmo tempo em que uma arte nova procura reincorporar sua potência única (... )” (BELLOUR, 2008, p. 9).

Assim, o cinema passa a experimentar novas espacialidades, narrativas e estratégias de interação, nessa metamorfose que busca apreender sua grandeza aos dispositivos de imagem. Todavia, esse movimento entre cinema e outras mídias, além de abrir processos de atravessamento e pensamentos sobre cinema para além dele mesmo, incide em uma questão importante: as identidades e os limites de cada meio.

Se o cinema está se relacionando com outras linguagens em um diálogo entre a imagem, o corpo e os sentidos, o que acontece com as narrativas? Com obviedade diante dessas tessituras, os discursos narrativos são afetados auferindo outras lógicas e maneiras de ser. Por um lado, muitas obras preservam o modo narrativo instituído pelo cinema e outras o fragmentam, multiplicam e trazem a interação como elemento norteador. Entretanto, o que se tem visto é uma autonomia da imagem, que se exclui da necessidade de estar subordinada à matriz gestual, podendo ser explorada de modos diferenciados.

Muitas obras têm experimentado o cinema em suas interfaces, explorando suas superfícies de projeção e propondo novos espaços e relações com o espectador. Assim, pode-se conceber o cinema de outras formas, por meio de diferentes dispositivos, atingindo novas relações com as imagens. As possibilidades que se abrem são ilimitadas, uma vez que um novo espaço se perpetra, um campo de atividades indeterminadas, em que se pode estimular a cinefilia de forma ampliada e diferenciada, reivindicando um cinema fora das salas escuras.

Todavia, um novo questionamento se abre diante desse cenário multifário: o que se pode chamar hoje de cinema? Beatriz Furtado traz algumas explicações que podemclarear o dilema interposto. Para a autora, cinema é um campo de experiências estéticas, políticas e éticas e um encontro das imagens, das produções temporais e de construção de espaços.

[...] é algo que se deve e se faz, sobretudo, pelo lugar que a arte da imagem em movimento ocupa no campo das artes. Nos diálogos e nos entrecruzamentos de diferentes movimentos artísticos, em especial nas aproximações com as artes visuais, como cinema inscrito nos espaços expositivos, seja transferindo o lugar do espectador para o jogo com diferentes dispositivos arquitetônicos ou na sua relação com as múltiplas formas de visibilidade da imagem e do som, seja tencionando o lugar da narrativa, das formas fílmicas e desorganizando no espaço a linearidade da operação de montagem. Todas estas questões que implicam diretamente na experiência cinematográfica, da tela única, da sala escura e isolada de qualquer ruído exterior, do corpo sentado e imerso, de um mesmo formato de tela, etc. [sic] (FURTADO, 2014, p. 3-4).

O cinema é, portanto, um lugar de imagens em movimento, que se deslocam e se comportam de distintas formas, texturas, velocidades e sonoridades, trazendo amplas possibilidades de experiência estética. Contudo, hoje o cinema já não exerce o domínio que praticava no passado sobre a experiência audiovisual. Uma rede heterogênea passa a se formar e a constituir um novo ambiente de produção e circulação das imagens e dos sons. Essa realidade sustenta a necessidade de mudança na percepção que se tem sobre o lugar do cinema ante os demais dispositivos.

Apesar disso, Dubois (2004) rememora que o cinema é como uma espécie de referência fundante de todo o audiovisual. E, se não for considerado esse fato, todo o discurso sobre as imagens e os sons perde sentido e consistência. O autor considera o vídeo como uma experiência intermediária, um intervalo de acesso entre o cinema e o computador.

### 1.3 A VIDEOARTE

Um novo meio emergiu e alterou radicalmente o destino da imagem técnica, foi o vídeo e sua disponibilidade comercial que permitia aos artistas, alguns oriundos das

artes plásticas, outros da música contemporânea, constituírem uma nova maneira de conceber o universo das imagens técnicas. Momento de ruptura importante e sem precedentes, o vídeo surgiu em um contexto histórico em que já não se acreditava em uma gramática inata e específica para os meios audiovisuais.

Em uma explosão criativa e práticas independentes e alternativas, o vídeo trouxe uma elaboração simbólica que contrapôs o modelo griffithiano de cinema, conhecido há cinquenta anos, como estrutura fundamental do aparato significante. No entanto, como indica Dubois (2004), durante muito tempo se procurou uma identidade específica para o vídeo, pois era visto nele uma arte, uma linguagem, algo autônomo e potencialmente semelhante às outras formas de imagem, como a pintura, o desenho, a fotografia, o cinema e a televisão.

O vídeo chega inédito, trazendo um ar de revolução na sua estética única, e conquista a atenção de teóricos da semiologia e do estruturalismo, interessados nos efeitos do dispositivo como fenômeno perceptivo e sensorial. A linguagem diferenciada e híbrida do vídeo instaura uma nova modalidade de funcionamento das imagens, com uma nova estética. Nessa fase, algumas frentes renovadoras, como o *nouvelle vague* francês, o *underground* norte-americano e os cinemas novos, repercutiram em todo o mundo. O vídeo se constituiu assim que os recursos técnicos o permitiram, definindo-se a partir de uma retórica da alomorfia, em que a figura clássica da imagem consistente é substituída pela distorção e abstração das formas, assim como a inconstância dos seus enunciados e recursos. No entanto, apesar de em seu princípio, no início da década de 1960, acreditar-se na especificidade do vídeo, aos poucos se foi compreendendo que se tratava mais de uma transição, um modo de passagem entre a imagem do cinema que o precedeu e a digital, posterior a ele. Considera-se, então, o vídeo como um mediador, um atravessador.

Para Dubois, ele é um sistema de imagens técnicas que tem problemas de identidade. Chamando-o de a “antiga última tecnologia”, o autor o avalia como algo muito frágil e marginal, que se movimenta entre a ficção e o filme real, entre a televisão, a arte e a comunicação. “Ele constitui, portanto, um ‘pequeno objeto’, flutuante, mal determinado, que não tem por trás de si uma verdadeira e ampla tradição de pesquisa”

(DUBOIS, 2004, p. 69). Entretanto, foi abertamente explorado em si pelos artistas por meio da videoarte e dos vídeos pessoais (documentários “reais”).

De fato, as discussões sobre vídeo sempre estiveram ligadas à ordem das imagens, motivo pelo qual frequentemente foi comparado às outras formas de imagem, como a pintura, as artes plásticas, a fotografia, o cinema, a televisão e as imagens de síntese. No entanto, sua identidade é flutuante, ocupando uma posição abstrusa, imprecisa e incerta, ao mesmo tempo objeto e processo em sua natureza paradoxal.

O vídeo ocupa uma posição difícil, instável, ambígua: ele é a um só tempo objeto e processo, imagem-obra e meio de transmissão, nobre e ignóbil, privado e público. Ao mesmo tempo pintura e televisão. Tudo isso sem jamais ser nem um nem outro. Tal é sua natureza paradoxal, fundamentalmente hesitante e bifronte. Convém aceitá-la como um fato e considerar essa ambivalência de princípio não como fraqueza ou deficiência, mas como a força mesma do vídeo. A força proveniente do fraco (DUBOIS, 2004, p. 74).

Desse modo, segundo o autor, não se deve pensar no vídeo como uma imagem que remete a outras classes de imagens, mas sim o conceber, recebê-lo ou percebê-lo, considerando-o mais como um pensamento (um estado) do que um objeto. Dos modos de representação do vídeo, tem-se por um lado seu caráter plástico que pode ser visualizado na videoarte em suas formas e multiplicidades e, por outro, seu modo documentário do “real”, lançando-o para longe da transparência do cinema e aproximando-o do sentido de constante ensaio, com características de experimentação, inovação e pesquisa.

O impacto da arte do vídeo é tamanho que não pode ser medido dentro das fronteiras da imagem técnica, sua avaliação deve ser realizada de maneira a abranger a história da arte. Antes de entrar em suas relações com a arte, segue um breve relato sobre a relação do vídeo com a televisão, uma vez que, conforme Dubois, o vídeo é a contraparte da TV, que revê a televisão com suas próprias formas. “O vídeo é o material formal e intelectual no qual se processa a reflexão sobre a, da ou com a televisão. Ou melhor dizendo, que a gera, que a inventa, que lhe dá corpo e ideias” (DUBOIS, 2004, p. 112). Ou seja, o vídeo pode ser considerado um pensamento sobre a imagem, não só da televisão, mas de todas as imagens, incluindo o cinema.

O vídeo tornou-se um instrumento técnico e teórico de “exibição” do cinema em museus e galerias de arte, de maneira a abrir-se para as possibilidades de renovação do seu dispositivo-padrão. O vídeo intensifica o processo de deslocamento da imagem em movimento para os territórios de arte por meio da multiplicação de telas, do dispositivo em tempo real e do circuito fechado. Segundo Parente (2007), o vídeo inaugurou o fenômeno “cinema de museu”.

Bellour, por meio do conceito “entre-imagens”, define as mudanças que o cinema sofreu com o surgimento da imagem eletrônica. Para ele, o vídeo seria um atravessador que produz intersecções entre as imagens técnicas por meio de uma linguagem catalisadora em um sistema de transformação das imagens umas nas outras. As videoinstalações serviriam como um lugar de excelência para essa multiplicidade de experiências na qual o espectador circula sensível às passagens entre imagens, transitando entre elas por meio dos projetores de vídeo e monitores de TV que compõem plasticamente as obras artísticas.

O vídeo é, antes de mais nada, um atravessador. Passagens (com relação ao que me interessa) aos dois grandes níveis de experiência que evoquei: entre móvel e imóvel, entre a analogia fotográfica e o que a transforma. Passagens, corolários que cruzam sem recobrir inteiramente esses “universais” da imagem: dessa forma se produz entre foto, cinema e vídeo uma multiplicidade de sobreposições, de configurações pouco previsíveis. Passagens, enfim, que se devem ao fato de que hoje tudo (ou quase) passa na televisão (ou se define resistindo a ela). A própria natureza de uma mídia capaz de integrar e de transformar todas as outras, associada à capacidade peculiar que os produtos que dela derivam têm de aparecer a todo instante numa caixa simultaneamente íntima e planetária, acabou mudando profundamente (isso se tornou uma evidência) tanto nosso sentido de fabricação quanto o da apreensão das imagens (BELLOUR, 1997, p. 14).

Ao se tratar sobre a estética do vídeo, comprehende-se que há uma preponderância da mescla das imagens, ou seja, a sobreimpressão de duas ou várias imagens de modo que produza efeitos visuais diferenciados. Os jogos de janelas que permitem divisões da imagem e justaposições de planos diferentes no mesmo quadro, assim como a incrustação (ou *chroma-key*), também são utilizados.

Relacionado ao funcionamento eletrônico da imagem a partir da frequência da crominância ou da luminância, uma imagem pode ser preenchida por outra, combinando fragmentos de origens distintas. O quadro videográfico tende a ser mais

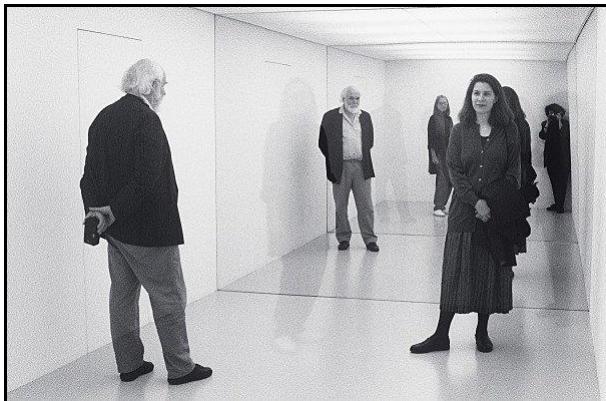
estilizado e abstrato e bem menos realista do que o da fotografia e do cinema, o plano visual é fechado e muitas vezes permite visualizar seu recorte, desintegrando a homogeneidade das cenas clássicas recursivas até então.

O vídeo se integra à arte em meados de 1965, com Nam June Paik e uma das suas primeiras filmadoras Portapak da Sony que serviu para filmar a comitiva do Papa Paulo VI. Paik é um dos pioneiros que influenciou muitos artistas e produtores de imagens videográficas e de outras áreas, como a televisão. O artista desenvolveu técnicas complexas que transformaram a maneira de produzir e perceber as imagens por meio do vídeo, o objeto já não era exclusivo no espaço de recepção, mas a obra de arte em si, que se abriu em instalações e *performances*. Desde muito cedo constituindo relações complexas com as demais formas artísticas e influenciadas pelo cinema experimental, a videoarte é uma mídia híbrida que se relaciona com as outras expressões de artes visuais, transmitindo ou registrando em tempo real *performances* e projeções em uma instalação ou servindo como escultura de vídeo.

Destacam-se alguns artistas que trabalharam essa relação da imagem e do cinema e da arte e das formas de presença visual e que empreenderam o trabalho técnico e intelectual em vídeo. Como exemplo, há Douglas Gordon com a obra *24 hour psycho* (1993), que projetou o filme *Psicose* (1960) de Alfred Hitchcock, em uma lentidão que fez com que ele durasse 24 horas, gerando efeitos perceptivos em planos de visão que monumentalizaram, revelando imagens conhecidas e que, no entanto, mostraram-se inéditas.

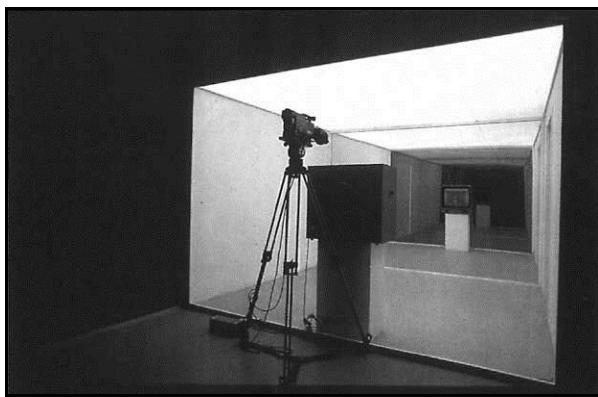
Segundo Parente (2007), algumas tendências relacionadas diretamente ao dispositivo acometeram a videoarte, momento em que os artistas empregavam o circuito fechado, por exemplo, a videovigilância em tempo real, que cria uma simultaneidade espacial e temporal, em que o espectador pode ser concomitantemente o personagem e o autor. Rejeitando a redução da dimensão da arte a um objeto, dá ênfase à relação entre seus elementos. Um exemplo de instalação é *Two views room* (1975) de Dan Graham, que tinha dois espaços adjacentes com duas salas de tamanho igual, ligados por uma abertura sob a vigilância de duas câmeras de vídeo, posicionadas no ponto de ligação entre ambas as salas.

FIGURA 1 – TWO VIEWS ROOM (1975)



FONTE: GRAHAM, D. Public space/two audiences. 1976. *Walker Art*. Disponível em: <<http://visualarts.walkerart.org/oracles/details.wac?id=4669&title=Lexicon&style=images>>. Acesso em: 17 fev. 2017.

FIGURA 2 – TWO VIEWS ROOM (1975)



FONTE: GRAHAM, D. Two views room. 1974. *Pinterest*. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/446208275551050939/>>. Acesso em: 17 fev. 2017.

Com espelhos e câmeras de segurança em circuito fechado, Graham conseguia produzir uma visão complexa, representando o espaço que se reflete no outro em tempos minimamente diferentes e que trazia variações reflexivas nas quais o dispositivo e o espectador constituíam-se como elementos da instalação. Relacionada à questão do corpo como conceito ou atitude crítica, essa obra visava forçar o pensamento a lucubrar sobre o que consistiria o intolerável na sociedade. “O corpo não é mais tomado em uma dicotomia cartesiana que separa o pensamento de si mesmo, mas aquilo em que se deve mergulhar para ligar o pensamento ao que está fora dele, como o impensável e o indizível” (PARENTE, 2007, p. 24).

Quando o espectador é acomodado no centro da obra, é convidado pelo artista a assumir uma atitude diante dela. O significado da obra sobrevém da interferência do espectador a partir da situação perceptiva que o confronta de forma dramática, ou seja, a obra se abre em sintonia com a criação e a socialização. Essas relações com o espectador e o conceito da obra, entre o audiovisual e as artes plásticas, fizeram com que o vídeo se situasse dentro de movimentos artísticos que procuravam extinguir a distância entre a arte e o sujeito. “As instalações de vídeo, independentemente das formas que podem tomar, instituem um aqui e agora espacial que determina sua recepção como experiência atual, como acontecimento” (BEZERRA, 2009, p. 91).

Uma das obras de Sonia Andrade, *A morte do horror* (1981), ocasiona essa sensação do intolerável. Como um grito silencioso, o desespero que a obra gera quando a artista enrola seu rosto em um fio de náilon até deformá-lo por completo e depois cortar os pelos do corpo e do rosto submetendo seu corpo a uma cerimônia teatral, violenta, entre gestos cotidianos e agressivos, extraíndo o impensável. A obra da artista acarreta uma espécie de transe por meio das imagens de vídeo reproduzidas na televisão. Como uma inflexão que passa pelas atitudes do corpo, a expressão serve como uma reversão estética, presbítera, oferecendo espaço para novas experimentações sinestésicas.

FIGURA 3 – *A MORTE DO HORROR* (1981)



FONTE: LACERDA, L. *Sonia Andrade: “Retrospectiva” no Centro do Rio*. Disponível em: <<http://lulacerda.ig.com.br/2011/09/page/15/>>. Acesso em: 17 fev. 2017.

Vários cineastas também trabalharam com as potencialidades do vídeo, como Wim Wenders e Jean-Luc Godard, que durante sua carreira desenvolveram uma bipolarização da sua produção entre cinema e vídeo. Para Dubois, todos os trabalhos de vídeo de Godard se distinguiam claramente dos seus filmes na questão de suporte, no entanto, serviram de pesquisa e questionamento sobre a criação cinematográfica, sempre tomando o cinema como um paradigma.

O vídeo é, na verdade, essa maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo. O vídeo não é um objeto, ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam (DUBOIS, 2004, p. 116).

Com o aparecimento da tecnologia digital, os processos criativos mudaram, as linguagens das mídias permaneceram e novas possibilidades de produção potencializaram o caráter substancial destas. No vídeo, o que mudou foi a forma de registro, atualmente realizado em linguagem numérica, binária, proveniente do computador.

#### 1.4 O CINEMA EXPANDIDO

Um novo conceito de cinema surgiu, o cinema expandido, com a publicação do cineasta Stan VanDerBeek, em seu manifesto escrito *Culture: intercom and expanded cinema, a proposal and manifesto*<sup>5</sup> (1965) e, mais tarde, com Gene Youngblood, com a obra *Expanded cinema (Cinema expandido)* (1970). A nova forma de cinema teria surgido em decorrência das práticas do cinema *underground* e de vanguarda popular dos anos 50, rompendo com os tempos passado e futuro e estabelecendo um presente continuo. “Um cinema com estética provocada pela sensação sinestésica, de mente expandida, em um processo cerebral manifesto diante das sensações dos outros sentidos, além da visão e audição (básicos para o cinema), no embate com a obra expandida” (NETO, 2014).

---

<sup>5</sup> Cultura: intercomunicação e cinema expandido, uma proposta e um manifesto. (Tradução do autor).

Um cinema que, assim como a videoarte, subvertia as limitações do modelo hegemônico de cinema e requeria uma distinta relação a partir do espectador. As narrativas tornaram-se múltiplas e a construção do enredo passou a ser realizada pelo sujeito-espectador, em um momento que, como analisa Peter Weibel (2005), havia uma inclinação da expansão da consciência, em que as relações sociais, as drogas e as visões se ampliavam. O cinema, com suas projeções múltiplas, articulava essa nova percepção do mundo, permitindo uma subjetividade palpável.

Nessa época, em meados de 1960, houve uma evidenciação do dispositivo nos campos da arte, e o espectador passou a construir significado por meio da interação com as narrativas que se bifurcavam, diferentemente do que ocorria com as montagens dos filmes clássicos. Esse cinema desconstruiu a moldura, transgredindo as fronteiras da experiência audiovisual e, com o surgimento dessas novas interfaces, a ideia de tela ou campo-limite do plano filmico esmoreceu e se transformou. Muitos artistas nessa época realizaram experimentações com a materialidade da película cinematográfica, os projetores e projeções, procurando alterar as relações entre o espaço e o tempo da narrativa dos filmes. Era uma nova maneira de trabalhar a linguagem audiovisual, ampliando-a para além do espaço tela, em relações com a fotografia, o vídeo e a *performance*, além das imagens digitais.

Segundo Gabriela Borges (2016), o cinema expandido sugere uma ampliação da linguagem cinematográfica para além dos seus códigos, alterando as percepções em relação ao espaço e tempo por meio da exploração das potencialidades e das diferentes linguagens em convergência, o que acarreta em um diálogo entre a arte e a tecnologia. Um exemplo desse modelo de obra é o filme de luz sólida (*solid light films*) *Line describing a cone* (1973), criado pelo artista Anthony McCall, que explora os estados físicos intermediários através dos volumes e espessuras criados por meio da luz, com um caráter instável e efêmero e operando entre o cinema, a escultura e o desenho.

O artista conseguiu criar a ilusão de formas tridimensionais através de feixes de luz que estabeleciam essa relação entre o público e a obra por meio do filme, compunha uma experiência em tempo e espaço reais, tridimensional. Esses ambientes

de projeções múltiplas buscavam uma nova técnica de produção de imagens capaz de articular outra percepção do mundo, diferente da embutida no cinema convencional.

FIGURA 4 – A CONE (1973)



FONTE: Rombaut, D. Anthony McCall: solid light films and other works. *Blend\Bureaux*. Disponível em: <<http://www.blendbureaux.com/anthony-mccall-solid-light-films-and-other-works/>>. Acesso em: 17 fev. 2017.

FIGURA 5 – A CONE (1973)



FONTE: MCCALL, A. *Line Describing a cone*. 1973. Sean Kelly Gallery, New York. Disponível em: <<http://www.tate.org.uk/art/artworks/mccall-line-describing-a-cone-t12031>>. Acesso em: 17 fev. 2017.

Sílvia Orrù (2012) considera que as experiências entre o cinema e as artes visuais têm um formato híbrido criador de espaços para o envolvimento sensorial do espectador. O cinema, nesse contexto, passou a representar a interface. Uma superfície que pode ser atravessada pelo espectador para que este possa explorar sensorialmente as imagens por meio de múltiplos pontos de vista, podendo ainda agir sobre a narrativa em que se encontra imerso.

Essas novas experiências evocaram o renascimento do experimentalismo inicial do cinema, uma vez que deram origem a um espaço cinematográfico novo, de efeito fluido e sensorial, espargindo significações. Como um novo ambiente sinestésico e imersivo, o cinema expandido buscou transformar a tela de projeção convencional em um espaço de visualização tridimensional, cinético e arquitetônico, incluindo uma imersão literal e interativa dos espectadores que desmaterializava as fronteiras do espaço.

Outro exemplo de *performance* de cinema expandido é o *Movie movie* (Bélgica, 1969) criado pelo Jeffrey Shaw, Theo Botschuyver e Sean Wellesley Miller. Ele aconteceu no *foyer* do prédio do Festival de Cinema Experimental de Knokke-le-Zoute. O público sentado nas escadas e no balcão assistiu aos autores que trouxeram uma estrutura enorme inflável e cônica onde foram projetados filmes, *slides* e efeitos de luz líquida em sua superfície.

FIGURA 6 – MOVIE MOVIE (1969)



FONTE: MOVIE movie. Jeffrey Shaw. Disponível em: <[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/show\\_work.php?record\\_id=11#](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=11#)>. Acesso em: 16 fev. 2017.

FIGURA 7 – MOVIE MOVIE (1969)



FONTE: MOVIE movie. Jeffrey Shaw. Disponível em: <[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/show\\_work.php?record\\_id=11#](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=11#)>. Acesso em: 16 fev. 2017.

Os planos de projeção que formavam multiplicidades permitiram imagens em uma diversidade de camadas. Os corpos dos *performers* e do público se tornaram as telas do espetáculo em movimento. O nível imersivo era literal, encorajando alguns a se despirem. Como relata o próprio Shaw (2005), houve uma incorporação de inovações cinematográficas e artísticas, arquitetônicas e acústicas por meio dessa obra.

Outros sentidos humanos foram se ampliando com essa nova maneira de fazer cinema. Artistas, como Peter Weibel, Robert Whitman, Stan Vanderbeek e Jeffrey Shaw, anteciparam o futuro das imagens técnicas com expressões diferenciadas que

sobrepujavam o cinema popular. Houve um deslocamento das convenções cinematográficas com o intuito de ampliar a consciência e experimentar novas composições e formas em termos imagéticos e sonoros. Nesse sentido, destacam-se as obras *Empire State Building* de Andy Warhol, filme experimental cuja duração é de oito horas e cinco minutos e que consiste em planos-sequência do famoso edifício, e *Wrist trick* de Paul Sharits, que em um único *frame* explorou vários gestos de duas mãos com uma lâmina de barbear.

O cinema passou a ser visto e sentido por múltiplos ângulos e enquadramentos, inseriu odores, saltou para fora da tela e movimentou-se como se houvesse a pretensão de ser tocado. Entretanto, essas suas experimentações não foram lançadas no tempo de forma linear. Não se trata de uma evolução, pois não estão relacionadas a certo período, além de suas possibilidades não estarem esgotadas. Houve uma melhora tecnológica que afetou o resultado da maquinção presente nessa mídia e, conforme analisa Shaw, o processo ainda estava em seu início. O autor identifica o domínio emergente do cinema digitalmente expandido, no qual as tecnologias dos ambientes virtuais apontam para um cinema que é um espaço imersivo narrativo, em que o espectador passa a ser chamado de “interator”<sup>6</sup> e assume o papel de câmera e edição.

As narrativas sofreram, no cinema expandido, mudanças expressivas em sua linearidade e cronologia, tornando-se não lineares e anacrônicas. Aparentemente, poderia parecer que a narrativa se tornava ilógica, paralela e aleatória, no entanto, ela se transfigurava em um sistema aberto no qual o público podia manipular todo seu sistema. Novos aspectos e formas de compor e exibir as imagens romperam com o discurso audiovisual linear e sequencial (efeito ilusionista do filme de narrativa clássica), trazendo possibilidades plurais, como trabalhar em telas simultâneas, sincronizando vários canais e fontes de imagem e som. “Pela primeira vez, a resposta subjetiva ao mundo não era forçada em um estilo construído, falsamente objetivo, mas apresentada formalmente na mesma maneira difusa e fragmentária em que foi experimentada” (WEIBEL, 2005, p. 336).

---

<sup>6</sup> Assume-se esse termo baseado nas proposições de Janete Murray (2003) sobre o sujeito que improvisa os caminhos determinados pelo autor e pelas obras das novas mídias.

Um exemplo de cineasta que tem vários projetos inovadores é Peter Greenaway, construindo uma malha intersemiótica que explora aspectos estéticos, como coleção de objetos, contagem numérica, materialidade do corpo e saturação de elementos em um só plano. Credo que o cinema morreu com o advento do controle remoto, ao se referir ao cinema narrativo das salas de projeção, o cineasta expõe a ideia de que o cinema precisaria ser reinventado e propõe o fim da tirania do texto, do plano, do ator e da própria câmera no cinema.

Aspectos como textura da imagem, suporte material, espaço de projeção, dispositivo e fruição do espectador passaram a ser valorizados nesse contexto. Na sala de exposição, o corpo e o olhar do espectador transitavam livremente e exploravam as imagens que lhes eram oferecidas. Esse é o “novo cinema” das experiências cognitivas múltiplas ou o “outro cinema”<sup>7</sup>. A sétima arte passou a ser saboreada por meio das novas tecnologias que permitiram incorporar novos regimes de imagem e integraram novas estratégias que lhe eram exteriores, concebendo novas narrativas e tipos de dispositivos que determinaram diferentes percepções do real.

Quando se fala das novas tecnologias relacionadas à imagem, apesar de muito parecer que estão relacionadas exclusivamente à informática, estas se encontram engendradas há muito tempo sobre as bases tecnológicas. Essa tecnologia pode ser de produção ou de recepção, e pressupõe sua fabricação por meio de instrumentos e regras. Atualmente, quando se cita imagens técnicas, é levada em conta a intervenção das tecnologias, que afeta consideradamente a natureza da imagem em si, “um campo de fenômenos em que a intervenção das máquinas ópticas faz inserir a produção de imagens dentro de paradigmas formadores que nos parecem novos ou inéditos, embora nem sempre o sejam necessariamente” (MACHADO, 1997, p. 224).

Observa-se que a questão trazida por Dubois (2004), sobre a relação máquina e humanidade, é menos histórica do que filosófica. Uma vez que o humanismo e o maquinismo estão presentes e autônomos, a dialética entre os dois polos compõe a feição fecunda dos dispositivos, em que o estético e o tecnológico podem se encontrar. É como relata Arlindo Machado, expondo que é impossível pensar em estética de forma

<sup>7</sup> Conforme define Bellour, ao tratar desse novo momento de múltiplos aspectos, em que a videoarte e as novas técnicas de projeção e difusão das imagens digitais fazem parte.

autônoma à interferência da técnica, “o campo semântico implicado pela primeira pode ser mais vasto do que o da segunda, mas, de qualquer maneira, jamais se pode ignorar o papel determinante jogado pelas técnicas de produção na realização dos fenômenos estéticos” (MACHADO, 1997, p. 223).

## 1.5 O CINEMA DIGITAL

Hoje, no universo possível das imagens, desde a fotografia até os simulacros digitais, o que se vê é uma tendência à ascensão do maquinico como destino da imagem e à automatização auferindo o próprio pensamento. Esses novos aspectos exercem uma alteração sobre a topologia das imagens e imergem os conceitos de reproduzibilidade.

O cinema digital que armazena imagens e sons nos *bits* e *bytes* dos computadores desmaterializa a “superfície que, por mais de um século, abrigou os fotogramas, constituindo-se na substância poética em que foram impressionadas as mais pregnantes sensações, visões e fantasias do século XX” (FELINTO, 2006, p. 413). Contudo, essa metamorfose do cinema representa um momento de nostalgia e de inovação.

Lev Manovich, em seu texto *What Is digital cinema?* (2012), defende a importância de um ponto de vista “arqueológico” do cinema, no intuito de compreender plenamente o contexto do paradigma digital. A admissão das tecnologias digitais facilitou os processos do cinema e expandiu suas possibilidades estéticas. Todavia, esse cinema que descobre diferentes alicerces e linguagens igualmente se vê confrontado com desafios incomuns relacionados às suas práticas. Conforme o autor, a mídia digital redefine a identidade do cinema; as mudanças no processo cinematográfico representam um retorno às práticas pré-cinematográficas do século XIX, momento em que as imagens eram pintadas e animadas à mão. No século seguinte, essas técnicas manuais definiram-se como um meio de gravação, para então, com a entrada na Era digital, retornarem ao processo cinematográfico. Consequentemente, o cinema já não pode mais ser claramente distinguido da

animação. Na medida em que a tecnologia tradicional dos filmes vem sendo substituída pela digital, a lógica do processo cinematográfico está sendo redefinida.

A metragem de ação ao vivo agora é apenas matéria-prima para ser manipulada manualmente: animada, combinada com cenas 3-D geradas por computador e pintadas. As imagens finais são construídas manualmente a partir de diferentes elementos; e todos os elementos são criados inteiramente a partir do zero ou modificados manualmente. Podemos finalmente responder à pergunta "o que é cinema digital?". O cinema digital é um caso particular de animação que usa imagens de ação ao vivo como um de seus muitos elementos (MANOVICH, 2012, p. 5).

Com a criação do *compact disk – read only memory (CD-ROM)*, um novo tipo de linguagem cinematográfica surgiu, no qual uma série de estratégicas, dentre elas o movimento discreto, os *loops* e a superposição, passou a reintegrar o cinema com características de heterogeneidade e descontinuidade. Nesse cinema, o gráfico e o fotográfico se uniram novamente na tela do computador, o realismo passou a ser deslocado do seu modo dominante para se tornar apenas uma opção e o que era suplementar ao cinema retornou como uma norma, a mídia digital trouxe de volta o cinema primário.

Todavia, o digital permite a utilização de várias ferramentas para o cinema por meio das ilhas de edição. Em contraposição à mesa de montagem, podem ser introduzidos personagens criados pelo próprio computador assim como é realizado na criação dos *games*, por meio de softwares de edição e criação. A técnica utilizada para a produção de gráficos para cinema e *video game* é praticamente a mesma, podendo ser mesclada nessas mídias conforme o resultado artístico que se pretende em sua produção. Aliás, a utilização de cenas de filmes em mídias como o *video game* só é possível a partir desse processo de digitalização do cinema.

Como afirma Carlos Gerbase (2003), o cinema digital, apesar de ter trazido várias novas propostas de linguagem e de utilização destas, apropriou-se das linguagens utilizadas pela película e fita eletromagnética. Da mesma forma, o *video game* se apropriou das técnicas de câmera e montagem do cinema, ou seja, as relações entre ambas as mídias se estreitam e convergem. Assim sendo, a “digitalidade” não pode ser considerada um fenômeno isolado, destruidor dos sistemas de produção audiovisuais em detrimento a procedimentos absolutamente originais. Vale

lembrar algumas atualizações poéticas com roupagem digitais que evocam uma tendência de releitura das imagens de culturas passadas, como é o caso de *Moulin rouge: amor em vermelho* (2001), do cineasta Baz Luhrmann, filme que reproduz Paris do século XIX em cenários digitais e se dá em ritmo de videoclipe, conduzindo a um universo visual híbrido.

Há uma disposição da produção cultural atual à hibridação de formas, gêneros e conteúdos narrativos em que as tecnologias digitais podem potencializar as experimentações inauditas, abrindo-se para formas menos convencionais. É esse o principal tema dessa dissertação que se desenvolve sobre a hibridação de elementos provenientes das mídias cinema e *video game*, a exemplo das *cutscenes* que são cenas cinematográficas utilizadas por uma grande parte dos *games* atuais.

Nesse contexto, a experiência pode ser ressignificada pelo sujeito, podendo explorar simultaneamente inúmeras linguagens, intervindo ou não em sua configuração material. “Muitas experiências cinematográficas contemporâneas explodem o espaço da tela para desdobrar-se em múltiplas mídias, em um desejo de totalidade e de tornar nebulosos os limites entre arte e vida ou ficção e realidade” (FELINTO, 2006, p. 420). Existe uma mistura dos suportes e das linguagens nesse cinema digital, que funciona como um convite à participação, experiência que remete ao cinema expandido, no qual a imagem necessita convocar experimentações sensoriais e que tudo tem a ver com as *cutscenes*.

## 2 CAPÍTULO II – O CONTEXTO MIDIÁTICO

Como analisa a pesquisadora Janet Murray, em seu livro *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (2003), o início da Era digital é marcado em meados dos anos 70 pelo uso dos computadores cada vez mais rápidos e potentes, conectados uns com os outros em um crescente aperfeiçoamento, agregando a um único meio as tecnologias de comunicação e representação. Todas as principais formas de representação criadas pelo homem em cinco mil anos de história puderam ser reunidas e traduzidas para o formato digital graças ao computador, essa máquina que constrói uma realidade virtual por meio da sua intensa capacidade de representação. O cinema se transformou assim como o *video game* e as outras mídias, podendo criar imagens cada vez mais semelhantes com o real.

Nesse contexto, chamou-se como “novas mídias” aquelas que utilizavam a tecnologia computacional digital para sua produção, distribuição e exibição. A internet, os *games*, o *CD-ROM*, o *digital video disc (DVD)* e a realidade virtual seriam bons exemplos de novas mídias. Atualmente, essas mídias já não são tão novas assim. E, apesar de todos os meios de comunicação terem potencial para mudanças culturais independentemente de serem analógicos ou digitais e de utilizarem a computação para a produção e o armazenamento, hoje é necessário voltar a atenção para um fenômeno revolucionário importante: a revolução da mídia que vem acontecendo desde então.

A comunicação cultural foi afetada pelo uso do computador de forma nunca antes vista na história, atingindo todas as etapas de difusão e todos os tipos de mídia. Os outros objetos culturais, que não utilizam o computador para sua distribuição final, apenas para produção e armazenamento, não puderam ser considerados novas mídias. No entanto, essa afirmação deve ser revista hoje contiguamente, posto que, conforme o avanço da tecnologia se deu, a distribuição computadorizada tem sido utilizada cada vez mais pela maioria das formas de cultura. Para Denise Guimarães (2007), uma nova mídia irá inevitavelmente, quando incorporada por uma nova tecnologia, passar por um período de assimilação, familiarização e divulgação, apropriando-se das mídias anteriores até poder desenvolver sua potencialidade expressiva.

Todavia, afinal, o que é mídia? Segundo Clüver (2001), esta pode ser definida como um meio técnico ou físico, instrumento e/ou aparelhos utilizados para a produção de um signo, podendo ser tinta, pincel, tela, corpo humano, televisor, voz, papel, tecidos, luz etc. Quando a identidade de uma mídia é alterada e traduzida em dados numéricos por meio de processamento, sintetização e manipulação, ela gera novas imagens em movimento, gráficos, entre outros, ou seja, ela se torna uma nova mídia.

Como já foi visto, o século XX foi marcado pela mídia de massa que comunicava verticalmente por meio da difusão de conteúdo, como o rádio, o cinema e a televisão, que criaram uma nova forma de vivenciar o tempo e o espaço. Pela primeira vez, a informação era difundida coletivamente e trazia uma sensação de unicidade entre os indivíduos. Já as novas mídias, que surgiram em meados de 1969 com a concepção da internet, propagaram-se apenas com a virada do milênio, momento em que se tornaram acessíveis à grande maioria da população, conduzindo à uma nova configuração de comunicação interativa e em rede.

Manovich, em seu livro *The language of new media* (2001), considera que a maioria dos objetos culturais que utiliza a representação digital e a expressão computacional compartilha de alguns dados comuns. Seriam eles:

a) Representação numérica: todos os objetos de mídia são compostos por códigos digitais, como representações numéricas que podem ser manipuladas por software, como qualquer outro dado, automatizando operações e gerando a possibilidade de inúmeras versões do mesmo objeto.

b) Modularidade: os elementos de mídia mantêm sua identidade em separado, mesmo quando são compostos em objetos de grande escala, a exemplo dos pixels, caracteres, scripts, imagens, sons e formas, representados como coleções de amostras discretas, podendo ser modificados sem alterar a estrutura geral do produto final, de forma independente.

c) Automações: a partir dos dados anteriores, da codificação numérica e da estrutura modular, muitas operações criativas podem ser automatizadas, substituindo, em grande parte, a necessidade humana nesse processo, como é o caso de programas de edição de imagens que as corrigem automaticamente.

d) Variabilidade: os objetos de mídia podem existir em diferentes versões, potencialmente infinitas, muitas vezes geradas automaticamente por computador.

e) Transcodificação: a informatização transforma a mídia e o computador. A cosmologia do computador é diferente da cultura humana, porém, ambas começam a se influenciar mutuamente, dando origem à uma nova cultura informática, que mistura significados humanos e informáticos, modelando a maneira de representar o mundo. A nova mídia atua como um precursor desse processo de “reconceituação” cultural proveniente do mundo computacional.

O abissal leque de tecnologias digitais existentes permitiu que novos ambientes e modos de percepção, comunicação e estéticas surgissem, necessitando de uma maior compreensão sobre suas associações, uma vez que afetam as relações humanas e os modos de pensamento. Novas temporalidades e espaços surgiram, cujas fronteiras e seus cenários são de difícil apreensão devido ao fato de estarem em constante mutação. Diante disso, as tecnologias se tornam mediadoras das ações e das práticas, representando os modos de percepção do mundo em um cenário midiático de novas experiências.

Conforme relata Guimarães, no que se refere ao papel das mídias como configuradoras do imaginário, o fascínio pela velocidade, a questão temporal da urgência e o ritmo imediatista e acelerado são expressões refletidas ainda hoje pelos meios de comunicação. Os avanços tecnológicos, além de enfatizarem a compulsão pelo movimento, ainda realçam o enfoque às múltiplas experiências temporais. Para a autora, “é inegável que a expansão das mídias audiovisuais alterou as experiências de linguagem, ou seja, as formas de comunicação e expressão, o que se projetou, até mesmo, nas formas de visibilidade do homem hodierno” (GUIMARÃES, 2007, p. 21).

São as novas técnicas das mídias que trazem consigo alterações no modo de ver, representar e transmitir; as relações sofrem incessantes metamorfoses por meio de dispositivos informacionais diversos e causam fascinação, medo, inseguranças e diversos pontos de vista sobre o assunto. A capacidade de interagir, comunicar e controlar dados remotos e várias tecnologias em tempo real é o que constitui a fundação da sociedade de informação. Diante desse fato, muitas formas de arte e

cultura foram possíveis e surgiram em novas mídias, como as instalações interativas, o *video game*, entre outros.

Conforme relata Guimarães (2007), sob esse contexto surgiram os *neo-luddites*, que enxergavam a tecnologia com base em uma perspectiva radicalmente catastrófica, e os “tecno-utópicos” que, euforicamente, consideravam-na algo excepcional. De fato, instabilidades, reorganizações nos cenários culturais, interações de gêneros e de formas de cultura, assim como a aceleração das tecnologias e das mídias ocorreram em uma expansão dos mercados culturais e de novos hábitos de ser e ver. Houve uma convergência midiática, um hibridismo, em que signos e linguagens distintas passaram a entrelaçar-se.

Os novos códigos, linguagens e imagens reduziram a distância entre as diferentes culturas, transformando as relações e a maneira dos indivíduos se comunicarem. As alterações estéticas mediadas pelas máquinas foram fruto de uma transformação nas bases filosóficas, entre a vida e a arte, sob os aparatos tecnológicos e as redes. As tecnologias cada vez mais passaram a influenciar os modos de intelecção (conceito de visibilidade), o espaço e o tempo, bem como as relações sociais.

## 2.1 AS IMAGENS E A HIPERMÍDIA

Atualmente, percebe-se o evidente predomínio das imagens tecnológicas e digitais na televisão, no cinema, na publicidade, na internet, na fotografia, nos quadrinhos etc. Estas têm afetado diretamente a sociedade contemporânea e a arte, sendo que a tecnologia aplicada a elas contribui para que o espectador seja incluso em recepção, expandindo sua capacidade criativa. Ao que diz respeito à produção e distribuição da arte, o reconhecimento sobre o intercâmbio cultural através dos meios de comunicação tem exigido do artista a necessidade de empregar a tecnologia e a criatividade de maneira hábil. Os multimeios admitem a liberação da criatividade, pois oferecem aos artistas variados recursos imaginativos a serem explorados, sob diversas perspectivas.

A respeito das possibilidades expressivas provenientes das mídias contemporâneas há, nesse contexto, um deslocamento e uma ampliação do que se considera convencional, pois os novos meios têm acarretado uma diluição da especificidade midiática. Em um cenário de artistas multimidiáticos dependentes de uma rede diversificada de produtores de mídia e técnicos especializados, a autoria e a criação individual igualmente se modificam. Para André Lemos (1997), a arte da pós-modernidade exprime o imaginário não evocando mais a paródia, mas sim o pastiche, única possibilidade diante do fato de que, como o autor considera, tudo já foi feito e o que resta é a mescla, a combinação.

O digital traz alternativas variáveis para esse momento de reapropriação de estilos, e a arte vai buscar na interatividade, no hipertexto<sup>8</sup> e na não linearidade do discurso essa ideia de rede que possibilita recombinar sucessivamente as informações, uma arte de comunicação interativa. Conforme discorre Lemos, a imagem moderna, diferente da digital, ocultou as possibilidades sensoriais e os epifenômenos que construíam o ato cognitivo. Era uma imagem que representava e imitava o real. Já a imagem digital proporciona uma construção do entendimento sobre o real, ela não se torna um epifenômeno, mas sim um instrumento de apreensão do real.

Como um simulacro, a maioria das imagens binárias dá fim ao referencial e digitaliza o real, ou seja, por meio da simulação funciona como o próprio objeto real. As imagens digitais, criadas a partir de cálculos matemáticos, são geradas artificialmente pela linguagem de algoritmos independentes do objeto original. Elas contêm uma nova conjuntura epistemológica e se deslocam do mundo não mais o representando, mas o simulando. O desejo moderno de ver o mundo por meio da ciência se concretiza.

De tal modo, conforme considera Robert Stam (2003), o predomínio do digital assume uma desontologização da imagem baziniana<sup>9</sup>, em que se faz possível a criação de qualquer tipo de imagem, não necessitando mais realizar uma busca pela imagem real, mas podendo dar forma às ideias abstratas e aos sonhos antes jamais possíveis

<sup>8</sup> Textos específicos da Era digital em que o leitor transita por *links* podendo chegar a fins diversificados, dependendo das escolhas realizadas.

<sup>9</sup> Para Bazin, influenciado pelas ideias de Jean-Paul Sartre, a imagem provém da ontologia do modelo, ela é o modelo. Seu estudo estava relacionado às propriedades mais gerais do ser, como indica Britto (2015).

de expressar. É o que Peter Greenaway chama de “irrealidade virtual”, a imagem atinge um dinamismo próprio, livre e ativa. As tecnologias que criam as imagens digitais transcrevem a tecnologia de um aparato natural, o olho humano. Uma nova síntese de imagem e observador acontece, a imagem interativa.

Há, sob esse contexto, uma desconstrução da imagem técnica e social. É o princípio de uma nova cultura de materialidade da imagem em que a relação com a realidade é múltipla e reversível. O observador torna-se a interface entre o mundo virtual e o real, sendo que esses dois ambientes passam a se influenciar concomitantemente. O aprimoramento das técnicas permite a produção de um discurso iconizado transitável entre os diversos campos semióticos das mídias, adequando os produtos audiovisuais ao hibridismo da cibercultura<sup>10</sup>. Os conteúdos inseridos nos meios hibridizados exigem uma elaboração hábil que garanta a unicidade da composição, fazendo com que o usuário se sinta diante de uma obra única em sua exploração. Guimarães (2007) nomeia esse campo multimidiático de “entre-lugar”, como uma alusão ao conceito de “entre-imagens” de Bellour. A autora acredita que há um entrelaçamento das imagens que amplia o espaço da mídia e da arte em diferentes suportes proporcionados pelas tecnologias atuais.

As imagens numéricas são um fenômeno translocalizado, sem terem um significante estável, mas um alomorfismo que afeta a maneira como o pensamento figurativo se organiza. Estas modificaram os modelos de representação atuais. Portanto, comprehende-se que o desafio lançado pelas novas tecnologias sobre as imagens é estético, uma vez que o virtual não se contrapõe ao real, mas ao atual da percepção, sendo que essas imagens operam em um momento presente. A perspectiva central proveniente da época renascentista é relativizada. Uma multiplicidade de pontos de vista dificulta a identificação da imagem, fazendo com que o sujeito deva efetuar uma síntese sobre o material. O corpo responde aos contextos virtuais de ação e

---

<sup>10</sup> Para Manovich (2015), a cibercultura se concentra no social e na rede. É um estudo de vários fenômenos sociais associados a formas de comunicação em rede, como a internet.

percepção, o sujeito-espectador torna-se um “interator”<sup>11</sup>, um experimentador, envolvendo-se em um mundo paralelo, autorreferente e idiossincrásico.

Para Pierre Lévy, em seu texto *O que é o virtual?* (1996), a virtualização constitui a essência da mudança em curso, é um modo de devir fecundo e poderoso que se abre para processos criativos, acende para o futuro e trabalha com os sentidos sob a presença física imediata. Como uma árvore que está presente virtualmente na semente, o virtual tem uma tendência atual. A partir desse contexto, uma nova civilização virtual passa a existir. A transformação do espaço-tempo, impulsionada pelas novas tecnologias, permite mudanças de mentalidade graças ao colapso do pensamento sociológico clássico.

Vê-se estabelecer o que Lemos chama de “cibersociedade”, proveniente da cibercultura<sup>12</sup> e da civilização virtual, em que vários produtos de tecnologia sobrevêm ao cotidiano das pessoas. A internet e suas comunidades virtuais apresentam uma espécie de socialização na qual o imaginário e o tecnológico sofrem interferências mútuas, atingindo todas as esferas da cultura contemporânea.

Os sistemas hipermídia, de acordo com Nunes Filho (2003), apresentam essas características de dinamismo em termos de construção significantes. Estão envolvidos com a disseminação de conhecimentos e na produção de sentidos que diferem os processos midiáticos precedentes dos suportes digitais. Segundo o autor, existem alguns elementos que podem denominar a hipermídia: a imaterialidade, a velocidade e a interatividade. De tal modo, todo ambiente hipermídia, desde sua estruturação até o acesso interativo de informações, é considerado como um modelo semiótico de representação aberta.

Segundo Lúcia Santaella (2005), a digitalização permite a mistura de linguagens, textos, sons, mídias e vozes em ambientes multimidiáticos e está na base da hipermídia, organizando os fluxos reticulares informacionais em arquiteturas hipertextuais. Ou seja, o que define a hipermídia está na sua capacidade de armazenar

<sup>11</sup> O interator é um espetador participante que interage ativa e fisicamente com a obra, constituindo-se como parte fundamental dela. Sem essa participação ativa, a narrativa da obra pode não seguir seu curso. O interator difere-se dos visitantes comuns que observam passivamente uma determinada obra e é, ao mesmo tempo, um espetador e um ator ativo, um espetador-ator (CASTRO; CAIRES, 2015).

<sup>12</sup> É a cultura que surgiu a partir do uso da rede de computadores e de outros suportes tecnológicos.

informações e, por meio da interação do receptor, transmuta-se em incontáveis versões virtuais que acontecem na medida em que o sujeito-autor se coloca. Os sistemas hipermídia têm essa característica dinâmica em termos de construção significante, produção de sentidos e disseminação de conhecimentos, que são diferentes dos processos midiáticos anteriores aos suportes digitais.

Conforme analisa Santaella, na hipermídia as linguagens convergem entre o texto escrito, o audiovisual e a informática. Como uma linguagem inaugural, é um novo meio de informação no qual ler, perceber, escrever, pensar e sentir assumem formas inéditas. Portanto, a hipermídia se trata dessa composição de meios, um processo comunicacional no qual o sujeito é um agente importante para seu desenvolvimento. Ela tem também tendências de explorar a narrativa, podendo ser aplicada de maneira contígua, como nos *games*, ou descontínua, a exemplo das obras de arte tecnológicas. Ou seja, a hipermídia é o meio e a linguagem das mídias, como a internet, os *games*, o cinema 3-D, os vídeos interativos e a TVs interativas, e tem uma disposição tecnológica para o desenvolvimento de ferramentas que permitam ao interator maior interatividade e dinamicidade.

Cada elemento que integra a obra hipermidiática, de acordo com Vicente Gosciola (2003), deve ser considerado em separado. Entretanto, ao ser acessado pelo interator, gera uma nova ordem de experiências em tempo presente a cada navegação e proporciona diferentes respostas a cada acesso. O objetivo é transportar o usuário-espectador para esse mundo fictício, como um cúmplice da história contada, multilinear, provocando uma imersão do sujeito ao mesmo tempo em que demanda uma atitude participativa na direção dos acontecimentos. Os caminhos entrecruzados e as múltiplas versões de uma representação admitem que cada evento tenha suas peculiaridades, uma vez que as possibilidades de interação concedidas ao interator comportam escolhas.

Os percursos acessados por meio de *links* ou *hiperlinks* são responsáveis por essa conexão dos vários elementos, podendo conectar, por exemplo, duas páginas de internet ou duas ou mais imagens. O *link* é um elemento de documento digital, podendo ser uma palavra ou um gráfico que contém um endereço de outro documento eletrônico, sendo que a conexão destes autoriza uma leitura multilinear. Em um

esquema labiríntico, a estrutura multimidiática é independente, podendo se conectar uma à outra em versões particulares de um documento.

Em concordância com Santaella, comprehende-se que é a hipermídia que possibilita esse espaço composto, em que as matrizes sonoras, visuais e verbais<sup>13</sup> estão presentes e que, em determinados momentos, algumas se destacam utilizando as outras como apoio. Segundo a autora, existem alguns tipos de hipermídia:

- Instrucionais: voltadas à solução de problemas.
- Ficcionais: congregam a interatividade na escritura ficcional.
- Artísticos: produção e transmissão de atividades criativas para o sensível.
- Conceituais: produção e difusão de conhecimentos teórico-cognitivos.

O caráter movente e fluido desse meio, em que as arquiteturas são líquidas, permite uma leitura em trânsito constante e um teor criativo a partir de sua trama estética conceitual.

## 2.2 A NARRATOLOGIA

Com os avanços da informática e a popularização da internet, as narrativas sofreram transformações ancoradas na tecnologia, ofertando leituras e interpretações diferentes como suporte para a linguagem. Conforme discorre Gosciola (2014), muitas vezes, diante de uma nova técnica ou tecnologia, o ato de contar histórias é deixado de lado. Contudo, as narrativas aplicadas às mídias são bastante elaboradas, apresentadas com diversos pontos de vista, histórias paralelas, possibilidade de participação e interferência, contínuas ou descontínuas, como é o caso das vistas nos *games* atuais.

Mas de onde vem esse ímpeto do ser humano de contar histórias? Ele é levado a crer que a narratividade é uma característica inerente à linguagem humana. Desde as fábulas antigas até as grandes obras literárias, o ato de contar histórias sempre esteve

<sup>13</sup> De acordo com Santaella (2005), a matriz sonora está para a primeiridade e é uma questão do ícone; a matriz visual está para a secundideade e é uma questão do índice; e a matriz verbal está para a terceiridade e é uma questão do símbolo. Dessa maneira, para estabelecer o diagrama das matrizes, foram combinados três eixos classificatórios: o eixo da sintaxe, que está para a matriz sonora; o eixo da forma, que está para a matriz visual; e o eixo do discurso, que está para a matriz verbal.

presente no imaginário humano e intrínseco às mídias. Os primeiros estudos das narrativas estrearam a partir da *Poética* de Aristóteles na antiguidade grega. Escritos em torno do ano de 335 a.C., trazem uma análise profunda sobre a tragédia e servem como base para os estudos das narrativas mais recentes.

Alguns pesquisadores do século XX, a exemplo do formalista russo Vladimir Propp, predecessor dos estudos da atual narratologia, analisaram as narrativas quanto às suas estruturas e etapas, aos personagens que as constituíam e aos seus encaixes, inter-relações e combinações. O autor apresentou em seu livro *Morfologia do conto maravilhoso* (1928) um modelo de narrativa de sequências, contendo 31 funções com fortes interdependências sintáticas. Definiu os trechos da narrativa em “funções”, utilizando personagens fixos que se repetiam ao longo do conto. “Por função, nós entendemos a ação de um personagem, definido do ponto de vista de sua significação no desenrolar da trama” (PROPP, 1928, p. 31).

O autor reduziu a narrativa em sua forma mais simples e elementar, revelando a existência de uma estrutura narrativa básica e concluiu que as funções dos personagens representam as partes fundamentais do conto, em que os campos de ação se dividem entre os personagens a partir de possibilidades. Contudo, esse modelo tornou-se muito cansativo e pouco flexível em comparação às estruturas narrativas mais modernas, um dos motivos seria a impossibilidade de ser aplicado em outros tipos de conto que não os de folclore.

Simplificações das teorias formalistas foram propostas por outros estudiosos por ocasião do Estruturalismo, como Claude Bremond (1973), que em seu modelo de narrativas de possibilidades propôs a não obrigatoriedade dos acordos entre as funções, mas a possibilidade entre elas e sua integração, afirmando que essas ligações ocorrem como consequência da narrativa. Nessa proposta de esquema narrativo, o autor não se limita ao conto folclórico, mas amplia a estrutura da narrativa trazida por Propp para a de enunciados narrativos. Os referidos trabalhos são baseados em uma lógica de proposição narrativa, denominada pelo filósofo e linguista Tzvetan Todorov (1975) de sequência narrativa, ou seja, a ação da narrativa é constituída por um número variável de sequências.

Sob outra perspectiva, Joseph Campbell em sua obra *O herói de mil faces* (1949) analisou as estruturas das narrativas de maneira mais objetiva e amplificada que Propp, trazendo o conceito de “monomito”, que divide a narrativa em três estágios principais: apresentação, conflito e resolução. Baseado na observação de recursivos aspectos espalhados pelas diversas culturas no planeta, o estudioso de mitologia e religião comparada notou um padrão mítico em todas as narrativas de aventura. Estas tenderiam a se repetir em mesma estrutura e sua jornada sofreria poucas variações no plano essencial. “O percurso-padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito” (CAMPBELL, 1949, p. 17).

Os estudos de Campbell em mitologia serviram de inspiração para o produtor e roteirista George Lucas na criação de *Guerra nas estrelas*. A jornada do herói descrita pelo mítico também está presente no mundo dos jogos desde seu início. Uma vez que os games em seu princípio ainda não continham gráficos de qualidade e as possibilidades de jogabilidade eram limitadas, a melhor forma de engajamento do usuário era por meio de uma narrativa bem elaborada. São incontáveis os games que utilizaram e ainda se utilizam dessa “fórmula” para conectar os interatores e gerar engajamento.

Esses estudos de Campbell foram baseados no conceito denominado pelo psicanalista Carl Gustav Jung de "imagens arquetípicas" – ideias elementares presentes em sonhos e narrativas. Os arquétipos para o “pai da psicologia analítica” são formas existentes que não derivam da experiência do sensível, mas sim do inconsciente coletivo. A estrutura narrativa mitológica influenciou e influencia intensamente o cinema e os mais variados autores que se aproximam das narrativas até hoje.

A narrativa, por conter uma natureza híbrida face à mutabilidade dos meios, foi também estudada por teóricos pós-estruturalistas, como Derrida, Foucault e Lacan, sob um ponto de vista mais flexível e abrangente. O gênero do discurso da narrativa passa a ser considerado por esses estudiosos como uma dimensão da linguagem em que o teor de um discurso articula a linguagem. Diferente do pressuposto de estabilidade da

linguagem que acometia o pensamento estruturalista, a postura pós-estruturalista relaciona-se com as extrusões e alterações alvitradadas pelas novas formas de narrativa contemporânea. Para que se possa compreender como as instâncias narrativas acontecem no campo da literatura e do cinema, Aumont define alguns conceitos importantes:

a) Narrativa: que é um enunciado em sua materialidade, um texto narrativo encarregado de contar a história. No romance, esse enunciado é formado apenas de palavra; já no cinema, por imagens, palavras, ruídos e música, tornando sua organização narrativa bastante complexa. Para o autor, a narrativa fílmica é um enunciado que se apresenta como um discurso, implicando um enunciador e um leitor-spectador. Ou seja, basta que um enunciado relate um acontecimento, podendo ser real ou fictício, para que entre nessa categoria de narrativa.

b) Narração: refere-se às relações existentes entre o enunciado e a enunciação, ou seja, ocupa-se do ato de narrar e a situação na qual esse ato se registra, “supõe-se, pois, por essa definição, que a situação narrativa pode comportar um certo número de determinações que modulam o ato narrativo” (AUMONT et al., 2007, p. 110).

c) Diegese: pode ser definida como o significado ou conteúdo narrativo e implica em elementos fictícios dependentes do imaginário, organizados em relação uns aos outros, de forma que calhem em uma solução final, compondo um todo coeso. Para o autor, diegese é a história compreendida como um “pseudomundo”, um universo fictício, cujos elementos formam uma globalidade, funcionando como o significado último da narrativa, ampliando a história por ser o que ela evoca e provoca no espectador.

Ou seja, a narratologia busca compreender como os sujeitos sociais constroem seus significados, por meio da abrangência e expressão narrativa da realidade. É utilizada abundantemente como elemento imprescindível nas produções cinematográficas. Quando se consegue organizar as ideias em um raciocínio decomposto em linguagem, em que o uso da temporalidade faz hierarquizar fatos, ideias, emoções e pensamentos, está se cunhando a narratividade. Há muito tempo a existência humana permanece rodeada de narrativas elaboradas, a própria vida é uma narrativa repleta de diálogos e narrativas complementares.

As narrativas elaboradas pelas mídias constroem temporalmente as experiências que compõem o repertório do sujeito, exploram o discurso que produz efeitos de sentido e acabam por influenciar e fazer parte da vida de cada indivíduo como acontece com muitos filmes que marcam a vida das pessoas. Na medida em que as narrativas são dispostas em ambientes digitais, o fato de conterem modelos flexíveis permite que haja interação por parte do usuário-interator, como é o que acontece nos *games*, possibilitando o entendimento dos fenômenos apresentados dentro de um determinado contexto.

As narrativas digitais concedem analogias e atuam como mediadoras entre a realidade do indivíduo e o padrão cultural vigente. A partir dessa conjunção de ideias, pode-se compreender que as narrativas midiáticas não são apenas representações da realidade, como dispositivos discursivos que possibilitam jogos de linguagem, elas são uma maneira de se organizar em relação à cultura em contexto. Portanto, a narratologia não pode ser compreendida apenas como um campo de estudo das linguagens e da teoria literária, mas de análise antropológica que está relacionada à sociedade. A linguagem é assumida nesse âmbito como um elemento de interação social e de produção e circulação de discursos, estabelecendo as relações entre os atores e os interlocutores do processo comunicativo. Ela marca a posição do sujeito em relação aos atores e objetos e, ao representar a realidade, inevitavelmente a reflete.

### 2.3 MAS O QUE É INTERATIVIDADE?

O *video game* invariavelmente ao longo de sua história se aglutinou a outros meios e formatos para compor sua linguagem, interface e narrativa, assegurando assim uma natureza multimidiática. Para Hélder Lopes e Luana Inocencio (2016), foi por meio da interatividade que o *video game* singularizou sua linguagem, comparando-se às linguagens das mídias predecessoras, como o cinema, isso porque o sujeito deixa de atuar como espectador diante do conteúdo narrativo para explorar as narrativas por meio das múltiplas possibilidades que lhe são ofertadas. A questão da interatividade acrescenta ao *video game* maior complexidade no modo como as ações dramáticas se configuram.

O termo interatividade é proveniente de interação, significando troca, influência mútua, e seu significado varia de acordo com as aplicações, as interpretações e o contexto que é utilizado. As possibilidades de interação por meio das narrativas interativas são admissíveis porque a própria narrativa em si se compõe de um molde flexível, permitindo que analogias pareçam plausíveis e que as interpretações dos acontecimentos operem sobre a realidade de cada indivíduo.

Os *games* contêm a interatividade como propriedade fundamental, pois como elucida Lucia Santaella (2004), eles têm como característica básica a participação do jogador, visto que o que diferenciam os jogos são os níveis de interatividade e de imersão. Todavia, o espectador de cinema, apesar de adotar uma postura mais passiva por meio dos estímulos que recebe, necessita decodificá-los e interpretá-los, habilidades que necessitam de disposições cognitivas e de percepção.

O *fade out* (escurecimento ou clareamento gradual da imagem a partir da intensidade da luz), por exemplo, demanda uma interpretação por parte do espectador a partir do seu universo cognitivo. A participação afetiva e as identificações deste como um impulso participativo que o acomete desde o início do cinema, vivendo o filme como se dele fizesse parte, por meio da impressão da realidade, tem tal intensidade que o faz manifestar-se prontamente diante dos fatos ocorridos.

No entanto, a participação do espectador não é algo intrínseco à lógica da construção filmica. Para pesquisadores como Pierre Lévy (1999), o termo interatividade só pode ser aplicado à participação ativa do sujeito. Diante desse fato, em busca de proporcionar meios de fruição diferenciados aos espectadores e sustentar o fascínio de uma audiência que acessa muitas opções de entretenimento, algumas experimentações com o cinema têm sido realizadas.

O iCinema ou cinema interativo é um exemplo dessas experiências que permitem a participação do espectador e se assemelham ao ambiente do *video game* por proporcionar a imersão em espaço lúdico ao espectador. Diante do poder de escolha de uma ou mais opções de desfecho da história apresentada, o espectador pode tomar decisões pelos personagens em cenas embaralhadas que são exibidas de maneira aleatória a partir da interatividade. O espectador, que antes desejava apenas mudar a

história, nesse contexto, pode ser inserido como um elemento transformador de um cinema híbrido, imersivo e interativo.

Por outro lado, devem ser distinguidos os sistemas interativos dos reativos, sendo que a interação reativa depende da automação nas trocas, ou seja, as trocas dependem dos limites previstos e da programação prévia que governam as relações. Um sistema interativo deveria proporcionar total autonomia ao usuário em condições que a resposta pudesse ser criativa, e não apenas prevista. No entanto, tanto nos *games* como nos filmes interativos, os caminhos possíveis são delimitados, e não infinitos.

A interatividade é uma propriedade da comunicação digital, entretanto, nos *games* ela pode variar de maneira reativa, quando as ações do jogador estão atreladas a regras estabelecidas pelas variáveis do programa e, em outros casos, quando a interatividade permite uma maior complexidade nas relações de participação, intervenção e criação. Assim como o cinema trouxe experiências interativas, abrindo possibilidades de escolha a partir das narrativas, a exemplo do cinema expandido que autorizava o espectador-interator a uma cocriação da obra, o iCinema e os *games* procuram vencer suas limitações técnicas para possibilitar um grau elevado de interação, porém estão atrelados à interação reativa por compreenderem finitas possibilidades de programação.

Manovich (2001) nomeia de metarrealismo essa outra forma de realidade que oscila entre sua ilusão e sua desconstrução, em que o usuário toma decisões sobre a narrativa apresentada, compreendendo que o metarrealismo é complementar às mídias digitais interativas. As narrativas digitais que autorizam a interatividade por parte do interator, investindo nas suas escolhas para a realização do percurso e ritmo de navegação, estabelecem que o próprio usuário pode formatar suas referências e seus significados.

Existem algumas categorias estéticas que podem ser experimentadas pelo interator segundo Janet Murray (2003): a imersão, que faz com que o indivíduo seja transportado para o mundo digital, requerendo um inundar da mente com as sensações ofertadas pelo ambiente virtual; a agência, que é a aptidão de realizar ações expressivas sobre a narrativa do jogo e verificar seus resultados; e a transformação,

que oferece ao jogador ou usuário a liberdade da própria jornada, podendo alterar o que quiser, mudando formas e conteúdos, assim como os demais elementos no meio digital. A partir dessas categorias trazidas pela autora, desenvolve-se um breve estudo para que sejam compreendidos seus efeitos relacionados às narrativas no âmbito do *video game* e do cinema.

### 2.3.1 A IMERSÃO

Quando imersos em um ambiente novo, os indivíduos necessitam aprender a se movimentar dentro dele; para que a participação tenha foco, é comum que o personagem receba metas a serem cumpridas como acontece nos *games*. Contudo, o desejo de se fazer parte do universo ficcional foi intensificado pelo meio participativo e imersivo do computador. A imersão é um termo metafórico que deriva da experiência física de estar submerso na água, trazendo a sensação de se encontrar envolvido por outra realidade completamente diferente, uma experiência inteiramente sensorial.

A narrativa é o meio que traz segurança e evoca desejos, uma vez que esse transe imersivo “é tão naturalmente frágil, todas as formas de arte narrativa desenvolveram convenções para sustentá-lo” (MURRAY, 2003, p. 103). Apesar disso, a participação imersiva deve conter caráter de visita, estabelecendo de alguma forma, ao instituir os limites de tempo e espaço, uma fronteira entre o mundo virtual e o real. A tela do monitor, nesse caso, é um grande aliado, funcionando como uma quarta parede tranquilizadora, em que o controlador, o *mouse* ou o *joystick* é o objeto limítrofe da experiência.

Para que se compreendam os graus de experiência imersiva, Orrù (2012) traz alguns aspectos relacionados aos seus estudos sobre machinima<sup>14</sup> e que podem ser analisados e aplicados a esse contexto, tais como:

a) A forma e estrutura narrativa: em que cada um dos eventos objetiva a criação de *links* entre os fragmentos narrativos. Cada grupo de opções mantém-se ligado a

<sup>14</sup> Para Silvia Orrù (2012), machinima é outra concepção arquitetônica do cinema, refere-se à essência híbrida de filmes que se apropriam de outras plataformas, gerando fusões de ambiente de tarefa e ação, em que já não se faz óbvia a separação entre o que é real e virtual. O público é o agente protagonista do desenvolvimento estético e narrativo desse cinema.

outros grupos e o espectador pode navegar entre todos, estabelecendo uma relação entre eles. Contudo, segundo Orrù, nesse modelo podem ocorrer confusões a partir de narrativas incoerentes. Em contrapartida, nas estruturas ramificadas, apesar de haver limitações para os pontos de decisão, a facilidade no controle das trajetórias e dos finais admite que a estrutura narrativa interativa seja mais usual. Para que se possa compreender o processo de imersão no estudo das narrativas interativas, alguns aspectos, como o ambiente, o tempo, o envolvimento da audiência com o espaço e o personagem virtual, são essenciais.

b) A interatividade imersiva: em que é possível destacar quatro níveis: o primeiro nível é o periférico, em que não é afetada a história e a ordem de sua apresentação. O segundo nível, que poderá afetar o discurso narrativo e a maneira como a história é apresentada. Nesse caso, os interatores podem mover-se livremente e personalizarem as narrativas de acordo com suas preferências. O terceiro nível utiliza a interatividade para cunhar variações de uma mesma história relativamente predefinida, ao espectador cabe o papel de elemento, cujo principal objetivo é o controle da trajetória narrativa. O quarto nível acontece quando a produção da história ocorre em tempo real, não sendo predeterminada, em que a audiência pode se envolver totalmente com a trama em liberdade de interação absoluta. Nesse nível, o público está localizado no núcleo narrativo, alterando a lógica da terceira pessoa para a da primeira, em que o interator encarna o personagem da trama.

Contudo, o conceito de imersão não nasceu com o *video game*, tampouco com as mídias visuais, mas sim na literatura, com a poesia. A “suspensão voluntária da descrença” é um termo criado pelo poeta e crítico Samuel Taylor Coleridge no início do século XIX, referindo-se à capacidade do escritor em gerar uma condição para o total envolvimento do leitor por meio da narrativa. Anos mais tarde, esse conceito foi empregado como uma suspensão da capacidade crítica do leitor e/ou espectador associada à uma experiência espacial. A suspensão voluntária de descrença não corresponde a deixar-se levar pela ilusão, mas se aproxima de uma ideia de acordo, de cooperação. Os games são um exemplo da mais complexa condição da suspensão da descrença, por permitirem a interatividade por meio da representação e das

possibilidades de interação social entre atores sociais que é mediada pela representação digital.

Um novo fenômeno vem ocorrendo em relação à imersão do jogador, a chamada “hipérbole do sujeito” que nada mais é que “uma espécie de narcisismo radical e autorreferenciado, em que a única identificação possível é a do sujeito com ele mesmo” (MACHADO, 2002, p. 6). Nesse caso, o interator imerge no ambiente como seu agente visualizador, ou seja, vivencia as narrativas interativas, encarnando o personagem principal, Este, que atua no *game*, enfrentando os inimigos e os obstáculos, pode ser considerado uma espécie de *alter ego* do próprio jogador que o maneja em seu *joystick*.

Portanto, para Machado, há dois tipos de imersão nos *games*: a do observador, que acompanha as ações de um ponto de vista externo, como acontece, por exemplo, no *game Mortal kombat*<sup>15</sup>; e a forma imersiva do ponto de vista interno, que ocorre por meio dos efeitos de câmera subjetiva, como ocorre em *Doom*<sup>16</sup>, em que na tela o jogador se vê como se participasse realmente daquele mundo. Dentre as formas de imersão apresentadas, muitos *games* possibilitam a escolha do ponto de vista ou do efeito de câmera, há casos ainda que o jogador pode escolher qual personagem quer “encarnar” e assumir seu ponto de vista através da câmera subjetiva.

As artes que incidem em obras imersivas mantêm um acordo com o observador, aproximam-no da obra como um todo. De tal modo, pode-se concluir que uma obra imersiva se apropria do espectador ao mesmo tempo em que ele a observa. Os filmes de cinema são exemplos de obras que nos conectam por meio dos sentidos visão e audição. Eles influenciaram e continuam influenciando outros meios audiovisuais, por conterem técnicas pioneiras que autorizam esses acordos imersivos estabelecidos sob os efeitos da suspensão da descrença.

No entanto, no cinema, esses acordos são um tanto diferentes, Christian Metz chama de “capacidade ficcional” a habilidade desenvolvida pelo espectador, que depende da disponibilidade de uma ambientação própria que o induz ao relaxamento do corpo e ao apagamento do seu entorno: a sala escura, o silêncio, a relativa

<sup>15</sup> *Mortal kombat* é uma série famosa de *games* criados pelo estúdio de Chicago da Midway Games. Em 2011, depois da falência da Midway, a produção de *Mortal kombat* foi adquirida pela Warner Bros.

<sup>16</sup> *Doom* é uma série de *games* de tiro em primeira pessoa desenvolvida pela id Software.

imobilidade. “Talvez mais importante do que tudo seja, entretanto, o acordo prévio de ‘portar-se como espectador’ que o público estabelece com a instituição cinematográfica” (METZ, 1982, p. 116-119).

A dissolução das fronteiras entre o imaginário e o real é o que designa a experiência imersiva do cinema, a representação funciona como percepção, em que a realidade evocada pelas imagens está ausente, dando espaço para a imaginação em algo semelhante com o sonho. Metz (1982) nomeia a imagem filmada de “significador imaginário” e evidencia o fato de ser sedutora por si mesma, funcionando como um objeto de desejo que incita a concentração do público, ignorando os métodos da sua construção e concentrando-se apenas nos seus significados, em busca da acepção da estrutura narrativa. O cinema, assim como o sonho, é regressivo por evocar os processos inconscientes da mente e beneficiar “o princípio da realidade”.

O público deseja fazer parte do filme, romper os limites entre o imaginário e o real. O aparato do cinema convida o espectador à identificação, em que a câmera se torna um substituto dos seus olhos e a tela, um espelho dele mesmo e do mundo que reconhece. É importante evidenciar que o narrativo, no entanto, não constitui um elemento propriamente cinematográfico, pois se refere a outras mídias além do cinema, como o teatro e o romance, que surgiram muito antes dos filmes.

Os *games* *Myst* e *Doom*, conforme analisa Renata Gomes (2013), foram os precursores em utilizar linguagem cinematográfica no universo do *video game*. A experiência narrativa em um ambiente tridimensional proporcionava ao jogador adentrar pela primeira vez de maneira física como personagem. Antes disso, a maioria dos *games* continha experiências narrativas que deixavam a desejar.

Outra característica proveniente do cinema são os planos-sequência que permitiam que o jogador estivesse presente a partir de um ponto de vista; a câmera objetiva também se faz presente nesse contexto. Para Gomes, o *video game*, nos últimos anos, partiu dos elementos de linguagem cinematográfica para transformar o cinema em mundos imersivos em que o jogador penetra para vivenciar a narrativa por ele mesmo.

### 2.3.2 O AGENCIAMENTO

São a capacidade e o agenciamento do interator que permitem a experiência física de movimentos pelo espaço do *game*, abrindo possibilidades para uma sensação de identificação, uma vez que esta é mais relevante na fruição narrativa do *game* do que nas *cutscenes*, animações que conectam os segmentos jogáveis e contextualizam a narrativa. Apesar disso, tais animações têm uma conexão mais direta com o cinema *stricto sensu* de Machado, em que a experiência narrativa dos meios jogáveis possibilita a efetivação de certo devir do cinema e que reflete o desejo de uma narrativa audiovisual imersiva, associada à outra mídia com múltiplas possibilidades.

Entretanto, como se viu e ainda será visto no desenvolver dessa dissertação, a influência dos meios é mútua; mesmo o cinema sendo uma mídia que antecede o *video game*, admite o envolvimento simbótico de elementos nessa troca cada vez mais comum entre os meios. Quanto mais bem solucionado é o ambiente de imersão, maior é o desejo de fazer parte dele. No computador, o sentido de agência é esse resultado do duplo clique sobre um objeto que leva ao lugar onde se gostaria de chegar. Entretanto, em ambientes narrativos analógicos ou nas artes tradicionais, a experiência da agencia é incomum e um tanto limitante.

Os ambientes eletrônicos, ao disponibilizarem a participação do interator, fazem-no autorizando uma resposta imediata ao chamado para as tarefas a serem executadas. As sequências são formuladas com uma dinamicidade que permite o sentido de agência, funcionando como um prazer estético muito usual em *games*. Outra forma de agência bastante comum é a navegação espacial existente tanto no *video game* como na internet, em que o usuário pode se orientar por meio de pontos de referência, mapear mentalmente os espaços e admirar as mudanças de perspectiva resultantes das escolhas no ambiente interativo.

Entretanto, devido ao fato de que os programas preveem as ocorrências, a participação dinâmica não é um indicador absoluto de eventos, a não ser que o interator esteja inserido em um ambiente de formato aberto em que possa interferir na programação. Contudo, na maioria das vezes isso não ocorre, sendo mais comum o efeito de agenciamento resultante de sistemas interativos capazes de reagir aos

estímulos do usuário. No *video game*, a intervenção do interator é uma exigência do sistema, sendo que não existe uma maneira exata de cumprir os desafios impostos e evoluir nos acontecimentos. Já no cinema, os eventos seguem necessitando de que ele os acompanhe, interpretando-os e identificando-se com os personagens.

Segundo Orrù (2012), mencionada anteriormente, é a tecnologia de agenciamento um dos graus de experiência imersiva. A autora refere-se às soluções acessíveis para o agenciamento de trocas entre o ambiente real e o virtual. Essas trocas podem acontecer de maneira multidimensional, em uma aplicação multiplataforma, que consente acessos a narrativas armazenadas em banco de dados por meio de sistemas de realidade expandida e experimentos com realidade virtual. A comunicação é mediada por interfaces, a exemplo de controles remotos analógicos ou outros dispositivos que comportem e estimulem a mobilidade do interator.

### 2.3.3 A TRANSFORMAÇÃO

A narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários do indivíduo para a compreensão do mundo. Murray (2003) traz um novo termo para as narrativas abertas e as nomeia de “narrativas multissequenciais” ou “narrativas multiformes”. As histórias multiformes geralmente refletem pontos de vista distintos sobre o mesmo episódio, permitindo uma existência simultânea às possibilidades narrativas paralelas. Estas irão se construir a partir das ações do sujeito e conforme ele avança sobre o ambiente, exigindo-lhe competência cognitiva visual para concluir as novas etapas que decorrem. A transformação proporciona a ele essa liberdade de percurso.

No cinema, as narrativas não lineares ou as sobreposições narrativas têm sua introdução com o filme *L'affaire Dreyfus* (1899) de Méliès, em que as narrativas simultâneas eram exploradas a partir da profundidade de campo. A maioria dos *games* também trabalha com uma grande profundidade de campo, permitindo ao interator uma visão detalhada do plano de tela. Esses produtos utilizam, além do plano-sequência proveniente do cinema em que a câmera se move e atribui dinamismo na imersão, os *inserts*, nos quais uma parte da cena filmada é implantada em um diferente ângulo ou

foco daquela da tomada principal; e os *close-ups*, que auxiliam o jogador a identificar pistas e objetos importantes para a jogabilidade.

A linguagem e a técnica do cinema se consolidaram por meio da narrativa contínua clássica, representando a realidade através da montagem alternada ou, como explica Gosciola (2003), pelo *cross-cutting* que intercalava os planos das cenas simultâneas ocorridas em espaços distintos. O autor traz como exemplo o filme *Life of an American Fireman* (1903) de Edwin Stratton Porter, um dos pioneiros a aplicar esse tipo de técnica. A montagem paralela ou *parallel editing* também intercala planos de cenas, a exemplo do filme *The birth of a nation* (1915) de David Wark Griffith, em que os movimentos de câmera, os enquadramentos, os planos, o campo e o contracampo, assim como os *close-ups*, o escurecimento e o aparecimento gradual da imagem, as fusões de planos e as sequências de tomadas buscavam representar na tela a realidade de maneira fiel.

Acontece um declínio da experiência das formas narrativas tradicionais que auferiam continuidade à uma tradição compartilhada pela transmissibilidade da memória. Deixando de ser autêntica na duração, a experiência passa a desenvolver-se por meio de interrupções, como a reproduzibilidade da obra de arte<sup>17</sup>, ou seja, um agente transformador. Sob esse âmbito, a noção da montagem cinematográfica age como um método para se pensar na escritura historiográfica, ou seja, na narrativa que se confunde com a mídia de forma a repetir as narrativas antigas, porém de outra maneira.

Os filmes surrealistas são exemplos desses formatos narrativos que, por meio da montagem e das antíteses, criavam um rompimento com a narrativa tradicional, linear e homogênea. *Un chien andalou* e *L'age d'or* (1930), de Luis Buñuel, são exemplos de filmes que contrapuseram os planos de maneira destacada. Alguns cineastas utilizaram a narrativa por desconstrução, como Dziga Vertov, que, apesar de captar as imagens de maneira realista, sem atores, cenários e efeitos, desenvolveu uma técnica de montagem que introduzia a reflexão sobre o cinema no cinema em si, antecipando seus processos de desconstrução. Seu filme *Tcheloviek s Kinoapparatom* (1929) é o pioneiro

<sup>17</sup> Walter Benjamin (1936).

das fusões, dos fracionamentos de imagens, das imagens congeladas, da câmera lenta e das acelerações em sua composição.

Outros cineastas, a exemplo de Sergei Eisenstein, acreditavam que a montagem era uma colisão de atrações, um conflito entre duas peças contiguas, ou seja, o plano não era apenas um elemento da montagem, mas funcionava como uma célula que ao ser fracionada dava origem a outro organismo. A orientação de telas e lexias das obras hipermediáticas contém esse mesmo processo, seus elementos são como as células dos planos cinematográficos em que, ao serem acessadas pelo interator, por meio dos *links*, possibilitam distintos caminhos e respostas. Criou-se, portanto, no cinema, uma linguagem através do olhar das câmeras, que revela um modo de ver inteiramente artificial, a partir do aparato tecnológico. Todos os objetos têm milhares de formas conforme o ângulo que são observados e seus contornos destacados. Nessas formas variadas de reconhecimento, é sempre o mesmo objeto que se revela. Por mais que não se assemelhe ao seu modelo comum, cada qual irá expressar um ponto de vista e interpretação diferente, sendo que “cada ângulo visual significa uma atitude interior” (XAVIER, 1983, p. 97).

É a técnica do enquadramento, efeito específico do cinema, que possibilita essa identificação. A câmera é direcionada para os personagens e ambientes e é possível ver o espaço narrativo da ação do seu interior, então se sabe como os personagens se sentem dentro dele. A função verdadeira do cinema é transformar os efeitos artísticos em novos efeitos psicológicos, causando a identificação por meio das possibilidades técnicas cinematográficas.

Murray (2003) expõe em seus estudos que as narrativas digitais têm a habilidade de proporcionar conteúdos adicionais que remetem a outros materiais, contendo as seguintes propriedades de expressão própria:

a) Procedimentais: em que a programação é pensada em termos, algoritmos e heurística, visando identificar o comportamento que descreve qualquer processo, como voar em um avião ou calcular em uma planilha de dados.

b) Participativos: posto que a programação proporciona ambientes computacionais cada vez mais reativos.

c) Espaciais: os ambientes digitais autorizam, cada vez mais, a capacidade de representação de espaços navegáveis, no qual o sujeito pode se mover por meio do processo interativo da navegação. Destaca-se aqui o ciberespaço, cujo ambiente tem sua própria geografia conectada à uma grande teia mundial.

d) Enciclopédicos: devido à eficiência de representar palavras e números no espaço digital, pode-se armazenar e recuperar as informações, estendendo a memória do indivíduo, fazendo que este possa acessar muitas informações em uma espécie de biblioteca global acessível em qualquer parte do mundo.

Para Murray, enquanto outras mídias estão tornando seus ambientes mais participativos e multiformes por meio de novos formatos narrativos, o *video game* se destaca por desenvolver ambientes visuais e temporais elaborados, da mesma forma que proporciona um tempo de reação mais veloz. Todavia, o *video game*, ao empregar as técnicas cinematográficas, assim como as literárias e das artes visuais, revela um potencial narrativo ainda não explorado integralmente, seu conteúdo para alguns estudiosos é ainda insuficiente, necessitando recorrer às técnicas cinematográficas que geram uma intensificação na força dramática diante da falta de profundidade narrativa dele.

Dessa forma, o que se tem visto com o avanço das tecnologias são *games* que investem em suas formas narrativas, cada vez mais complexas e semelhantes às representações fílmicas, como é o caso do game *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* que será analisado mais adiante. O papel das narrativas dos *games* é contar histórias com novos propósitos, de forma pragmática e empenhada em suscitar o envolvimento dos jogadores. A convergência entre o cinema e o *video game* se faz cada vez mais presente, mesmo diante da eventual competitividade do mercado de entretenimento.

Apesar disso, os filmes e os *games* não parecem estar implicados em uma disputa, pelo contrário, eles comumente coexistem simbioticamente por meio de campanhas transmídias e entre as mídias, adaptando mutuamente seus elementos. De modo equivalente ao que ocorreu com o cinema, os roteiros fundamentados em tecnologias digitais encontram-se em processo de experimentação, em que as versões múltiplas de roteiros são baseadas em mundos ficcionais virtuais participativos.

## 2.4 O CONTEXTO TRANSMIDIÁTICO

Alguns estudiosos apresentam conceitos a partir das transformações ocorridas na cultura e sociedade com o advento das mídias. O termo *transmedia* surgiu em outro campo de estudo que não o de comunicação, mas o da música. De acordo com Gosciola (2014), o compositor e instrumentista Stuart Saunders Smith, em 1975, foi o primeiro a trazer esse conceito que estava relacionado à composição de diferentes melodias, harmonias e ritmos para cada instrumento e executor.

Na área da comunicação, o conceito foi justaposto apenas em 1991, com a publicação do livro *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* pela professora de estudos críticos Marsha Kinder. A autora, por meio de observações pessoais, concluiu que seu filho buscava experimentar a ampliação das narrativas referentes ao programa de TV que ele gostava, chamando de *transmedia intertextuality* o que ela definiu como um supersistema de entretenimento.

Henry Jenkins, um dos pesquisadores de mídia mais influentes da atualidade, em seu livro *Cultura da convergência* (2009), tratou das novas formas de consumo e de produção de conteúdo midiático e circulação de informações. O autor analisa o fluxo dos públicos e meios de comunicação em que o receptor inicial é também o produtor, demarcando as novas transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais por meio dos múltiplos suportes midiáticos, definindo convergência como um fluxo de conteúdos permeados por múltiplas plataformas de mídia, “à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação” (JENKINS, 2009, p. 29).

O público está disposto a buscar as experiências de entretenimento nos diversificados locais em que estão dispostos, acarretando em transformações importantes no mercado, nas culturas e nas tecnologias. A rede de computadores e os diversos dispositivos tecnológicos necessitam estar aptos a permitir que o consumidor seja atingido pela mensagem em distintas plataformas de mídia.

A partir dessa convergência de meios, nasceu o termo “narrativa transmídia”, que nada mais é que uma nova configuração estética inovadora sobre as requisições dos

consumidores, não admitindo mais a recepção passiva, mas sim a de ação ativa sobre a criação e a reelaboração de conteúdo. A narrativa transmídia reforça o conceito de interatividade, caracterizada por se desenvolver em múltiplas plataformas de mídia com conteúdos distintos que contribuem para uma extensão narrativa em mídias diferentes.

Para Jenkins (2009), no formato ideal de narrativa transmídia, cada meio perpetra o que faz de melhor, ser autônomo. A história pode ser iniciada por um filme, ampliar-se para a televisão, os quadrinhos, chegando a ser explorada e vivenciada em um *game* independentemente de o indivíduo tê-la acompanhado em outros meios. Ou seja, são narrativas que constroem novos universos criativos em diferentes meios, baseadas em ambientes que permitem ser explorados e conectados pelos consumidores.

A cultura da convergência se encontra em aberto, disponível ao seu público para ser consumida ao mesmo tempo em que é produzida. Conforme considera o autor, a convergência e a conexão impulsionam e asseguram a importância das mídias em todos os níveis, posto que a maioria dos aspectos da vida humana, atualmente, tem sido alcançada pelo poder das mídias, admitindo a comunicação por meio de diversificados canais.

Carlos Alberto Scolari, em sua obra *Hipermediaciones* (2008), defende que o sentido de convergência só se tornou possível com o surgimento da internet e elucida sobre como as tecnologias digitais têm beneficiado a convergência de diferentes tipos de informações em apenas um suporte de mídia, ocorrência que afeta a indústria cultural, principalmente pelo seu imediatismo. A utilização do *video game* dentro dessa cultura de convergência tem sido bastante frequente na publicidade por meio de uma narrativa lúdica e divertida que dá origem aos *advergames*<sup>18</sup>, estabelecendo assim uma aproximação com o consumidor, cujo objetivo é fixar a marca da empresa no subconsciente do interator.

---

<sup>18</sup> O *advergame* não é somente um jogo lúdico, ele é principalmente um jogo digital com intenções publicitárias, que fixa o nome de uma marca e os valores da empresa, pois por meio dele a marca infiltra-se nas ideologias do consumidor, querendo se consolidar como uma axiologia imprescindível (COELHO, 2011, p. 170).

Uma vez que “todo discurso é narrativo”<sup>19</sup> e que há a possibilidade de se encontrar estruturas narrativas em qualquer texto<sup>20</sup>, é possível compreender que essas profundas transformações trazidas pelos avanços tecnológicos revolucionam a forma como todas as mídias audiovisuais têm sido produzidas e manipuladas em relação à interatividade. Jenkins frisa que os meios tradicionais não estão sendo substituídos, mas sim transformados pela introdução de novas tecnologias que alteram a lógica pela qual a indústria midiática opera e a forma com que o sujeito processa a informação auferida. Assim, a narrativa transmídia passa a ser a arte da criação de um universo que contempla várias mídias e, devido ao novo cenário que se configura, manifestam-se novos processos de produção e consumo, bem como novas textualidades e lógicas culturais.

Para que seja possível compreender quais são os limites que não se fazem claros entre os meios e os modos de comunicação nesse contexto atual, alguns conceitos provenientes dos estudos do teórico Hans Ulrich Gumbrecht (2010) podem auxiliar na compreensão desse novo momento e que muito dizem a respeito sobre a narrativa transmídia: o conceito de destemporalização, que segundo Gumbrecht permite uma compreensão sobre a diluição do passado, presente e futuro. Na narrativa transmídia, esse conceito se reflete na sua estrutura de simultaneidade.

Já a destotalização, para o autor, caracteriza o fim das teorias que ousam, individualmente, dar conta de explicar tudo, da globalização e dos etnocentrismos coevos a qualquer tipo de análise, podendo ser aplicadas sob o contexto atual na relação entre as múltiplas narrativas complementares. A desreferencialização é o conceito que Gumbrecht acredita estar relacionado à perda das referências, em que a objetividade na representação do mundo exterior é suavizada. É possível relacioná-lo às diferentes telas ou mídias atuantes.

Em contrapartida, Manovich (2015) acredita que a forma cultural predominante na contemporaneidade não é a narrativa, mas sim o banco de dados. Para o autor, os objetos midiáticos não contam histórias nem têm uma cronologia organizada em sequência, são coleções de itens individuais de mesma importância. À vista disso, a

<sup>19</sup> Greimas (2002, p. 16).

<sup>20</sup> Umberto Eco (1979).

narrativa torna-se apenas um método para acessar dados, e não mais biográfica. O banco de dados é uma chave para o entendimento da forma cultural da contemporaneidade e da Era informacional que se manifesta na *world wide web* (*web*) de forma acentuada por sua natureza aberta, cujos arquivos e páginas podem ser editados constantemente. Sua lista de itens não é ordenada, em contrapartida, a narrativa tem uma trajetória de eventos. Essas características, para o autor, colaboram para a natureza antinarrativa que distingue a *web*: “Se novos elementos são adicionados ao longo do tempo, o resultado é uma coleção de dados, não uma história” (MANOVICH, 2015, p. 9).

Determinados objetos de mídia adotam explicitamente uma lógica de bancos de dados em sua estrutura enquanto outros não o fazem, a exemplo do *video game* que não pode ser considerado bancos de dados, pois o interator interage com o *game* de diversas formas sensoriais, sinestésicas e estéticas ao imergir nesse universo digital, passando a ter outro tipo de experiência, distinto da leitura de texto convencional.

Alguns autores compreendem que o *game* é como um texto, ou seja, um todo de sentido que possibilita um tipo de interação e participação no desenvolvimento da narrativa. Entretanto, o *game* diferente do texto convencional cria uma ilusão de aproximação com o interator, fazendo-o acreditar que pode fazer escolhas livres, uma vez que estas são preestabelecidas pelo criador do *game* e as opções são limitadas.

Manovich, da mesma maneira, comprehende que o *video game* é experimentado pelos interatores como narrativas:

Em um *game*, é dada uma tarefa bem definida ao jogador – ganhar a partida, ficar em primeiro em uma corrida, alcançar o último nível ou atingir a pontuação mais alta. É essa tarefa que faz com que o jogador experimente o *game* como uma narrativa. Tudo o que acontece com ele no jogo, todos os personagens e objetos que ele encontra podem levá-lo mais perto de conquistar o objetivo ou a se afastar dele (MANOVICH, 2015, p. 10).

Ou seja, ao contrário da *web* e das outras novas mídias que são arbitrárias, no *video game* todos os elementos têm uma motivação ou justificativa para existirem na

trama. Nele, é o algoritmo<sup>21</sup> que dá sentido à experiência, pois o interator ao avançar pelo *game* vai, gradualmente, descobrindo as regras e as lógicas que o operam. Apesar de Manovich acreditar que o banco de dados e as narrativas são excludentes, acredita-se que o primeiro permite repensar a narrativa tradicional linear, uma vez que pode agir como dispositivo, ofertando inúmeras possibilidades de construções de múltiplas narrativas que não se localizam na posição binária do autor.

A narrativa e o banco de dados se encontram em categorias díspares, e este não é somente o conjunto de dados armazenados, mas também um sistema que estoca informações. Uma narrativa interativa, também chamada de hipernarrativa, pode conter essa soma de trajetórias múltiplas acessadas por meio de *links* nos registros de um banco de dados.

## 2.5 A INTERMIDIALIDADE

O termo intermidialidade surgiu em meados dos anos de 1990, na Alemanha. O reconhecimento internacional sobre seu conceito aponta, principalmente, para um olhar sobre sua materialidade e a “midialidade” das práticas artísticas e culturais. Existem muitas pesquisas nessa área, porém, um consenso geral se apresenta em relação à sua definição, referindo-se às relações entre as mídias e suas interações e as interferências de cunho midiático.

Termo genérico para todos aqueles fenômenos que (como indica o prefixo inter-) de alguma maneira acontecem entre as mídias. “Intermidiático”, portanto, designa aquelas configurações que têm a ver com o cruzamento de fronteiras entre as mídias e que, por isso, podem ser diferenciadas dos fenômenos intramidiáticos, assim como dos fenômenos transmídiáticos (por exemplo, o aparecimento de um certo motivo, estética e discurso em uma variedade de mídias diferentes) (RAJEWSKY, 2012, p. 18).

Um exemplo de um fenômeno transmídiático é a transferência das histórias em quadrinhos para o *video game*. Por fenômeno intramidiático, a *performance* de uma

<sup>21</sup> Conjunto das regras e procedimentos lógicos perfeitamente definidos que levam à solução de um problema em um número finito de etapas. “Qualquer processo ou tarefa é reduzido a um algoritmo, uma sequência final de operações simples que um computador pode executar para alcançar uma tarefa dada” (MANOVICH, 2015, p. 11).

composição que aplica ou adiciona música viva instrumental a trechos de música eletrônica.

Existem algumas distinções que fundamentam concepções diferentes sobre o termo intermidialidade: a “perspectiva sincrônica”, que se desenvolve por meio de uma tipologia de formas específicas de intermidialidade; e a “perspectiva diacrônica”, cujo trabalho é focalizado nas interseções entre as mídias diferentes. Contudo, esse conceito configura-se problemático, uma vez que pressupor a distinção entre as mídias deve estar ligado à questão fundamental sobre o que diz respeito aos limites das mídias individuais, suas especificidades, diferenças e fronteiras midiáticas, no contexto de práticas intermediáticas.

A questão de como se deve definir uma mídia e distingui-la de outras mídias depende certamente dos contextos históricos e discursivos pertinentes e do tópico ou sistema sob observação, além de levar em conta o progresso tecnológico e as relações entre mídias num panorama midiático global e num determinado momento no tempo (RAJEWSKY, 2012, p. 56).

A variedade de fenômenos de cunho intermediário pode ser observada no domínio de estudos literários, na história da arte, na música, no teatro e em filmes. Esses fenômenos apontam para um “cruzamento de fronteiras entre mídias e caracterizam-se por uma qualidade de intermidialidade em sentido amplo” (RAJEWSKY, 2012, p. 57). Não se pode comparar as qualidades intermediárias entre as diversas mídias, a solução seria definir cada fenômeno, exibindo as propriedades preeminentes dentro de cada contexto. Para a autora, esses fenômenos estariam divididos da seguinte forma:

a) Transposição ou transformação midiática: exemplificando as adaptações fílmicas de textos literários e “novelizações”, que implicam em uma concepção genética de intermidialidade orientada relativamente ao processo de produção. Nesse caso, o cruzamento entre as fronteiras midiáticas está relacionado à maneira como essa configuração midiática se origina.

b) Combinação de mídias: inclui fenômenos, como a ópera, o filme, o teatro, as instalações, a história em quadrinhos, as chamadas formas multimídia e uma mescla de mídias, havendo uma transposição midiática e uma combinação de mídias e referências

intermidiáticas sucessivamente. Segundo a Rajewsky, o filme é *a priori* uma forma multimídia ou uma combinação de mídias. Contudo, alguns discursos fílmicos são dotados de momentos da enunciação contendo a combinação com outra mídia. A exemplo, *Dogville* (2003) de Lars von Trier, que assume um registro plenamente teatral em sua encenação cinematográfica. Considerando-se tal fenômeno de combinação de mídias, o filme *Corra, Lola, Corra* (1998) de Tom Tykwer contém algumas mídias que se destacam, como a animação, o efeito vídeo, a TV e o *video game*.

c) Referências intermediáticas: que incluem textos literários a um filme, seriam as referências que um filme faz à uma pintura ou a pintura à uma fotografia. Não afeta o significado e a aparência externa do trabalho como ocorre na transposição midiática. Esse fenômeno é bastante abrangente e pode ser confundido com as transposições e as combinações de mídias.

Essas divisões dos três fenômenos propostos pela autora têm um caráter de constructo para facilitar as análises. O efeito potencial das práticas intermediáticas funda-se nas fronteiras midiáticas e diferenças, esse conceito de fronteira se constitui como um “pré-requisito para as técnicas de cruzamento ou de desafio, de dissolução ou de ênfase das fronteiras midiáticas, fronteiras estas que podem se realizar, consequentemente, como construtos e convenções” (RAJEWSKY, 2012, p. 71).

Uma enorme quantidade de fenômenos intermediáticos, como a escrita cinematográfica, as écfrases, as óperas, os quadrinhos e a hiperficação, indica o cruzamento de fronteiras entre as mídias em sentido amplo. Designar um fenômeno como intermediático depende da origem disciplinar da abordagem, de seus objetivos correspondentes e da concepção de mídia.

A intermidialidade vista como uma condição fundamental, de acordo com o dialogismo de Bakhtin e a intertextualidade de Kristeva<sup>22</sup>, tem ainda algumas abordagens mais recentes que discutem sua condição em mídias teóricas ou filosóficas, não se referindo à intertextualidade. Dentre elas, a de Jay David Bolter e Richard Grusin (2000), que indica que toda mediação é uma remediação, incluindo “remediação” como uma condição particular de inclusão intermediática. Esse conceito de

---

<sup>22</sup> Pensamento ligado ao autor não como pessoa, mas como instância de um discurso a partir de preexistentes, substituindo a ideia de pureza e essência (NAGIB, 2013).

remediação está ligado ao fato de que toda mídia se apropria, mesmo que minimamente, de elementos conceituais, linguagens, interfaces e experiências de outras mídias já concretizadas, o que torna sua assimilação mais intuitiva.

Trata-se, portanto, de um processo de adaptação de um meio através da convergência de princípios estéticos e culturais provenientes de outros formatos, a exemplo o *video game*, que remedia alguns elementos do cinema, das histórias em quadrinho e das animações; a fotografia que remedia aspectos da pintura; o próprio cinema, que remedia a fotografia, o teatro e a televisão; e diferentes suportes que incorporam aspectos e elementos de outros meios. Ou seja, a representação de uma mídia em outra é o que os autores chamam de remediação, sendo uma característica que define todas as novas mídias digitais, uma vez que são dependentes de uma ou mais mídias anteriores, remodeladas ou recompostas.

Nesse sentido, nenhuma mídia cria ou atua independente e além dos limites da cultura. Quando esta traz algum *status* de ineditismo, está relacionada aos modos como restaura ou reformula as mídias anteriores e isso não está atrelado à tecnologia em si, mas às maneiras eficazes que elas descobrem para se comunicar. Para Bolter e Grusin (2000), a remediação acontece por meio de duas lógicas: a imediação e a hipermediação. Na imediação, a mídia obtém uma interface “transparente” e se transforma no próprio objeto representado, manifesta-se invisível aos olhos do espectador, sem que haja indícios de mediação para que a experiência imersiva seja intensificada, ou seja, o usuário não está ciente da mídia, mantendo apenas uma relação com seu conteúdo. Já na hipermediação, o sujeito está sempre ciente da existência da artificialidade imposta pela mídia, sendo que, de maneira oposta à da imediação, a aproximação do espectador com a realidade acontece por meio do enaltecimento da interface.

O *video game* é uma mídia que utiliza muito a remediação para resolver questões referentes à tecnologia e à arte dos games. Conforme explica Lopes e Inocêncio (2016), os games, em seu princípio, continham uma tecnologia bastante limitada e precisavam recorrer a uma forte abstração visual. Para resolver essa questão, seus produtores recorreram à linguagem dos jogos de tabuleiro, remediação observável na sua organização espacial e na movimentação do personagem.

Com a ascensão das tecnologias digitais, houve um avanço gráfico nos *games*, as possibilidades de explorar o espaço tela ampliaram e remediações sobre a estética dos desenhos animados e a bidimensionalidade foram admissíveis. No entanto, a remediação sob a linguagem do cinema se deu com o advento dos gráficos em 3-D e a introdução da câmera em primeira pessoa, admitindo o desenvolvimento de narrativas mais bem elaboradas e excitantes.

Os *video games* seriam um caso à parte, uma vez que também se apropriam das tecnologias dos jogos eletrônicos predecessores, conferindo um cunho narrativo ficcional ao seu desenvolvimento diegético. A história do *video game* será desenvolvida mais adiante, no entanto, é relevante apontar que nos dias atuais, além de todos os recursos do *design* e da computação digital envolvidos em seu processo, passam a ser produzidas as *cutscenes*. De início, será analisada uma peça de abertura do *game* de última geração da série *Metal Gear Solid* (1987) da Konami, para em seguida empreender-se a análise e interpretação de sua narratividade e de suas relações com o cinema e as outras mídias.

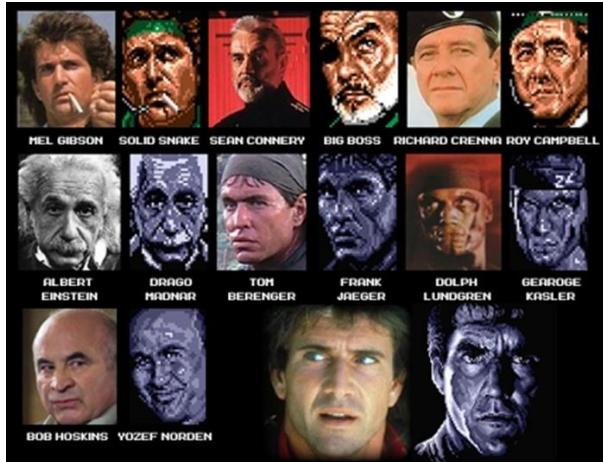
### 3 CAPÍTULO III – O GAME METAL GEAR SOLID V: THE PHANTON PAIN

Neste capítulo, será apresentado o objeto de análise desta pesquisa, que contempla a relação entre cinema e *video game*. O game escolhido é fruto de uma das franquias de maior sucesso no mundo do *video game*. *Metal Gear Solid* (*MGS*) foi lançado no Japão em 1987 pela companhia Konami, influenciando todas as outras séries do gênero. Com enredo e gráficos impactantes, a criação do *designer* japonês, que sonhava em ser diretor de cinema, tornou-se uma das maiores séries de espionagem em *games*. Hideo Kojima, criador e diretor de várias outras séries de *games* populares, é reconhecido como um dos mais influentes e inovadores diretores e roteiristas da indústria de *video game*.

Muitos autores acreditam que o lançamento de *MGS* foi o maior salto que o *video game* deu na história em direção à linguagem audiovisual do cinema. As cenas “scriptadas” com dublagens já existiam em outros jogos, como *Resident evil* (1996), mas o nível de qualidade visto em *MGS* era sem precedentes. Os destaques se deram pela atuação dos dubladores, pelo roteiro dos diálogos, pelos ângulos de câmera, pela forma como a música foi usada, evidenciando a criação de um *game* criado por um profissional que entendia de cinema e que pretendia trazer essa linguagem para dentro do universo do *video game*. A influência de *MGS* é tão grandiosa nesse aspecto que deixa para traz os primeiros *games* que utilizaram a linguagem cinematográfica, como o *Resident evil* citado acima e o *GoldenEye 007* (1997).

*MGS* foi o primeiro *game* lançado por Kojima, um grande sucesso cujo diferencial se encontrava no gênero de ação *stealth*, em que o interator deve evitar ser percebido, fazendo o uso da furtividade para criar situações que o beneficiem dentro de uma mecânica de *game* que visa a encorajá-lo a livrar-se de embates diretos com o inimigo. Essa nova experiência consolidou uma revolução em termos de *gameplay*. Com forte influência cinematográfica, seja pela mecânica, seja pela estética, *Metal Gear* e seu sucessor *Metal Gear 2: Solid Snake* foram *games* que continham personagens cuja aparência era muito semelhante à de atores hollywoodianos. E as influências não param por aí, o filme *The great escape* (1963) foi a base de inspiração para o gênero e estilo do *gameplay*.

FIGURA 8 – OS PERSONAGENS DA SÉRIE



Fonte: COUTINHO, D. Metal Gear: confira curiosidades e bizarrices dos jogos da série de ação. *TechTudo*. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/01/metal-gear-confira-curiosidades-e-bizarrices-dos-jogos-da-serie-de-acao.html>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

Kojima buscou inspiração em várias formas de arte diferentes, usou esse entusiasmo para criar um universo profundo e denso em detalhes, em que coexistem melodrama e realismo militar, cultura japonesa e filmes de ação americanos, armas nucleares e vampiros, clones e fantasmas, somados ao perfeccionismo técnico e a atenção aos detalhes.

Alguns anos mais tarde, em 2015, o game *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* foi lançado pela Konami como oitavo título da série e sexto dentro da sua cronologia fictícia, é o primeiro da série a conter o formato de mundo aberto<sup>23</sup>. Ele trouxe um novo conceito de exploração que reivindica o planejamento, a adaptação e a improvisação do interator. Considerado por muitos como o título mais ousado da série e um dos melhores games de furtividade e ação, como uma continuação de *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*, ele contém uma narrativa que acontece anteriormente aos eventos ocorridos no game original *Metal Gear* e representa uma mudança expressiva na tradicional série cinematográfica detentora de uma narrativa linear, para se transformar em um gênero de mundo aberto.

---

<sup>23</sup> Mundo aberto ou *open world* é um conceito de *video games* em que um interator pode se mover com certa liberdade sobre o mundo do game, escolhendo como alcançar seus objetivos. O termo mundo aberto sugere a ausência de barreiras artificiais, em contraste com muros invisíveis e telas de carregamento, comuns em jogos lineares.

Dividido em três partes: prólogo, capítulo um e dois, em que as *cutscenes* são intercaladas com o *gameplay*, destaca-se seu prólogo composto pela *cutscene* inicial, objeto de análise desta pesquisa, por conter gráficos surpreendentes e forte peso narrativo e dramático por meio do seu roteiro. O diretor usa a técnica de plano-sequência para montar uma decupagem fantástica das cenas em um ritmo fluido com diversos enquadramentos e efeitos visuais.

Conforme analisa Rodrigo Brandão (2016), *The Phantom Pain (TPP)* evidencia a “ludonarrativa” como uma linguagem própria dos *games*, em que se pode explorar o potencial ilimitado de possibilidades narrativas por meio dos próprios interatores. Além disso, consolida o *video game* como arte expressiva e transpõe as sequências de eventos estipuladas anteriormente pelos *games* da série *Metal Gear*, que visavam promover uma experiência cinematográfica. Para fornecer um vasto universo de novas possibilidades com mecânicas detalhadas e sistemas interligados que permitem uma enorme liberdade ao interator na forma como aborda seus objetivos, esse *game* ainda admite uma interação tática profunda com a possibilidade de inúmeras estratégias distintas.

A respeito de sua narrativa, ela ocorre logo depois dos eventos do *game* da série intitulado *Peace Walker*, que foi lançado em 2010 e se passa no ano de 1975, no qual o lendário soldado Venom Snake, o então conhecido Big Boss, é enviado para o Campo Omega em Cuba e sua missão é remover dois prisioneiros daquele local. No transcorrer da missão, a base-mãe (base de operações) é destruída e Snake acaba padecendo de muitas lesões que o levam ao coma profundo. O protagonista passa nove anos em coma e quando acorda, no ano de 1984, segue em busca de uma vingança que o conduz até o Afeganistão em busca dos responsáveis pela destruição da base-mãe. Snake logo descobre que toda uma trama foi organizada. Além dos inimigos que destruíram sua base, há desenvolvedores de um novo modelo de arma. A trama se desenrola a partir desse contexto.

Dentre as missões, o jogador deve arrecadar recursos para manter e expandir seu aparato bélico e se infiltrar em vilarejos, contando com um arsenal composto por armas de fogo e explosivos. A ambientação do jogo é bastante hostil, na qual a aridez dos desertos, os cânions, a densidade das selvas e das estepes, assim como os

vilarejos suburbanos compõem cenograficamente as guerras do Afeganistão e de Angola, apresentando bases militares e postos de guarda dispostos em pontos estratégicos, ruínas, veículos destruídos, bandeiras hasteadas, cartazes com propaganda política, veículos militares circulantes, entre outros.

A série *MGS* é conhecida pelo seu excesso de uso das *cutscenes* para desenvolver a narrativa. Contudo, em *TPP*, o interator pode acessar a história de maneira fragmentada e facultativa. Fitas cassetes podem ser escutadas a qualquer momento com o objetivo de apoiarem o desenvolvimento da trama por meio de depoimentos gravados por personagens secundários. Para Jenkins (2011), esse tipo de elemento permeia uma narrativa incorporada, recurso que nesse *game* é acessível a qualquer momento, auxiliando a compreensão sobre o mundo do *game*.

Todavia, as *cutscenes* presentes em *TPP* se encontram em menor quantidade se comparadas ao restante dos *games* da série, de modo que algumas, como a Paz Ortega, são facultativas por serem acessíveis apenas se o interator se dirigir até a plataforma médica da base-mãe.

FIGURA 9 – A FITA CASSETE



Fonte: PRADO, R. do. Depois do fim: e o final de Metal Gear Solid V – The Panthom Pain, heim? *Arkade*. Disponível em: <<http://www.arkade.com.br/depois-final-analisando-final-metal-gear-solid-v-the-phantom/>>. Acesso em: 11 jun. 2017.

O interator deve também coletar recursos espalhados no mapa do *game* para desenvolver sua base (a base-mãe) e conseguir melhores armas, deixando momentaneamente em segundo plano as missões principais que constituem a espinha dorsal da narrativa. Além disso, é possível coletar plantas medicinais que serão utilizadas para fabricar remédios. Outro aspecto importante é o recrutamento de soldados com habilidades de ação para o campo de batalha e os de base que contêm

aptidões, como as de línguas estrangeiras e alguns conhecimentos técnicos. Esse recrutamento é realizado por meio da análise de cada soldado inimigo através de um binóculo.

FIGURA 10 – A BASE-MÃE



Fonte: BARROS, T. Vejam como melhorar sua base-mãe em Metal Gear Solid V: The Panthom Pain. *TechTudo*. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2015/09/veja-como-melhorar-sua-base-mae-em-metal-gear-solid-v-phantom-pain.html>>. Acesso em: 11 jun. 2017.

### 3.1 AS CUTSCENES

Conforme explica Karen K. Kremer (2015), a indústria de *video game* enfrentou, entre os anos de 1992 e 1995, uma crise de vendas e necessitou reinventar-se. Foi nesse momento que as *cutscenes* passaram a ser inclusas no cenário do *video game*. A proliferação da tecnologia de *CD-ROM* permitiu a inclusão de sequências de vídeo *full motion video (FMV)* nos *games* e, nessa época, os gráficos destes não podiam competir com as imagens dos filmes, de modo que importar esses gráficos e o som em alta resolução por meio da tecnologia de *CD* era uma maneira de avançar sobre os obstáculos visuais e narrativos do passado.

Como um intervalo de jogabilidade, as *cutscenes* são sequências de cenas compostas artisticamente em que o sujeito deixa de jogar o *game* para assisti-lo. Seu objetivo principal é reforçar o desenvolvimento narrativo, introduzir personagens e disponibilizar informações importantes sobre pistas e enredo. Podem ser chamadas também de *cinematics*, *in-game movies* ou *FMV*. Geralmente, são constituídas por animações de computação gráfica ou por *live-action* com atores e atrizes reais.

O primeiro *game* a utilizar esse recurso foi o *Space Invaders Part II* (Taito, 1979), no qual a *cutscene* incidia em um pequeno intervalo em que uma nave espacial voava pedindo socorro aos alienígenas inimigos do protagonista do *game*. No entanto, as *cutscenes* somente passaram a conter aspectos cinematográficos relevantes em termos tecnológicos e artísticos com o Sony PlayStation, que é uma série de consoles de *video game* criada e desenvolvida pela Sony Computer Entertainment, abrangendo a quinta, sexta, sétima e oitava gerações de *video games*.

Muito semelhantes às produções cinematográficas, as *cutscenes* são observadas geralmente nas introduções dos *games*, em que se apresentam sua história e seus objetivos. Após assistir a esse pequeno filme, ao interator é liberado o acesso do ambiente de jogabilidade no qual os objetivos propostos pela *cutscene* devem ser alcançados em desenvolvimento, fazendo com que o interator permaneça atrelado à trama do *game* até que conclua todas suas etapas e chegue ao desfecho final da história.

Todavia, as *cutscenes* também servem para outros propósitos, por exemplo: podem, além de impulsionar as narrativas, motivar o interator, recompensá-lo por algum desafio superado e, como funcionava com os *games* das primeiras gerações, suprir a necessidade de contar histórias, substituindo os enquadramentos narrativos. Por se tratarem de um recurso cinematográfico, as *cutscenes* foram muitas vezes criticadas. Como um filme curto que vai ao desencontro da experiência própria do *video game*, essas cenas são vistas por alguns autores como responsáveis por uma espécie de anulação da interatividade.

Espen Aarseth e Markku Eskelinen argumentam que jogar é um ato predominantemente figurativo, e não interpretativo, como acontece com os espectadores de um filme ou os leitores de um livro de literatura. A premissa teórica desse argumento foi introduzida por Aarseth em seu livro *Cibertext, perspectiver on ergodic literature* (1997), que sugere modos distintos de discurso entre os *games* e a narração. O autor investiga o *video game* como uma forma única de expressão, detentora de um princípio ergódico em que a participação do interator é imprescindível para a construção da estrutura do texto, contrastando com o discurso narrativo que

apenas o convida a se envolver na semântica dele, realizando nada mais que uma leitura.

Sob esse contexto, as *cutscenes* seriam, para Aarseth, modos de narrativa pré-escrita, cujo trajeto fixo baseado em filmes é um sinal de imaturidade, porquanto uma jogabilidade madura não depende desse tipo de artifício para chamar a atenção. Klevjer (2001) rebate esse argumento, alegando que o problema desse tipo de raciocínio é que as teorias que articulam os princípios desse conflito discursivo parecem estar sendo confundidas com uma espécie de ideologia sobre *games* “puros”.

Alguns outros autores tampouco discordam do uso das *cutscenes*, como é o caso de Jesper Juul (2001), pois acredita haver rupturas ao se apresentar eventos que não fazem parte do quadro temporal e se desenrolam no *game* por meio do conteúdo cinematográfico das *cutscenes*. O autor comprehende que, em produtos em que há uma história interativa, o interator pode assistir a *cutscenes* e ocasionalmente fazer escolhas, porém o tempo da história, o da leitura e o narrativo se afastam. Para que haja influência sobre algo que acontece no tempo presente, Juul argumenta que este deve se sincronizar, senão não há interatividade e narração de modo simultâneo. Para ele, na prática os *games* quase sempre são cronológicos, necessitando que pelo menos pontos ou períodos de convergência temporal aconteçam, em que o tempo diegético do *game* e o do próprio jogar se fundam.

Celia Pearce (2004) também critica a relação de experiência do *game* com o uso das *cutscenes*. Para ela, embora muitas vezes estas sejam apresentadas sob um âmbito de qualidade gráfica extraordinário, usar a passividade para criar um tipo de linearidade forçada é uma prática que remete ao cinema e interrompe a experiência do *game*. Contudo, comprehende-se que não se trata de uma questão de engajamento, mas sim que há diferenças fundamentais em termos fenomenológicos, uma vez que duas estruturas textuais completamente antitéticas são utilizadas para compor um mesmo discurso e isso, não necessariamente, é algo negativo. É como Klevjer (2001) defende, que qualquer evento de um *game* pode se tratar de uma representação, como uma ação simbólica familiar para o interator, em que as *cutscenes* desempenham um papel muitas vezes crucial.

Basear-se no pressuposto de que modos distintos de discurso não podem ser combinados em práticas culturais novas, estáveis e significativas vai contra o movimento atual de imbricação entre as mídias. A diversidade e a multiplicidade, características da linguagem do *video game*, possibilitadas pela influência multimidiática, admitem continuamente inovações e experimentações. Logo, um *game* como produto cultural continuará a ser um *game* em seu modo discursivo quando utilizar as *cutscenes* como recurso de enquadramento de uma história pré-escrita.

As *cutscenes*, por meio de uma história simples baseada em ação, podem proporcionar um projeto narrativo claro com uma lógica unificadora que dá conta das necessidades do *video game* em conter um sistema de progressão com objetivos claros, estruturas de recompensa e introduções regulares de novos elementos, como níveis, inimigos, armas e habilidades. Esse elemento narrativo é pragmático uma vez que serve como um ensejo plausível para a construção de uma jogabilidade interessante.

A *cutscene* é uma ferramenta eficaz para comunicar uma história, sendo mais visualmente interessante que a narração puramente verbal e mais simples do que disseminar as informações indispensáveis por meio de eventos com *scripts*. Mas e a interatividade do *game*, elemento que já foi constatado ser de grande importância para o *video game*? De acordo com Ribeiro (2012), a busca pela inserção da interatividade nas narrativas do *video game* moldou e reconfigurou esses novos recursos, como é o caso dos *Quick Time Events* (*QTEs*) ou eventos de tempo rápido. Esse recurso nada mais é que um tipo de *cutscene* no qual alguns símbolos empregados por meio de botões específicos do *joystick* aparecem na tela sobre a ação que se desdobra, permitindo uma interação que leva o protagonista a desempenhar ações que influenciam o desenvolver da cena.

Esse seria o que o autor chama de “paradoxo da aparência”, uma contradição entre o dado e a agência. Esse paradoxo inerente aos games miméticos é dramaticamente ampliado pelo computador devido ao fato de basear-se em regras e respostas imediatas, unidas a representações cada vez mais complexas. Uma oscilação entre as *cutscenes* e o *gameplay* acontece, como uma convenção-padrão de *video game* baseado em história. Esse tipo de oscilação está se tornando um novo tipo

de linguagem artística que desenvolve suas próprias regras de maneira híbrida e em mediação. Como um ator implícito narrando e criando o mundo diegético por meio das descrições gerais, as *cutscenes* assumem essa voz familiar e genérica que faz parte da ação simbólica tipificada.

Quando se discute sobre as *cutscenes*, presentes na maioria dos *games* contemporâneos como mecanismos de cinema que são utilizados para impulsionar as narrativas e expandir o repertório constituinte de significados do jogador, é debatido sobre como os elementos de uma mídia se comportam dentro do espaço de outra mídia. No entanto, baseados nessas integrações e semelhanças entre cinema e *video game*, em que se pode assistir a cenas ao invés de trabalhar com a materialidade do *game*, alguns autores referem-se ao *video game* como uma nova forma de cinema interativo.

Apesar disso, mesmo considerando a existência de uma grande variedade de tipos de *games* e compreendendo que apenas uma definição para tanto não pode abranger sua completude, considera-se que é um equívoco analisar o *video game* como um tipo de cinema interativo, uma vez que os procedimentos de engajamento experiencial proporcionados pelas suas estruturas textuais e as do cinema são reciprocamente exclusivos. O conceito de experiências em cinema interativo seria uma maneira apropriada de contar histórias que não são “jogadas” ou “assistidas”.

Para buscar fazer uma distinção entre *video game* e cinema, serão relacionados alguns aspectos que são exclusivos do primeiro, mesmo em *games* que contenham as *cutscenes* como elementos narrativos. Por exemplo: a existência de avatares que pertencem à diegese do *game*, sobre a qual se pode exercer controle e navegar por um mundo virtual. As regras estabelecidas e a interatividade são também fatores que diferem o *video game* do cinema e possibilitam que o interator possa interferir na ação em momentos de *gameplay*. Lembrando ainda que o *video game* pode ser abstrato e sem pontos de identificação, essa é uma questão que se evidencia a partir da necessidade de identificação antropomórfica a partir do espectador de cinema, que se reconhece em conectividade e que no *video game* não é uma premissa.

O leitor/espectador precisa de uma motivação emocional para se interessar por um filme ou livro, geralmente um agente humano para que haja uma assimilação.

Entretanto, essa é uma constante para o *video game*, a partir do fato de que o interator sempre está presente e só investe energia no *game* por estar sendo avaliado seu desempenho como jogador, independente do uso das *cutscenes*. Ou seja, o *video game* e o cinema interativo são duas mídias distintas, sendo que os *games* podem ser abstratos, pois envolvem o interator de maneira direta, diferente do cinema. Ademais, a narrativa no *video game* pode ser constituída de diversas facetas, em que o modelo clássico da literatura, do teatro e do cinema aplicado às *cutscenes* deve ser entendido como uma possibilidade arbitrária, e não necessária.

Segundo Jenkins (2003), as narrativas no *video game* se desenvolvem em dois níveis: buscam os objetivos chamados de *goals* ou são construídas baseadas em incidentes localizados chamados de micronarrativas. Estas possibilitam muitos focos sobre uma determinada cena, em várias situações particulares com os personagens envolvidos. Nesse sentido, elas surgem nos *games* como elementos de valorização da trama, proporcionando equilíbrio entre a *performance* e o *gameplay*, a exibição e a história propriamente dita, ou seja, advêm das *cutscenes*, mas não somente delas.

Logo, existem *games* que não se apoiam em enredos verossímeis e, portanto, apostam em seu potencial simulatório e ambientes totalmente interativos. Há outros que proporcionam experiências narrativas, não apenas como um recurso relevante, mas como um aspecto da própria experiência do jogo, como é o caso dos *games* que se utilizam das *cutscenes*.

### 3.2 A CUTSCENE DE ABERTURA DE METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Neste momento, será analisada a *cutscene* de abertura do *game Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. O objetivo aqui é decompor cada cena para, posteriormente, estabelecer relações que ajudem a compreender qual sua importância narrativa e diegética. Uma vez que, como já se constatou anteriormente, os *games* utilizam da linguagem cinematográfica para compor sua mecânica e narrativa, conceitos relativos à imagem serão recorridos para se fazer uma análise plástica das sequências, das cenas, dos planos, dos ângulos e do som relacionados a algumas teorias de análise filmica.

Os critérios de análise serão as cores, o uso de câmeras, o som e os efeitos de imagem que são originários do cinema, utilizados para dar ênfase e dramaticidade. O objetivo é a compreensão de como esses elementos revelam os aspectos contextuais e auxiliam na introdução diegética do *game* e na construção do repertório constituinte de significados do interator.

*TPP* contém *cutscenes* que alternam entre a jogabilidade auferida ao interator e a história que pode ser assistida. Diante desse fato, a primeira *cutscene* do *game*, apesar de servir como uma introdução à sua narrativa, não tem um fim ou limite determinado em que se possa estabelecer em qual momento se inicia a jogabilidade.

Como já foi mencionado anteriormente nesta pesquisa, existem *cutscenes* que buscam a inserção da interatividade em suas narrativas por meio de momentos interativos nos quais ações que irão influenciar as cenas podem ser desempenhadas, os chamados *Quick Time Events* (QTEs). As cenas iniciais do objeto analisado permitem esse tipo de evento em alguns poucos momentos expressivos, os quais serão pontuados e analisados mais adiante.

Por esse motivo, o que se nomeia de “a primeira *cutscene*” ou a “*cutscene* inicial” do *game TPP* condiz com a introdução narrativa que contém características importantíssimas para a abrangência do contexto diegético, do personagem e da trama. No entanto, o espaço para a interação e a jogabilidade abre-se significativamente em um determinado momento, no qual se comprehende tratar do limite dessa análise, o fim da cena introdutória e o início de um novo evento.

O *game TPP* começa como um filme: uma tela com fundo negro e um aviso de que a obra se trata de uma ficção, em que os detalhes pessoais e factuais, organizações, eventos etc. apresentados são obra de elementos fictícios. Após o aviso, a logomarca da Konami (empresa desenvolvedora do *game*), da Kojima Productions (produtora do *game*), e a da Fox Engine (plataforma de motor gráfico desenvolvida pela Konami) são introduzidas ao som de um helicóptero em pane. O piloto que não se vê, mas se escuta, pede por socorro, avisando por meio do rádio que os controles não respondem aos seus comandos. A tela permanece escura, escutam-se os gritos, os estrondos e o som da nave que parece estar indo em direção ao solo.

Quando se ouve o estrondo da colisão, o negro da tela é preenchido gradativamente pela cor vermelha de baixo para cima, simulando o grande choque. As cores têm um campo de significados e são geralmente utilizadas nas obras audiovisuais para construírem atmosferas. Para Farina, Perez e Bastos (2006), a cor exerce uma ação tríplice: a de impressionar, expressar e construir. Por conter significado próprio, ela tem valor de símbolo e capacidade de estabelecer uma linguagem própria que comunica uma ideia. É uma realidade sensorial à qual não se pode fugir, pois atua sobre a emotividade humana e produz sensações de movimento em uma dinâmica envolvente e compulsiva. Na cena descrita acima, pode-se compreender que a cor vermelha está relacionada ao significado de guerra, violência, alerta, calor, perigo, ao sinal de emergência da explosão.

Para os autores, seu emprego conotativo remete ao objeto sangue e significado de calor, dinamismo, ação e excitação. Em contraste com o negro que denota morte, tristeza, luto e que em filmes geralmente é utilizado para cenas obscuras, isto é, conota o objeto noite com significado negativo. A cor preta revela o aspecto da sombra, uma vez que é a ausência de cor e da luz, absorve todas as luzes e não transmite nenhuma. Dessa maneira, o preto torna-se o símbolo da negação.

Como será visto mais adiante, a ausência de cores e as sombras existentes em algumas sequências de cenas desse *game* equivalem à não consciência e à falta de clareza em relação às lembranças dos eventos ocorridos. Além do suspense e da curiosidade que criam no interator, essas cenas estimulam sentimentos e percepções, comunicando emoções e sentidos, de tal forma que contribuem para a montagem dos elementos da narrativa.

A cada explosão, os tons avermelhados preenchem a tela gradativamente e representam o desastre sem nenhum gráfico ou animação, apenas por meio das cores e do som. Uma citação introduz o *game*: “*It is no nation we inhabit, but a language. Make no mistake: our native tongue is our true fatherland.* – Emil Cioran, Romanian philosopher.”<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> “Não é uma nação que habitamos, mas uma língua. Não cometa nenhum erro: nossa língua nativa é nossa verdadeira pátria. – Emil Cioran, filósofo romeno.” (Tradução do autor).

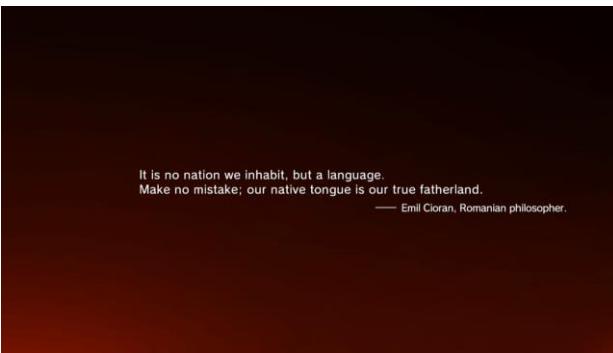
Segundo Aumont (2007), há anos presencia-se um retorno do interesse por formas de cinema nas quais o som já não está totalmente submetido à imagem, mas sim tratado como um elemento expressivo autônomo do filme, podendo, como se viu na descrição acima, compor vários tipos de combinação com a imagem.

FIGURA 11 – A EXPLOSÃO



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 12 – A CITAÇÃO



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

Retornando à descrição das cenas: em uma transição relativamente lenta e suave da imagem, chamada no cinema de *fade in*, a câmera localizada abaixo do cenário instaura a imagem em plano aberto, revelando um banheiro com várias armas de fogo encostadas lado a lado no chão. No centro do plano da tela, uma pia e um espelho ganham destaque, cuja luz se projeta acima deles. As cores da cena são todas

baseadas em tons de cinza e negro, o cenário é composto por muitas sombras e a luz branca é bastante intensa, representando a luz fria de uma lâmpada.

Conforme indica Erica Cristina de Souza Franzon (2012), assim como a cor, o uso da luz serve para contribuir para a impressão de realidade e construir sentido. Ela cumpre um papel de construção de atmosferas, de modulação de climas emocionais e como delimitadora do que deve ser evidenciado ou não na cena. Um exemplo concreto e absolutamente significativo que acompanha o uso da luz desde a pintura é a técnica do *chiaroscuro*<sup>25</sup>. O pintor italiano Michelangelo Merisi, conhecido como Caravaggio (1571-1610), explorou muito essa técnica, o uso da luz e sombra e do claro e escuro em suas obras, expressando o realismo e dando um aspecto monumental aos seus personagens. Seu estilo, oposto ao do Renascimento, primava por uma realidade em que as trevas eram a própria realidade.

No cinema, o uso da luz e sombra se evidenciou com o surgimento do cinema expressionista alemão, que utilizou a iluminação para construir sua narrativa e estética, influenciando os filmes *noir* e de terror, além do cinema soviético e alguns autores do cinema francês. Na cena descrita, as armas e os objetos de guerra se encontram nas sombras, e a luz revela um objeto muito importante para a narrativa do *game*, o gravador.

As cenas a seguir servem como um *teaser*, ou seja, um recurso em que se omite a identificação do produto com o objetivo de provocar a curiosidade e introduzi-lo na narrativa do *game*. Ao interator ainda não será revelado o significado do gravador, porém, o uso da luz sobre o objeto e o de efeitos de câmera, que serão vistos nas descrições a seguir, denotam sua importância.

Há o som adjacente de gotas de água pingando e de tiros e bombas distantes, contextualizando o panorama e a atmosfera belicosa. Aos poucos, a câmera vai se aproximando em *travelling*<sup>26</sup> sobre a pia, legendas que simulam letras digitais eletrônicas trazem a seguinte informação: “*Just another day in a war without end.*

<sup>25</sup> É uma técnica inovadora de pintura criada pelo artista Leonardo da Vinci, pintor renascentista do século XV, e que se define pelo contraste entre luz e sombra na representação de um objeto.

<sup>26</sup> “Deslocamento do pé da câmera, durante o qual o eixo de tomada permanece paralelo a uma mesma direção” (AUMONT et al., 2007).

*OUTER HEAVEN.*<sup>27</sup>. A câmera continua sua aproximação, sobe acima da pia e a imagem vai escurecendo lentamente em *fade out*, finalizando a cena. Novamente em *fade in*, a imagem vai tornando claros alguns objetos, entre eles destacam-se uma fita cassete de áudio, pílulas, tesoura e balas de revolver, todos dispostos na base daquele mesmo espelho do banheiro em *close-up*, ou seja, em uma grande aproximação que possibilita uma visão detalhada.

Segundo Vsevolod. I. Pudovkin (1983/2008), o *close-up* representa uma forma própria de construção, dirigindo a atenção do espectador para um detalhe importante em um determinado ponto significativo para o curso da ação. Portanto, comprehende-se diante desse cenário que os elementos dispostos vistos sob perspectiva aproximada e luz intensa são essenciais para o desenvolvimento da trama porque contextualizam o cenário belicoso.

As fitas cassetes têm grande importância no *gameplay*, uma vez que, para que o interator possa completar algumas missões relacionadas à jogabilidade do *game*, deve escutar as fitas que estarão dispostas no cenário para a compreensão do enredo que será narrado por meio delas, nas quais será possível ouvir os detalhes que não são revelados através das *cutscenes*.

O som ainda se constitui por tiros distantes e pelas gotas de água originárias do próprio ambiente. Alguém vestindo luvas de couro pega a fita de cima da pequena prateleira e a imagem volta a escurecer gradativamente em *fade out*.

FIGURA 13 – CLOSE-UP NA PRATELEIRA




---

<sup>27</sup> “Apenas mais um dia em uma guerra sem fim. O CÉU EXTERIOR.” (Tradução do autor).

Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 14 – A MÃO MISTERIOSA



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

Constituindo a mesma sequência de cenas, ainda com a tela negra, escuta-se o som da fita sendo colocada para rodar no gravador. A imagem volta a aparecer em *fade in* e uma mão mecânica coloca o gravador com aquela mesma fita em cima da prateleira do espelho. Os tons do cenário permanecem sombrios, o negro e o cinza prevalecem, porém, manchas avermelhadas de sangue passam a compor o panorama. Elas aparecem em um instrumento cortante ao fundo e sobre o gravador, assim como as tonalidades bronze de uma bala de revolver que quebram a palheta de cores acinzentada.

Os objetos escolhidos para compor essa cena podem causar a morte e também contribuem para toda a contextualização narrativa. A câmera volta a aproximar-se do gravador e, nesse momento, podem ser vistas as roldanas girando. O barulho dos tiros cessa, ouve-se apenas o som da fita girando. A câmera se aproxima de tal forma que é possível ler a identificação da fita escrita à mão: “*From the man who sold the war*”<sup>28</sup>, ainda em *travelling*. Ela chega tão perto que se funde com a fita. A imagem escurece novamente dando fim à cena.

---

<sup>28</sup> “Do homem que vendeu a guerra.” (Tradução do autor).

FIGURA 15 – O GRAVADOR



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 16 – TRAVELLING NA FITA



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

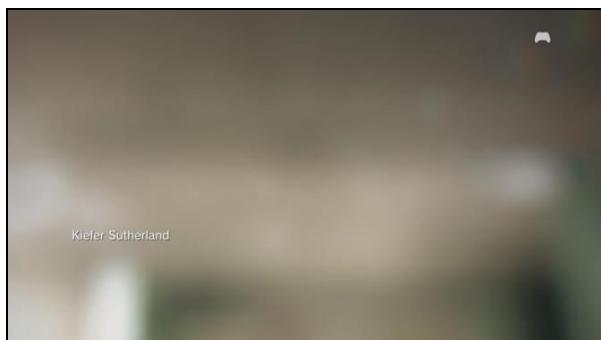
Sobre uma tela negra são apresentados os créditos, e a trilha sonora composta pela música *The man who sold the world* de David Bowie, interpretado por Midge Ure, anuncia o início do game. Entre uma das batidas da música, um plano de imagem pouco nítida se abre e permite a distinção de apenas alguns movimentos que parecem simular as piscadas de um olho humano.

Segundo Rodrigo Campos de Oliveira (2016), se traços humanos são atribuídos à uma câmera e se revelarem de algum modo ou em certo grau a experiência subjetiva de um personagem humano, pode-se compreender que se trata de uma câmera subjetiva antropomórfica. Por antropomorfismo, pode-se compreender as atribuições de características e comportamentos típicos da condição humana às formas inanimadas da natureza ou aos seres vivos irracionais.

A câmera subjetiva permite ver o que o personagem enxerga. Contudo, na cena em questão, a imagem revela muito pouco, uma vez que não há clareza, apenas manchas, luzes e nuances. A perda voluntária do foco em todo o quadro contém nesse tipo de cena um fim expressivo, chamado de *flow artístico*. A câmera recebe sua carga de vida, transformando ativamente o espectador e o capacitando não somente a ver o objeto, mas a apreendê-lo. Segundo Oliveira, o antropomorfismo com o qual a câmera se reveste quando está simulando a percepção e os movimentos naturais humanos é constituído de modo a configurar as próprias regras de funcionamento orgânico.

A altura, o movimento de rotação ou translação, a focalização óptica e as interferências visuais de desfoque e distorção também são parâmetros que decorrem na produção imagética, aportando à mimetização<sup>29</sup>.

FIGURA 17 – A IMAGEM SEM FOCO



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 18 – AS PISCADAS DOS OLHOS



<sup>29</sup> Diferente de antropomorfismo, o significado de mimetismo é adquirir forma ou aspecto, usar um disfarce; ocultar-se utilizando um disfarce.

Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

O piscar nesse sentido está ligado à disjunção entre o sujeito e seu corpo-olhar, um gesto relacionado à concepção da “câmera-olho” do *game*, construído graficamente por meio da simulação de quem vê por dentro das próprias pálpebras, que explora o aspecto involuntário do movimento organizado para a corporeidade.

A identificação, segundo Béla Balázs (1983/2008), é o que consiste no ato psicológico dos personagens enxergarem com os olhos do espectador. Este apreende o que os personagens veem e da maneira como veem. A técnica de enquadramento possibilita essa identificação, pois o espaço da ação parece ser interno, é através dos olhos do *dramatis personae* que se sabe como ele se sente.

O plano é completado com o contra-plano<sup>30</sup> do personagem com quem o interator se identifica como sujeito da percepção, atribuindo o olhar de dentro da diegese. Assim, a identificação ocorre quando o observador “encarna” o personagem. Entretanto, existem diferenças em relação à representação da visão dos objetos nos filmes e *games*, pois no primeiro a expressão é resultado da face do próprio objeto (independente do espectador), pelo ponto de vista do observador e pela perspectiva da imagem. No segundo, essa perspectiva é simulada, criada a partir de ângulos, cujo objetivo é determinado pelo seu criador, acentuando os contornos que expressam mais adequadamente o caráter do objeto ou o estado de espírito da figura dramática.

A aproximação entre a câmera e o olho, nesse caso, transcende a óptica e configura uma experiência técnica e sensorial que se adere em uma percepção mediada. Desse modo, diversos códigos imagéticos aplicados aos aparelhos de captura de imagem e de som para funcionarem como os olhos ou ouvidos do personagem em um regime de vinculação orgânico, clássico ou naturalista são utilizados na criação de *The Phantom Pain* para naturalizar o efeito subjetivo, simulando a percepção humana. O lugar do sujeito do discurso que o interator deve ocupar só é possível a partir da ausência dele mesmo na imagem ou da “encarnação” do avatar, posicionando-se fora

<sup>30</sup> Dialoga com o plano e pode ser definido como uma tomada feita com a câmera voltada em direção oposta à da tomada anterior.

do quadro, adotando o “ausente” como o sujeito de uma visão que não é a sua, e a imagem como significante dessa ausência.

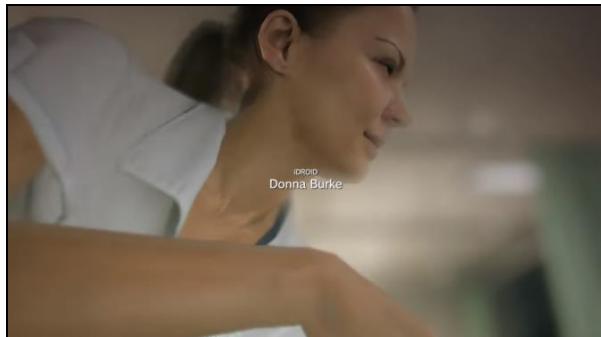
O novo ambiente que se abre em tela contém cores mais claras, porém ainda permanecem acinzentadas. A palheta com variações de verde, marrom, branco e tons de bege remete ao estilo militar. Enquanto o nome da equipe que produziu o *game* vai aparecendo no canto da tela, a imagem vai lentamente se tornando mais nítida a cada representação das piscadas do “olho da câmera” e, aos poucos, a cena vai ganhando foco em um plano *contra-plongée*<sup>31</sup> sob um teto com alguns ventiladores girando em movimento lento. A profundidade de campo nessa cena é reduzida, pois só se consegue enxergar uma silhueta se aproximando da câmera. A imagem só se torna verdadeiramente nítida quando há grande proximidade. Nesse momento, obtém-se a identificação visual de uma enfermeira que lança seu corpo sobre a câmera, abrangendo quase todo o espaço da tela. Outra enfermeira aparece um pouco deslocada do plano, ao fundo. É possível ouvi-la mover os botões de um rádio e a trilha sonora nesse instante toma outra forma, diminui sua amplitude e assemelha-se mais com o som local, tornando-se originária daquele aparelho de rádio.

Segundo Balázs (1983/2008), o som no cinema é sempre percebido de maneira indivisível e homogênea, ou seja, tem mesmo caráter no espaço, podendo se diferenciar de acordo com as formas que está sendo representado, ocupando um lugar identificável no ambiente. Pode-se abranger sobre essas diferenças do som pela sua altura, em que a possibilidade de localização contribui para unificar os planos, cuja ação se desenvolve no mesmo local. Quando a fonte do som é visível na tela, tem-se o som *in*, ou seja, um som sincrônico, existindo também o som fora do campo ou *off*, que acontece quando a fonte do som não é visível. Na sequência de cena descrita acima, o som fora de campo se tornou *in*.

---

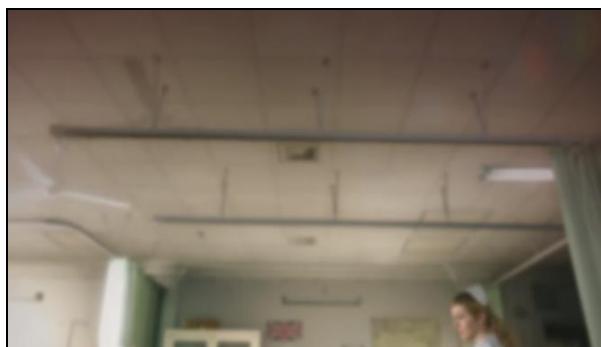
<sup>31</sup> Quando a câmera está abaixo do nível dos olhos, voltada para cima.

FIGURA 19 – A ENFERMEIRA I



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 20 – A ENFERMEIRA II



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

O plano fixo direcionado para o alto, o teto, simula o olhar do protagonista deitado, logo se comprehende que ele se encontra acamado em um hospital. É possível ouvir a música e os passos das enfermeiras, mas a câmera permanece estática, despontando uma situação que instiga a curiosidade. Afinal, por que o sujeito não se move? Contudo, essa estabilidade do plano de imagem não dura por muito tempo, pois a câmera passa a mover-se minimamente para um lado e para o outro e o som dos gemidos daquele personagem denotam um novo acontecimento, ele se move com dificuldade. Nesse caso, existe um ponto de escuta subjetivo em off condicionado pelo ponto de vista imagético determinado espacialmente, assim é possível estabelecer pontos de escuta com maior importância e associá-los ao personagem.

Uma das enfermeiras nota os movimentos do paciente agitado e aproxima-se. A imagem ainda continua pouco nítida. A moça segura o rosto do sujeito com ambas as

mãos, a câmera move-se minimamente para um lado e para o outro, compreendendo a análise da profissional sobre o enfermo. Exaltada, a enfermeira sai correndo derrubando o rádio que cai e para de tocar, o objeto “rádio” estabelece as fronteiras do uso do som em relação à trilha sonora. No momento em que cai no chão, o objeto justifica a interrupção da música para lançar a atenção do interator para um novo evento sonoro, a partir das cenas a seguir.

Como será visto mais adiante, em alguns momentos, o paciente acorda e o som ambiente é composto pelas notícias oriundas daquele rádio, que não comunica nenhum fato relevante, contudo cria uma atmosfera em que há uma articulação da organização narrativa. Para Marcia Carvalho (2007), é o som figurativo predominado pelo efeito sonoro ou o ambiental que constitui o signo e que se refere a um objeto “concreto”. Os sons ambientais, como passos, barulhos de máquinas e aparelhos, de chuva, de sinos ou ainda efeitos produzidos eletrônica ou digitalmente, fazem parte dessa categorização.

FIGURA 21 – O MOVIMENTO



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 22 – A ANÁLISE DA ENFERMEIRA



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

A tela escurece novamente em *fade out*, escuta-se apenas o som do digitar de um telefone e o pulsar da chamada. Alguém atende, mas sem dizer uma palavra. A voz de uma mulher comunica o que parece ser um código ou procedimento: “*V has come to*<sup>32</sup>”, e desliga sem dizer mais nada. Nessa cena, contendo apenas o som como representação, o diretor Kojima utiliza novamente da fonte sonora para criar uma espécie de suspense, empregando a espacialidade e o sentido de reforço sonoro para harmonizar os efeitos do real. É possível prever que essa ordem de sons representa a enfermeira avisando alguém sobre o despertar do paciente. A maneira de falar em uma espécie de código e as poucas palavras para se comunicar com o outro sujeito oculto concebem o tom de suspense e incerteza.

Carvalho (2007), referindo-se ao uso dos efeitos sonoros, como o pulsar do telefone na cena descrita acima, considera que eles têm vocação para se comporem como signos figurativos devido à conexão que estabelecem com o objeto. Nesse caso, o efeito sonoro representa seu objeto apenas em parte, a plasticidade da sua presença se evidencia mais do que o próprio referente e aproxima o signo/efeito com qualidades sonoras. Há um corte livre do som de sua origem natural, ou seja, separa-se o som da fonte que o produz.

Uma nova cena se abre com a imagem em *flou* artístico, naquele mesmo aspecto desfocado que representa o retorno do sono profundo. A seguinte legenda situa o tempo: três dias após o despertar.

---

<sup>32</sup> “V chegou.” (Tradução do autor).

O tempo fílmico para Pudovkin é obediente à vontade do diretor e criado pela câmera, não se trata do tempo real compreendido pelo fenômeno à medida que acontece diante da câmera, mas sim um novo tempo condicionado à velocidade da percepção e controlado pelas informações selecionadas e representadas pela ação fílmica.

Toda ação ocorre não somente no tempo, mas também no espaço. O tempo fílmico é diferenciado no tempo real pela sua exclusiva dependência dos comprimentos dos pedaços de celuloide que são unidos pelo diretor. Igual à noção de tempo, a de espaço fílmico vincula-se também o processo principal do cinema, à montagem (PUDOVKIN, 2008, p. 69).

No *video game*, o tempo segue a mesma lógica, uma vez que é controlado pelo produtor da obra. O espaço fílmico que também funciona como a noção de tempo, no caso do *game*, é gerado pela criação e síntese dos elementos que serão evidenciados pela câmera a partir do projeto de *design* do jogo.

De acordo com Falcão (2015), as possibilidades expressivas e funcionais dos *games* giram em torno dos seus elementos de *design*. Alguns deles, como o espaço, os objetos, as ações, as regras, a habilidade e a probabilidade, têm um valor significativo de aspectos com os quais o *game designer* deve se atentar no desenvolvimento de um projeto.

Alguns movimentos e o som da voz de um homem se revelam distantes, a imagem volta a escurecer em *fade out*, oscila, retorna turva, perde a nitidez novamente até se estabilizar e, aos poucos, vai tornando-se mais evidente a cada simulação da piscada do olho do protagonista. Nessas transições, ruídos objetivos estabelecem uma relação com a imagem, demonstrando que o paciente não está se sentindo bem. Para Carvalho (2007), o ruído é a combinação de sons diferenciados e aleatórios, que não têm harmonia, mas que podem ser produzidos por vibrações irregulares de maneira desordenada.

Todavia, segundo Carvalho, o ruído é um som que é ignorado com facilidade, que nem sempre é reconhecível, mas que pode despertar uma expressividade “sonoplástica” interessante, construindo subjetivações dos personagens e sugerindo percepções aos espectadores. Os ruídos em *TPP* servem para estabelecer percepções

do estado alterado de consciência do personagem. O uso dos efeitos sonoros conecta o interator diretamente à fonte que o produz. É o som diegético que referencia sua proveniência e afirma a condição psicológica do protagonista como verossímil, representando-o de maneira realista. Os sons do corpo: os gemidos, os passos das enfermeiras e do médico e os naturais: como os das gotas de água da cena do banheiro e os dos aparelhos do hospital são representados pelos efeitos sonoros. Segundo a autora, isso ocorre porque eles têm a capacidade de descrição do espaço da cena e também atribuem flexibilidade em relação ao campo de visão da câmera. Os ruídos podem ser percebidos em todo o ambiente de ação ou apresentarem-se por conveniência fora do campo de visão.

Quando a imagem se estabiliza, é possível ver um médico em primeiro plano tentando se comunicar insistentemente. O som da sua voz também contém um efeito, um eco subjetivo e representativo. A imagem revela alguns elementos que simulam interferências, há uma luminosidade excessiva e a já mencionada oscilação da nitidez. Todos os efeitos sonoros e visuais dessas cenas buscam representar o retorno lento da consciência do personagem, assim como a percepção da luz natural entrando naquele quarto de hospital, que parece remeter à luz matinal, mas que contém uma espécie de névoa que produz uma graduação que alude ao sonho. As nuances de luz refletidas são constantes, porém as cores agora são muito mais fulgentes, seus tons ainda variam entre as cores militares: o marrom, o verde, o cinza, o bege e o branco, que compõem todo o cenário.

A cor, segundo Lopes e Inocêncio (2016), é um elemento complexo e importante em todas as produções visuais. O uso de diferentes matizes cromáticas acarreta no princípio de contraste, e quando se utiliza apenas um matiz de cor ocorre a afinidade. O brilho acontece com a tonalidade das cores, sendo que uma cena com tons claros e escuros cria esse contraste; já uma cena com apenas tons claros ou somente tons escuros cria a afinidade.

A saturação das cores é empregada sob a mesma lógica, com os matizes das cores quentes (vermelho, laranja e amarelo) e das frias (azul, verde, ciano, amarelo e verde). Em todo o cenário relacionado à *cutscene* de *TPP*, visualiza-se a predominância

das cores frias, o verde, o amarelo-claro e o branco, porém há cenas compostas por detalhes com cores quentes espalhadas por todo o gráfico.

A iluminação é bastante expressiva, efeitos de luz aparecem em forma de círculos de fosfeno<sup>33</sup>, indicando a percepção da luz quando, de fato, há pouca ou nenhuma luz entrando nos “olhos da câmera”, ou quando o protagonista passou muito tempo de olhos fechados. Isso consiste em um fenômeno entóptico, ou seja, que acontece dentro dos olhos do sujeito e que Kojima representa de forma fiel.

O médico pergunta se o paciente pode ouvi-lo e pede para que move a cabeça. Nesse instante, é aberta a possibilidade de interação pelo interator com a *cutscene*, ou seja, na tela abre-se uma opção para mover a câmera com a indicação do botão que desempenhará essa função no *joystick*. Os interatores devem mover a cabeça do protagonista, pois estão escutando e compreendendo o que o médico diz. Feito isso, a cena prossegue.

Com a imagem mais nítida, é possível enxergar com propriedade os olhos do médico que são muito expressivos, assim como o movimento do seu corpo e da face e as manchas em sua pele, que correspondem a um gráfico copiosamente realista. O cenário também não deixa a desejar, pois cada detalhe condiz com as imagens reais e é possível esquecer que se está assistindo à uma animação de *video game*, e não a um filme com atores e cenário reais.

Para Parente (1999), vive-se nos últimos anos a quarta ou quinta geração da imagem em movimento. Como já foi mencionado anteriormente nesta pesquisa, contrária da imagem analógica, na imagem digital tem-se o controle de cada elemento mínimo, os *pixels* (*pictures elements*), seja pelo ponto de vista das cores (crominância), seja pela quantidade de luz que contém (luminância). Esses pontos dão origem à uma matriz de números, cada um deles é codificado ou decodificado em termos de números, algoritmos e equações provenientes de uma matriz numérica. Segundo o autor, o processo de digitalização das imagens permitiu o surgimento dos *video games* que, com o avanço da tecnologia, foram aprimorando seus gráficos.

<sup>33</sup> “A palavra fosfeno foi cunhada pelo cirurgião JBH Savigny e é proveniente de uma derivação das palavras *phos* (que significa ‘luz’, em grego) e *phainein* (que significa ‘mostrar’)” (RIBEIRO, 2014).

Contudo, as imagens digitais também são usadas em efeitos especiais no cinema, nas tomografias computadorizadas e na realidade virtual. Pelo fato de a imagem eletrônica ser inteiramente numerizada, é possível controlá-la alterando cada elemento mínimo que a constitui, sendo admissível criar modelagens cada vez mais perfeitas. Diante desse contexto, a animação digital vem se aperfeiçoando por meio da criação de imagens em movimento, a partir dos recursos de computação gráfica, com aplicações em diversos meios, como os *video games*, o cinema e os simuladores de ambientes virtuais. Capaz de traduzir qualquer elemento de imagem, a computação gráfica torna a imagem um sistema dinâmico capaz de decompor qualquer uma em linguagem binária.

Essa possibilidade de criação de novas imagens começou a ser difundida e utilizada por vários artistas, de diversas formas e em diferentes meios, contribuindo para o surgimento da arte computacional. Machado (2011) acredita que a arte computacional cria um realismo essencialmente conceitual, ou seja, que um computador ao criar a imagem binária materializa um conceito por meio da tradução da pura abstração matemática para a forma de uma imagem visível. Tal imagem tende a aproximar-se da realidade de uma imagem fotográfica sem a vinculação direta com dados físicos provenientes da realidade visível.

A arte computacional não necessita de uma câmera para produzir a realidade, pois pode simulá-la ao ponto de criar um mundo representativo e inteiramente novo, referente para o real. É o que se vê acontecer nos gráficos do objeto proposto, em que as texturas melhoradas e os efeitos de iluminação e sombras destacam-se em comparação aos *games* que os precederam. Há também a possibilidade de ser jogado em altas resoluções, permitindo uma experiência impressionante, seja pelo nível de realismo, seja pela riqueza de detalhes.

FIGURA 23 – O MÉDICO



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 24 – O MÉDICO E A ENFERMEIRA



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

Retornando à descrição das cenas, o clínico verifica novamente se o paciente consegue se comunicar por meio de palavras. Sem sucesso, procura atualizá-lo sobre os eventos que contribuíram para que ele estivesse acamado, revelando seu coma de nove anos.

Segundo Tomas Rawling (2005), em seu artigo *Narrative and interactivity*, a trama é o cerne da narrativa do game. Nessa cena, o médico, personagem coadjuvante, começa a integrar o interator sobre os acontecimentos narrativos para que haja uma relação posterior entre a narrativa e a interatividade no discurso do game.

Segundo o autor, existem dois mundos nos jogos digitais:

a) O mundo ordinário, em que os personagens convivem antes do conflito sem precisar da intervenção do interator até o momento. Nesse caso, a *cutscene* inicial de

*Phantom Pain* estaria relacionada ao mundo ordinário, pois não há conflito, apenas a apresentação de dados importantes para a compreensão narrativa e diegética.

b) O mundo que desenrola a partir da interação na narrativa em que se atua como interator. Ou seja, o conceito de narrativa implica que o contar a história já é uma forma de interferência e que a interação conduz à experiência.

A ciência da causa do seu estado físico e psicológico leva o protagonista à uma agitação tão grande que todos os aparelhos começam a apitar. O movimento da câmera torna-se rápido e intenso, expressando o desconforto e a agonia. Nesse momento, a enfermeira necessita aplicar uma dose de calmante que faz com que a imagem escureça, ou seja, o paciente dorme novamente.

Todos os efeitos de som dos passos, dos aparelhos e da respiração do protagonista estão presentes e evidentes, criando uma ambientação que concerne à representação realista pretendida por Konami. Quaisquer elementos relacionados à imagem e ao som são importantes para a compreensão narrativa, conforme descrito anteriormente.

A legenda novamente situa o tempo: uma semana após o despertar. Gradativamente a imagem vai surgindo, escuta-se a enfermeira perguntando como o enfermo se sente. Os olhos que piscam muitas vezes simulam a tentativa de se obter uma imagem mais nítida. A câmera expõe a enfermeira que está entretida com os aparelhos ao lado da cama e ao fundo. Em segundo plano, o rádio ligado no que parece ser um noticiário em outra língua. A luminosidade do cenário agora remete à noite, pois a iluminação da sala é fria, menos intensa e as sombras são mais evidentes.

Escuta-se novamente a voz do médico, a câmera volta-se para o lado direito da cama e o encontra em pé. No tempo narrativo do game, segundo o profissional, já é hora de sentar o paciente. Nesse momento, a enfermeira e o médico o ajudam a levantar-se na cama e a câmera recebe outra angulação. Ainda não há o enquadramento de objetos ou personagens de forma clara, pois a imagem oscila, contribuindo para um efeito que denota a tontura e o desequilíbrio do paciente. Contudo, quando o protagonista levanta e enxerga o quarto sob outra perspectiva, altera-se o enquadramento e ganha-se profundidade de campo, uma vez que a nitidez

da imagem se amplia, tornando apreensível todos os objetos daquele espaço em um plano geral.

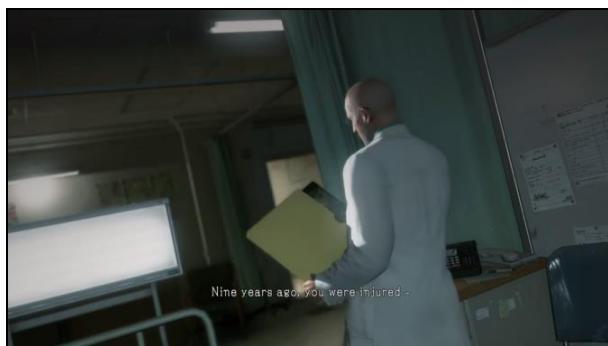
No fundo daquele quarto, posicionado bem à frente da cama e no centro do plano da imagem, revela-se um novo objeto: uma mesa com uma luz branca. O médico desliga o rádio e retira de dentro de uma pasta algumas imagens de raios X. O tom de dramaticidade desponta para uma sequência narrativa importante, pois fica claro que o profissional irá revelar algo relacionado ao que aconteceu há nove anos.

Caminhando e gesticulando, o médico explica que o protagonista foi ferido por uma explosão e que fragmentos entraram no seu corpo; alguns foram possíveis de remover, porém, outros não. Aos poucos, o doutor vai colocando as imagens na mesa e é possível ver os estilhaços localizados próximos do coração e no córtex cerebral.

A luz nessa cena é representada novamente como meio de expressão e metalinguagem, pois a mesa nesse contexto ilumina o que não foi revelado até o momento. Em *O cinema como arte*, Ralph Stephenson e Jean R. Debrix (1969) observam que a iluminação pode fazer com que uma composição se estruture unificadamente, acentuando seu significado e trazendo a atenção para o que é importante.

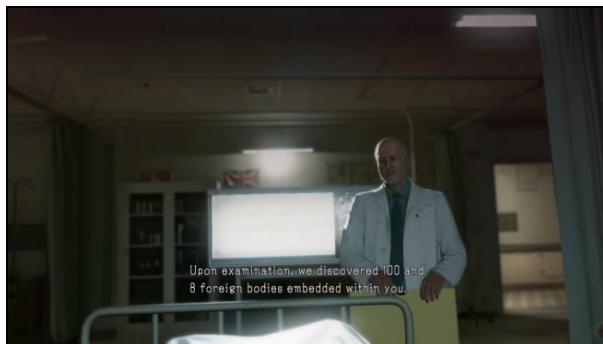
Todavia, a dramaticidade nessa cena se dá por meio do uso da sombra como a realidade que assombra o protagonista; as chapas negras de raios X revelam o lado sombrio dos fatos. Os efeitos criados pela iluminação admitem cunhar um sentido elíptico e causar sentimentos no interator, como o de angústia, trazidos pela ameaça representada pelo desconhecido, o que está na sombra e curiosidade.

FIGURA 25 – O EQUIPAMENTO DE RAIOS X



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 26 – A MESA COM LUZ BRANCA



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

O clínico prossegue explicando que uma cirurgia acarretaria em uma hemorragia cerebral e deficiências físicas e mentais seriam inevitáveis, portanto a equipe médica optou em manter alguns fragmentos. A última imagem alocada na mesa com luz revela que uma parte do corpo do paciente foi removida, parece se tratar de uma das mãos. Nesse momento, a câmera que permanecia estática e em plano aberto diminui sua angulação para enfatizar os membros do personagem. Foca na mão direita, perfeita apesar dos movimentos ainda lentos, e então se move para a esquerda, quando encontra o outro braço coberto por bandagens com a ausência da mão.

Diante do fato inquietante, o paciente se desespera e novamente a enfermeira necessita aplicar um calmante. Em meio aos gemidos do paciente que luta contando com um corpo extremamente fragilizado, a câmera se move para um lado e para o outro até o momento em que as piscadas que intercalam a imagem vão ficando cada vez mais pausadas, a câmera para e a imagem volta a escurecer em *fade out*.

Pode-se considerar que a simulação de efeitos, como os cortes e os *raccords*<sup>34</sup> provenientes do cinema, faz-se presente na criação dessa *cutscene*, pois em filmes costumam estar relacionados com os movimentos da cabeça, dos olhos, o piscar do olho ou sugerindo processos cognitivos, como a atenção. Esses efeitos dinamizam a

---

<sup>34</sup> Segundo Jacques Aumont, em *A estética do filme*, o *raccord* seria propriamente a construção de uma ligação formal entre dois planos sucessivos.

narrativa em um processo que aponta para parâmetros espaciais, temporais, psicológicos e mentais motivados pela atenção e memória do personagem.

Novamente a legenda contextualiza o interator no tempo, já se passaram duas semanas após o despertar. A imagem começa novamente a aparecer gradativamente em *fade in*. Vê-se o teto do hospital e escuta-se o médico e a enfermeira discutindo. A câmera busca voltar-se ao fundo do quarto onde ambos estão em pé ao lado da porta. O quadro continua ainda pouco nítido, a luminosidade permanece intensa. O médico se aproxima parecendo nervoso e procura explicar o porquê dos ânimos alterados daquela conversa com a enfermeira: há muitas pessoas que desejam que o paciente nunca mais acorde, há inimigos por toda a parte. Assim sendo, explica que há a necessidade de modificar a aparência do protagonista, de outra forma, ele teme por sua vida.

O doutor busca por um espelho e entrega-o ao paciente que visualiza sua cabeça envolta por uma bandagem cobrindo um dos olhos, os cabelos e a barba estão compridos, há marcas de cortes por toda a face e seu rosto parece expressar confusão. A objetivação do personagem na imagem em que o médico mostra seu rosto refletido no espelho trata-se de uma dimensão física mais aproximada desse “ser” que constitui o olhar e permite uma condição de identificação maior do interator com a figura dramática.

A imagem escurece em *fade out* novamente, volta ainda com o paciente em frente ao espelho, mas agora com os cabelos e a barba feitos, a aparência modificada. O médico retira o espelho do primeiro plano e dá para ver a enfermeira em segundo plano no fundo da sala assistindo ao médico retirar as bandagens da cabeça do personagem. Esse é um momento em que a narrativa se torna um pouco confusa, comprehende-se que algo foi feito no rosto e no cabelo do paciente, pois sua imagem diante do espelho volta muito mais aprazível, no entanto, não foi usado nenhum recurso narrativo para explicitar essa transição. Como nenhum dos recursos expressivos utilizados na narrativa até o momento foi empregado, permanece a dúvida se o personagem dormiu ou se houve uma espécie de salto narrativo proposital.

FIGURA 27 – O ESPELHO I



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 28 – O ESPELHO II



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

Segundo o médico, a partir daquele instante o nome do paciente muda para Ahab. Enquanto ele fala na frente da câmera e de costas para a porta, alguém chega por detrás da enfermeira e com um fio começa a estrangulá-la sem que o clínico perceba. A imagem começa a sofrer algumas interferências, demonstrando que o paciente não está se sentindo bem, parece encontrar-se pouco ciente do que está vendo e escutando, sua respiração fica nitidamente ofegante.

O doutor continua a falar, segura duas fotografias que mostram alguns oficiais de guerra e pede para que o paciente se esqueça do seu passado. Segurando novamente o espelho, mostra a face do paciente sem as bandagens, com um dos olhos esbranquiçados pela cegueira. Enquanto o protagonista analisa sua face, por detrás do espelho o profissional passa a ser atacado, estrangulado da mesma forma que a enfermeira. Efeitos sonoros agudos denotam o suspense, o médico larga o espelho e a

câmera se aproxima do seu pescoço sendo cortado em *zoom*, o terror se torna evidente.

O objeto “espelho” tem um teor estético interessante nessas cenas, revela o reflexo da imperfeição e da deformação. Relações como a autocontemplação, a reflexão, a autoimagem, a consciência, a subjetividade e a objetividade fazem do espelho um instrumento de epifania do indivíduo na relação consigo mesmo. Nessa cena, o protagonista é colocado em frente ao espelho quando lhe é sugerido que esqueça quem foi e torne-se uma nova pessoa, com nova aparência e nome.

FIGURA 29 – O ESTRANGULAMENTO DA ENFERMEIRA



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 30 – O PASSADO



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

O clínico saca uma arma, o personagem tenta ajudá-lo com uma de suas mãos, mas parece não ter força para alcançá-lo. Com as pernas no ar, o homem começa a se debater e acaba chutando e derrubando Ahab para o chão. A câmera gira

representando o tombo e se posiciona abaixo da cama onde se vê as pernas do médico e do malfeitor, então se ouve o som do estrangulamento. As piscadas e a interferência na imagem confirmam que o paciente está ainda muito fraco, tentando manter-se consciente. O corpo do doutor cai desfalecido no chão, observam-se os passos do assassino dando a volta pela cama e parando para se comunicar em uma espécie de ponto de rádio acoplado em seu uniforme camouflado.

A indumentária de todos os personagens presentes nessa *cutscene* parece remeter a releituras de uniformes do início da década de 1920. O médico, cujo jaleco é padrão, compõe sua vestimenta com tons esverdeados que lembram as cores dos tecidos usados em hospitais. As enfermeiras estão com vestidos e chapéus pouco usuais no tempo narrativo do *game*, meados de 1984. A mulher que aparece nessa cena veste-se com um uniforme militar camouflado que remete à indumentária militar inglesa. Na cartela de cores, estão cinzas-grafite, verdes-escuros, tons de cáqui, marrons, bege, amarelo e mostarda. Outros elementos marcantes no estilo militar estão relacionados à modelagem das roupas com bolsos grandes e lapelas, geralmente abotoados, presentes em casacos e calças.

FIGURA 31 – AS INTERFERÊNCIAS NA IMAGEM



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 32 – O ESTRANGULAMENTO DO MÉDICO



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

A voz feminina confirma se tratar de uma mulher. Ela notifica alguém que ainda não conseguiu realizar algo e que um dos pacientes viu seu rosto. Então, parece receber uma ordem, pois confirma que será realizada. Enquanto a moça fala de costas, o paciente procura alcançar a arma que está à sua frente caída no chão, porém o esforço é desnecessário, já que não consegue se mover até ela. A moça puxa uma faca do seu uniforme, ouve-se o som da lâmina afiada, ela se vira e vem em direção de Ahab.

A cena destaca por meio de uma luz intensa aquela lâmina cortante, demonstrando o perigo que o objeto denota. O rosto da moça é frio, sem quase nenhuma expressão. Ela caminha até o protagonista e, quando se depara com a arma no chão, pega-a, engatilha e aponta para o paciente. A cena se passa em meio primeiro plano e *contra-plongée*, então o suspense se enfatiza.

Para Nelson Zagalo, Vasco Branco e Anthony Barker (2004), o suspense fílmico é uma figura de estilo da narrativa empregada fundamentalmente para garantir o interesse do espectador durante a experiência. Há uma relação entre a cena descrita acima com as cenas estereotipadas dos filmes de suspense, que determinam que o espectador passe a um estado de incerteza, por meio de uma estrutura episódica, desenvolvendo uma espécie de ansiedade enquanto espera pela consequência da ação.

Assim, a *cutscene* analisada busca, no desenrolar do arco narrativo principal, vários pequenos momentos de tensão ou suspense sobrepostos. Para os autores, existem categorias de estrutura de suspense:

a) Fluxo máximo: no qual o espectador sabe concretamente o que está acontecendo, antes mesmo do personagem. Como exemplo, os filmes de Alfred Hitchcock.

b) Fluxo intermédio: em que o mistério é sua forma principal, incitando a curiosidade do espectador por meio de informações sobre um evento já ocorrido, mas não lhe é exposta a informação de como ocorreu. Dessa forma, o espectador permanece curioso, e por meio de novos episódios e pistas fornecidas mantém-se o nível de suspense e envolvimento.

c) Fluxo mínimo: categoria caracterizada essencialmente pela surpresa. Nela, o espectador não sabe o que se passou nem o que irá se passar, pois a ele são fornecidas apenas certas informações abreviadas no intuito de desenvolver o suspense. Nesse caso, grande parte da estrutura de suspense é desenvolvida por meio de fórmulas estéticas e de certo convencionalismo ou intertextualidade. Em um determinado momento, o espectador será então surpreendido com o esclarecimento de toda a informação.

Pode-se compreender a partir dessas categorias que o objeto de análise foi criado a partir do fluxo intermédio, em que o nível de suspense e envolvimento do espectador se dá a partir das poucas informações e pistas que são reveladas lentamente no desenrolar da narrativa.

FIGURA 33 – O TOMBO



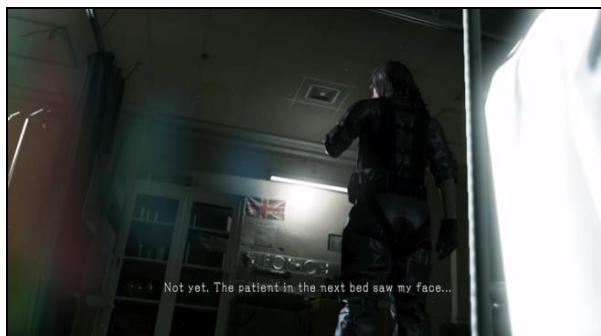
Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 34 – A MORTE DO MÉDICO



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 35 – A ASSASSINA



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 36 – A ARMA



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

Esse suspense procura desencadear emoções por meio da linguagem cinematográfica, trazendo para a narrativa uma espécie de tensão que é estimulada no espectador através da criação de situações de conflito. Dessa forma, a tensão que o game ou o filme exerce sobre o interator corresponde à força mental ocasionada pelo questionamento sobre a incerteza da resposta. É o que será visto na descrição a seguir.

A mesma luz intensa vista anteriormente na lâmina da faca é utilizada para ressaltar o perigo que o cano da arma constitui ao ser apontado para o protagonista. Sons agudos e um *closed* sobre a arma e nos olhos da assassina dramatizam a cena. É quando então algo acontece muito rápido, outro paciente aparece em cena com a cabeça toda coberta por bandagens, sobe pelas costas da moça e entrelaça ambos os braços em seu pescoço. Os dois começam a lutar, e ao caírem no chão derrubam uma das mesas em que estavam vários medicamentos.

Nesse momento, têm-se uma visão ampla do ambiente ao lado esquerdo da cama pela primeira vez. A moça joga o outro paciente para perto de Ahab, então a imagem oscila, entre embaçada e nítida, com algumas interferências. O clima de tensão fica ainda mais intenso, e a composição sonora cria toda uma atmosfera de excitação. A moça saca novamente aquela mesma faca, o brilho em sua lâmina volta a evidenciar a ameaça. Tentando se defender, o paciente desconhecido passa a lançar contra o corpo da personagem todos os objetos que encontra no chão. A imagem de repente desacelera e a câmera se aproxima de um dos objetos caídos no chão, dando destaque para um vidro de medicamento que contém uma substância líquida.

Percebe-se o efeito de motivação que é um fator responsável pela naturalização do discurso lógico narrativo. Segundo Oliveira (2016), pode-se compreender que há motivação atrelada à narrativa quando a câmera estabelece o tempo narrativo, o espaço cênico, seguindo ou antecipando o movimento do personagem ou de um objeto significante, “reenquadramento” algo importante por razões que variam entre suspense, mistério, surpresa, censura ou gosto. Seguindo ou descobrindo um olhar, a câmera seleciona um aspecto ou detalhe significativo e revela aquela imagem de maneira distinta das outras, influenciando no tamanho do plano e no desenvolvimento dramático da cena. A imagem promove um vínculo casual entre os elementos da narrativa.

FIGURA 37 – A LUTA



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 38 – O LÍQUIDO INFLAMÁVEL



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

A moça posicionada no fundo da sala, em frente a uma janela, lança a faca e acerta o ombro do homem com quem estava lutando. A trilha sonora dramatiza o momento de tensão. Aquela assassina não iria desistir até cumprir sua missão, caminha determinada na direção dos dois personagens e pega o protagonista pelo pescoço, levantando-o do chão.

A câmera muda de angulação, agora Ahab está em frente daquele rosto feminino molhado e franzido pela força que está fazendo na tentativa de enforcá-lo. O personagem gime, quase perde a consciência, pois a imagem volta a escurecer e a perder o foco. Ela lança Ahab novamente para o chão até que a imagem desaparece por completo, simulando a perda da sua consciência.

Com a tela escura, ouve-se o som da moça gemendo e o som de fogo sendo ateado. A imagem retorna, expõe aquela moça lutando com as chamas em seu corpo.

Ela esbarra em muitos objetos e cai no chão, então a câmera se aproxima, vira-se para o colega de Ahab ao lado sentado no chão, como se este não soubesse o que fazer e estivesse preocupado. Seu colega continua a lançar os objetos que o rodeiam na malfeitora, pois ela se aproxima novamente. É quando então ele encontra um vidro daquele mesmo líquido, dessa vez sabe-se que é algo inflamável, joga-o contra a moça e uma nova explosão se revela, as labaredas agora são muito maiores. Em meio aos gritos desesperados, aquela mulher se debate lutando com o fogo até que se desequilibra e cai pela janela de vidro.

FIGURA 39 – A PRÓTESE



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 40 – ISMAEL



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

Com a câmera posicionada ainda abaixo, no chão, observa-se o colega levantar-se ao lado. As luzes do ambiente são frias, provenientes das luminárias e não chegam

a aclarar todo o quarto, apenas algumas partes, deixando muitas sombras evidentes, inclusive sobre o corpo e o rosto do salvador de Ahab.

Sobre a iluminação nas cenas descritas acima, pode-se perceber o emprego dos contrastes e das sombras, efeitos que permitem criar também um sentido elíptico e injetar no espectador um sentimento de angústia pela ameaça representada pelo desconhecimento dos resultados das ações decorrentes. É possível então perceber, sob esse código visual, a construção de sentido e a dialética interna da imagem. Na base da eficácia dessas soluções, conforme expõe Miguel Ângelo Durães Pereira (2016), estão fatores de ordem fisiológica que todos os humanos partilham, pela sua condição biológica e existência empírica, por exemplo, associar o claro à segurança e o escuro, ao medo.

Nessa ocasião, um novo quadro de imagem se dá, em que a prótese da mão mecânica aparece em primeiro plano fechado, sem as bandagens para disfarçar a anormalidade. A música acalma e a imagem altera sua velocidade, fica mais lenta, o tom emocional dessa cena ressalta o drama de se perder uma parte do corpo tão importante como uma das mãos. Pétalas de flores brancas que alguém recebera flutuam no ar e compõem a poetização dessa bela cena, demarcam o fim dos momentos tensos de suspense e de violência, para o início de um novo evento. O medo e a angústia cessam e permitem que o interator possa tomar fôlego para os próximos episódios. A voz do colega quebra toda a atmosfera da cena, chamando a atenção para a urgência de ambos saírem daquele local; seu tom de voz é seguro e um tanto sarcástico.

Pela primeira vez, o protagonista consegue falar e pergunta sobre a mulher, parece preocupado. A câmera continua em *contra-plongée* demonstrando que Ahab permanece deitado no chão. Apontando com sua outra mão para a câmera, o colega diz que há nove anos está cuidando de Ahab e que se chama Ismael. Confuso, o protagonista pergunta o que está acontecendo e Ismael fala sobre a sorte de Ahab estar vivo, todavia sobre o problema de muitas pessoas o quererem ver morto.

O rosto e o corpo de Ismael estão escurecidos pela sombra, estabelecendo uma sensação e relação de estranheza e dúvida que remetem para uma dimensão psicológica controversa do personagem, uma vez que aquele é o salvador do

protagonista. Como foi visto anteriormente, as sombras e o negro são muitas vezes utilizados em cenas em que há perigo e medo. Entretanto, conforme Pereira (2016) aponta, a grande virtude da linguagem cinematográfica reside na sua capacidade de criar novos padrões e impor sua própria lógica, em que determinado conjunto de soluções e características visuais corresponda a determinado conceito. Nessa *cutscene*, o uso das sombras condiz também com a expressão daquilo que não foi revelado, do não conhecido.

Uma explosão próxima faz tremer todo o ambiente, a câmera move-se simulando o movimento estrutural daquele hospital e Ismael quase é lançado ao chão. À vista disso, ele tenta levantar o protagonista do chão, todavia ele não consegue se mover, a câmera mostra a instabilidade dos seus movimentos, a dificuldade de permanecer firme sobre suas pernas. Ismael então injeta um medicamento para ajudá-lo a levantar. Os movimentos de câmera revelam as tentativas desastradas de Ahab tentando levantar-se e fixar-se sobre as pernas.

Ismael corre em direção à porta e estimula seu companheiro a segui-lo. Pela primeira vez, a câmera sai da subjetividade para mostrar o perfil esquerdo do protagonista que tenta mover-se pelo chão. A música é de suspense. Um novo movimento e perspectiva de imagem acontecem, a câmera movimenta-se para cima das costas de Ahab e nesse momento é auferido ao interator o poder de mover o avatar em jogabilidade. Para seguir em frente, deve-se começar a jogar movendo os botões do *joystick*.

FIGURA 41 – O PERFIL DO PROTAGONISTA



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

FIGURA 42 – A JOGABILIDADE



Fonte: METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.

São dezesseis minutos e trinta e sete segundos de introdução narrativa até esse momento. Toda a história apresentada nesse início do jogo conecta as fases da saga *Metal Gear* como uma continuidade, em que Snake, o atual Ahab, foi hospitalizado graças ao desfecho traumático de *Ground Zeroes* (a última versão do *game*) e acorda após nove anos de coma, em um hospital de administração britânica.

*Phantom Pain* começa exatamente onde o *game* anterior parou e exibe em sua narrativa uma espécie de “revisão dos capítulos anteriores” com a explosão e a queda do helicóptero, acidente pelo qual o protagonista passou e sobreviveu. A história poderia privilegiar apenas os fãs antigos da série, entretanto, Kojima opta em contextualizar os novatos por meio das informações e referências expostas na *cutscene* inicial desse produto, permitindo que possam descobrir aos poucos o que aconteceu com o protagonista.

### 3.3 PONDERAÇÕES

O aspecto de subjetividade concedido ao interator admite que haja uma relação emocional que o conecta com o protagonista e, assim, cria uma motivação para os objetivos esperados em jogabilidade. Percebe-se que essa série de *games* da Konami está relacionada aos conceitos de franquia de mídia, que como já mencionado pode ser definida como a produção colaborativa de conteúdos em rede, que buscam gerar relações de conteúdo entre diversos produtos ou com outros setores da mídia.

Para Derek Johnson (2009), a franquia de mídia é uma propriedade intelectual, em que há a implantação de um mundo imaginário através de distintos espaços de mídia e que é realizada por meio de uma série de linhas de produtos, estruturas criativas ou nós de distribuição, podendo se transformar em produtos culturais. A concepção de marcas e mundos em interação baseia-se no princípio do quanto mais forte é a marca e o produto, maior é a necessidade desta em interagir com o consumidor.

Voltando ao *game*, Big Boss desperta em um mundo amplamente modificado nas políticas socioeconômicas para se vingar dos seus inimigos, os causadores do acidente. Organizações militares independentes ditam a nova Ordem Global, controlando a maioria dos países em negócios altamente lucrativos, por exemplo, o comércio ilegal de tecnologias.

O papel de Ahab no *game* é construir seu próprio exército e ajudar esses países reféns a retomarem sua hegemonia, além de exterminar quaisquer insurgentes que ameacem a paz mundial. Contudo, esse objetivo não está implícito nas primeiras cenas analisadas acima. A importância do prólogo se dá em nível de contextualização e para inserir elementos ou informações que serão utilizados posteriormente no *game* no cumprimento das missões. Tudo isso em um tom emocional bastante evidente.

A experiência de assistir à essa animação extensa pode ser bastante satisfatória para os interatores que acompanham a série há algum tempo e também para o público novo, pois a narrativa instiga a busca em saber o que ocorreu e como se darão os novos acontecimentos. A jogabilidade e a mecânica de espionagem que se abrem após as cenas iniciais são tão bem-sucedidas quanto os aspectos gráficos e de áudio dignos de uma superprodução.

#### 4 CAPÍTULO IV – ENTRE VIDEO GAME E CINEMA

O *video game* pode ser abordado por diferentes pontos de vista. Nesta dissertação, foi optado por tratá-lo sob a ótica das novas mídias, do cinema, das teorias da narrativa e da comunicação. Com o intuito de evidenciar as diferenças entre as obras geradas por esse meio e o meio por si só, propõe-se uma diferenciação entre os termos *game* e *video game*, pois se comprehende que o meio *video game* engloba os *games* (jogos digitais) produzidos para serem jogados em equipamentos específicos para essa prática: ligados a televisores ou monitores, ou seja, ao vídeo e às plataformas digitais, tais como computadores pessoais, consoles de *video game* como Xbox ou Playstation e celulares.

O *video game* é aqui referenciado como o meio largamente empregado pela mídia e indústria e o *game* como o produto desse meio, incluindo quaisquer tipos de *games*. O termo jogador também se altera para “interator”, utilizado ao longo dessa pesquisa para definir o público que interage com as mídias. Nesse caso, ele é o indivíduo (jogador) que em contato com determinado *game* se adapta às experiências de interação trazidas por meio dos elementos gerados pelo computador.

Jogar é uma prática de divertimento muito antiga e, por esse motivo, inúmeros jogos diversificados já foram criados antes mesmo do surgimento dos *games*, tais como os de adivinhação, esportes, tabuleiros, cartas, entre outros. O jogo, conforme elucida Philippe Malrieu (1996), é parte essencial do processo de construção simbólica do imaginário, em que o interator, o objeto do jogo e a inspiração para a representação formam uma estrutura lúdica, sendo os jogos de crianças responsáveis por desenvolverem as primeiras experiências de percepção. A articulação que o jogo exerce é composta pelo manejo de imagens que acionam a imaginação sobre a realidade. Segundo o autor, as imagens mentais, sejam elas míticas ou de própria natureza, sejam fruto de sonho ou domínio das artes, têm um sentido simbólico que opera no jogo sob o efeito de experimentação. Sendo assim, este exerce um papel essencial sobre a função do imaginário e do potencial criativo. Jogos também têm uma função pedagógica, em que a abstração causada pela imersão no universo do jogo provoca a assimilação de vários tipos de conteúdo.

Em sua obra *Homo Ludens* (1938/1971), Johan Huizinga conceitua o jogo como algo que é intrínseco à raça humana desde os primórdios e que varia de acordo com os níveis tecnológicos e as questões culturais de cada povo. Por esse motivo, o estudo dos jogos tem uma longa tradição; uma série de áreas científicas, como as ciências sociais e humanas, voltou sua atenção para a manifestação cultural da ludicidade e suas formas sociais; áreas como a matemática e a economia também se interessaram pelo tema. Segundo Huizinga, o jogo é uma atividade voluntária que tem determinados limites de tempo e espaço e contém regras claramente consentidas e obrigatórias que ocasionam sentimentos de tensão e alegria.

Diferente das atividades da vida cotidiana, o jogo é livre e capaz de absorver o jogador com bastante intensidade. Ele tem uma função importante no processo de construção de experiências ficcionais, pois possibilita que os sujeitos assumam papéis e tomem decisões em simulações, cujo universo imaginário emerge distante da vida ordinária. Quando se joga, pode-se brincar de atuar em vivências narrativas que adquirem sentido como experiência. Assim, os jogos têm um microcosmo autônomo e temporal cuja estrutura permite uma experiência dentro desse sistema que contém caráter narrativo, orientado para a ação e a superação de desafios. Uma atividade que produz resultados, como a potencialização das faculdades cognitivas.

Assim como Huizinga, Roger Caillois em seu livro *Os jogos e os homens* (1938/1990) considerou o jogo como um elemento cultural humano e criou uma classificação bastante importante para ele:

- a) Agôn ou agonísticos: são os jogos de competição, em que há uma disputa entre oponentes que têm as mesmas condições iniciais. Seriam os jogos de luta, aqueles que o jogador necessita derrotar seu adversário.
- b) Alea: são os jogos de azar, como os de roleta, caça-níqueis e cartas.
- c) Mimicry: são os jogos de representação. Para crianças, seria como brincar de ser médico; e para adultos, atividades lúdicas como uma sessão de RPG<sup>35</sup> em que os jogadores necessitam interpretar para a criação do espaço de jogo.

---

<sup>35</sup> *Role Playing Game*: um jogo em que o jogador interpreta um personagem.

d) Ilinx: são os jogos que causam vertigem, como a roleta-russa, a cabra-cega etc.

É interessante perceber que essa classificação pode ser utilizada ainda hoje em um contexto em que os jogos passaram ao âmbito da tecnologia digital, e embora se observe que atualmente essas classificações se encontram misturadas, elas contribuem para uma apreensão sobre o tema *video game*.

Caillois deliberou alguns aspectos para a definição de jogo, os mesmos que Huizinga já havia se referido anteriormente, como: a liberdade, na qual ambos os autores acreditam que o jogo se trata de uma atividade sem obrigações; a separação entre a realidade estruturada de forma autônoma em relação ao fluxo da vida cotidiana; e a ficção que se opõe à realidade constituída e às regras preestabelecidas do jogo. Caillois contribui para as definições de Huizinga introduzindo o sentido da incerteza, que é a imprevisibilidade a respeito dos acontecimentos relacionados ao desenvolvimento do jogo; e a improdutividade de bens materiais. O autor também admite a ampliação de uma estrutura narrativa incerta que se estabelece na imprevisibilidade das ações e das vivências decorridas dos sujeitos perante os desafios propostos pelo jogo.

A transição entre os formatos de jogos de mesa estabelecidos e os advindos da utilização da eletricidade ocorreu por meio do desenvolvimento científico e tecnológico, que permitiu formas de interação e ampliação de habilidades por parte dos jogadores, sobretudo à criação e evolução dos computadores, consoles, árcades e todas as máquinas inventadas para os jogos. Sérgio Nesteriuk (2015) acredita que o primeiro contato de uma pessoa com o universo digital habitualmente se dá por meio do *video game* e que o computador passou a ser visto como uma interface amigável a partir dessa popularização.

O *video game* revolucionou o modo como se manipulava e entendia os computadores, desenvolvendo a cognição por meio das suas relações simbólicas e a percepção físico-espacial atrelada aos meios digitais. Todavia, o que atrai o público para os *games* é, além da comunicação simbólica, sua natureza interativa, uma vez que requer uma nova maneira de ler e entender a imagem. Entretanto, os *games* foram

tratados em seu início como brincadeiras de criança ou jogos de azar, e esse signo inicial atribuído ao meio forjou sua identidade cultural.

#### 4.1 HISTÓRIA DO VIDEO GAME

Há opiniões diferenciadas em relação ao qual seria o primeiro *game* que surgiu nesse contexto. Alguns autores acreditam que foi o *Pong*, lançado pela empresa Atari em 1972, outros que foi *Space War* (1962) e há ainda os que consideram *Tenis for Two* (1958). Porém, antes disso, alguns jogos já tinham sido produzidos para ser rodados em computadores, bases militares, laboratórios e departamentos de pesquisa e tecnologia. É importante destacar que todos esses *games* estavam atrelados ao processo de desenvolvimento de computadores.

O primeiro *game* que foi aceito comercialmente foi o *Pong*, que se tratava de uma partida de tênis para duas pessoas, no qual se controlava a raquete para jogar a bola do lado adversário. Esse *game* foi originalmente desenvolvido para as máquinas chamadas de árcades, cujo funcionamento era à base de moedas e que disseminaram a cultura dos jogos na época. Paralelamente ao *Pong*, a empresa Magnavox lançou em 1972 o primeiro console pessoal chamado de *Odissey*, marcando a primeira geração dos *games* e revolucionando a indústria.

A ideia foi concebida por Ralph Baer e se tratava de um aparelho que utilizava a televisão como saída para o processamento de dados em computadores e que continha suas bases na engenharia e na computação. O processo de comunicação acontecia por meio de símbolos e suas relações com a interatividade. Foi nesse momento que o *video game* começou a fazer parte da vida das pessoas efetivamente. Sua produção e criação se atualizaram e destacaram, tornando-se cada vez mais semelhante a outros produtos midiáticos relevantes da época.

Nos seus primeiros anos, por não ter capacidade técnica de gerar gráficos realistas, o *video game* viveu sob uma forte condição de síntese gráfica, dotado de uma “protolínguagem” que determinava que a interatividade fosse sua principal proposta atrativa. Como já foi dito antes, muitos estudiosos consideram a interatividade como o princípio do *video game*, elemento que o difere dos demais meios audiovisuais, como a

televisão ou o cinema. Apesar de o *video game* também servir como um meio de entretenimento, nele o interator pode tornar-se o enunciador, modificando o desdobramento do conteúdo em momentos, como as *cutscenes*.

Entretanto, esse controle sobre os acontecimentos é algo um tanto ilusório, mediante o fato de que os roteiros e as programações têm limites e são predeterminados, funcionando a partir de um sistema de banco de dados e possibilidades mediadas pela interface de um dispositivo.

Até meados de 1977, os *games* desenvolvidos para árcades e consoles pessoais eram muito similares uns aos outros, necessitando ser reinventados para que chamassem a atenção do público. Foi então que a nova geração de árcades e consoles adveio a partir do ano seguinte, uma época de bastante difusão do meio, chamada de segunda geração dos *games*. Com novos jogos para árcades, como *Pac-Man* e *Donkey Kong* (1981), essa geração ainda continha personagens e narrativas simples. *Donkey Kong* fez muito sucesso com o personagem Mário e introduziu a possibilidade de movimentação lateral na plataforma.

Essa geração de *games* evoluiu o conceito dos jogos em vídeo, trazendo os microprocessadores de 8 bits e diversos cartuchos com vários jogos que podiam ser jogados no mesmo aparelho. O desenvolvimento gráfico dos *games* surgiu nesse período, sempre pautado pelas possibilidades tecnológicas quando a admissão de cenários aperfeiçoava sua contextualização, assim como a representação gráfica permitia subverter a abstração e a síntese para dar lugar ao figurativo e à exploração dos espaços. A linguagem era bidimensional com os personagens planos, sem volume, e as cores e texturas eram sólidas.

Os *games* de terceira geração, como o Playstation da Sony lançado em 1994, trazem uma melhoria tecnológica significativa para a plataforma. Percebe-se nesse momento uma preocupação com a experiência do usuário em que o controle chamado de *joystick* é alterado, trazendo algumas inovações em termos de botões e anatomia. O CD passa a ser usado como mídia para os *games* e a disponibilidade de títulos aumenta significativamente.

A geração 16 bits foi marcada pelo quarto período, em que o primeiro console da geração foi o TurboGrafx-16, esquecido após a chegada dos concorrentes Mega Drive

da Sega, Neo-Geo da SNK e o famoso Super Nintendo. Transformações expressivas aconteceram na geração seguinte de *games*, em que os consoles Playstation 2 e Xbox marcaram a introdução narrativa próxima à do cinema, estreitando essa relação entre ambas as mídias. O *game God of war* é um exemplo de sucesso comercial cuja narrativa é análoga à dos filmes. As duas gerações de *games* seguintes consolidaram essa tendência de aproximação, além de permitirem uma socialização dos interatores via internet.

A quinta geração trouxe os processadores de 32 *bits* para o mercado; mudanças em sua arquitetura possibilitaram o surgimento dos gráficos tridimensionais que ofertavam uma nova experiência imersiva, cuja movimentação era mais fluida. Antes limitado a direções ortogonais, o movimento dos personagens ganhou uma maior liberdade de controle. A câmera virtual nos softwares de produção de imagens em 3-D veio a reiterar essa associação ao ser utilizada pelo programador como se estivesse em um *set* de filmagens. Os conceitos de câmera subjetiva, os planos cinematográficos, a iluminação e a trilha sonora utilizados de modo idêntico ao cinema, aumentando a imersão do espectador, passaram também a ser integrados aos *games*. Diante dessa remediação<sup>36</sup> de elementos de câmera do cinema, o *video game* conseguiu estabelecer um efeito dramático, em que as narrativas e os enredos tornaram-se mais complexos e atrativos e que, aliados ao 3-D, ocasionaram o efeito de imersão hipermmediada.

A Era dos 128 *bits* abriu a sexta geração, como uma evolução da anterior, com gráficos em 3-D cuja qualidade foi consideravelmente aperfeiçoada. O primeiro console dessa geração foi o Dreamcast da Sega, seguido pelo PlayStation 2 da Sony, o GameCube da Nintendo e o Xbox da Microsoft.

A sétima geração de consoles tinha dois aparelhos disputando a hegemonia do mercado consumidor, o Playstation 4 e o Xbox One. A indústria de *video game* estava consolidada e arrecadando bilhões de dólares quando essa geração trouxe a última revolução expressiva no meio. Os níveis gráficos e a experiência cinematográfica revolucionaram a interação por meio do controle por movimento; a interface passou a captar os movimentos do interator sem a necessidade do uso de controle.

<sup>36</sup> David Bolter e Richard Grusin (2000).

Atualmente, vive-se a oitava geração dos *games*, que assim como as outras gerações evolui e aperfeiçoa os conceitos apresentados na anterior. Inovações gráficas e tecnológicas ocorreram para televisores 4K e 3-D, e presentemente os consoles têm concorrentes, como os *smartphones*, os *tablets* e as *smart TVs*. Com o crescimento do setor de *video game*, as empresas agora procuram desenvolver produtos com uma linguagem mais global, seja na tecnologia empregada, seja nos temas, seja nas campanhas de divulgação.

O *video game* tem atraído a atenção de muitos cientistas, o motivo é o fato de cada vez mais englobar essas diversificadas disciplinas às suas múltiplas características, a exemplo da semiótica, da filosofia, da antropologia, das ciências da computação, da engenharia elétrica, das ciências cognitivas, da publicidade, das comunicações, do *design*, da animação, da narratologia, da educação, entre outras. Por esse motivo, alguns teóricos creem que o *video game* ainda não estabeleceu um campo disciplinar próprio.

Entretanto, ele não pode ser simplesmente observado como um “imitador” de linguagens, uma vez que, conforme discorre Mark J. P. Wolf e B. Perron (2003), foi a primeira mídia a promover a jogabilidade em espaço diegético navegável e a permitir o controle de avatares em mundos virtuais em que a experiência individual é mediada. Desse modo, entende-se que como uma mídia o *video game* é um campo híbrido que se comporta de acordo com o contexto midiático atual e que, apesar da ausência de alguns conceitos e definições próprios, atua como um campo poli e metamórfico<sup>37</sup>, envolvendo-se com outras mídias e absorvendo suas várias linguagens e seus processos sígnicos.

É importante destacar que o *video game* não foi a primeira mídia a apropriar-se de outras mídias anteriores, o cinema e a televisão também o fizeram em um processo de remediação, cujo conceito já foi explicado anteriormente nesta dissertação. Com o incremento das potencialidades tecnológicas e as inovações, em termos da constituição de redes sociais digitais, interatividade, multimidialidade, base de dados, entre outras,

<sup>37</sup> Para Lúcia Santaella (2004), em seu artigo *Games e comunidades virtuais*, o *video game* trata-se de um campo híbrido, poli e metamórfico, que se transforma a uma velocidade surpreendente, não se deixando agarrar em categorias e classificações fixas.

as possibilidades de práticas de remediação se multiplicaram, segundo os criadores do conceito: Jay David Bolter e Richard Grusin, em seu livro *Remediation: understanding new media* (2000).

Como já foi dito, o principal elemento diferenciador entre o *video game* e as outras mídias é a interatividade. No entanto, um conceito que o defina e que crie nomenclaturas próprias para seus elementos carecem de mais exploração, uma vez que essa combinação de mídias, reunindo elementos tão distintos, apresenta a possibilidade de novas formas de narrativa e simulação. Há uma necessidade de diálogo aprofundado entre a prática e a teoria no campo do *video game*, conforme ocorreu com a literatura e o cinema, de um amadurecimento em relação aos seus significados e seu potencial narrativo, estético e de linguagem.

Rune Klevjer (2001), ao avaliar esse cruzamento de mídias no *video game*, conclui que há um comprometimento real sobre sua estética. Isso se reflete, principalmente, a partir do envolvimento entre a indústria de *video game* e a do cinema. Nota-se que alguns filmes vêm sendo inseridos dentro dos *games* para impulsionar suas narrativas, e adaptações de ambas as áreas são cada dia mais comuns, como é o caso de alguns filmes, por exemplo, *Super Mario Bros.* (1993) ou *Mortal kombat* (1995), nenhum deles muito bem-sucedido. Outros, como *Tomb raider* (2001) e *Final fantasy: the spirits within* (2001), no entanto, foram produções que ganharam visibilidade e grandes orçamentos para serem produzidos.

A cultura da convergência, de acordo com Jenkins (2009), citado anteriormente, permite que a narrativa transmídia reformule o entendimento das relações entre o público, os produtores e os textos. Nesse âmbito, a franquia torna-se o lugar em que produtores de mídia produzem sinergia, expandindo a narrativa por meio dos múltiplos espaços da experiência cultural. A produção de conteúdo é criada com o intuito de estimular o consumidor a navegar pelas possibilidades dos mundos propostos em cada plataforma disponibilizada pelas diferentes mídias.

Segundo Klevjer, o *video game* representa o mundo de duas maneiras: por meio das narrativas e dos processos. E, apesar desses aspectos serem princípios conflitantes de representação, a maioria dos *games* os combina para uma experiência de imersão mais completa. Por trazerem significados e contextualização, as

representações narrativas do *video game* são relativamente independentes do ato de jogar em si. Como já mencionado anteriormente, são construídas a partir de elementos conhecidos nessas outras áreas consolidadas, como a literatura e o cinema. Logo, é possível considerar como elementos narrativos, tomados por “emprestimo” do cinema pelos *games*: personagens, cenários, tramas e paisagens. Não obstante, os recursos narrativos de um *game* se dão tanto sobre o desenrolar dos eventos como para dar sentido às ações do interator. Ou seja, por meio da representação narrativa, os procedimentos e as ações tornam-se eventos simulados.

Ao comparar o período inicial do cinema com o dos *video games*, pode-se compreender que existe uma semelhança na necessidade de ambas as mídias, em seu princípio, estabelecerem um regime de identificação e produção audiovisual. Primeiramente, ao que compete à parte tecnológica e, posteriormente, em constituírem-se em termos narrativos. Assim como o cinema foi buscar nas artes já concretizadas elementos que pudessem contribuir para seu desenvolvimento, os *video games* buscaram no cinema bases para seu aprimoramento. Como já foi visto, as *cutscenes* são elementos cinematográficos que visam impulsionar as narrativas e contextualizar o jogador em termos diegéticos. Essa necessidade de contar histórias para uma maior imersão e interesse do sujeito também foi uma preocupação inicial do cinema. Assim como o cinema, o *video game* segue em busca de uma aproximação cada vez mais íntegra de uma impressão verossímil da realidade.

#### 4.2 AS NARRATIVAS DO VIDEO GAME

Manovich em seu artigo *O banco de dados* (2015) descreve os *games* como jogos que são experimentados pelos seus interatores como narrativas, pois a eles é oferecida a tarefa de ganhar a partida, avançar e alcançar o último nível. Nessa superfície narrativa, mantém-se mascarado um algoritmo<sup>38</sup> simples que é a ação necessária para se chegar ao objetivo do *game*. Segundo o autor, o *video game* segue

---

<sup>38</sup> Conjunto das regras e dos procedimentos lógicos perfeitamente definidos que levam à solução de um problema em um número finito de etapas.

a lógica dos algoritmos, portanto, estes são a chave para a experiência do *game*, em que o interator necessita aprender sobre sua lógica.

Ao contrário da maioria dos jogos, a maior parte das narrativas não requerem um comportamento algorítmico de seus leitores. Contudo, narrativas e jogos são similares no sentido de que o usuário deve descobrir a lógica implícita enquanto avança por eles – seu algoritmo. Da mesma forma que o jogador, o leitor de um romance, gradualmente, reconstrói o algoritmo (aqui, utilizo o termo metaforicamente) que o escritor usou para criar os cenários, os personagens e os eventos (MANOVICH, 2015, p. 13).

Sob outra perspectiva, alguns estudiosos são descrentes dessa relação entre o *video game* e as narrativas. No entanto, até mesmo o pesquisador em ludologia Jesper Juul (2001), citado anteriormente, ao considerar que toda história apresentada tanto no cinema quanto no *video game* é dotada de uma narrativa, acaba admitindo que os *games* podem incluir elementos narrativos<sup>39</sup>. Todavia, para ele isso não significa que tudo deva ser descrito em termos narrativos e que se algo possa ser exposto na forma narrativa denote que é uma narrativa.

Alguns *games* – como *Space Invaders* (1978), em que o interator deve defender a terra de uma invasão alienígena por meio do controle de uma arma que atira nos inimigos; *Donkey Kong* (1981), que se deve desviar dos objetos que Donkey joga para chegar até o último nível e resgatar a princesa; e *Super Mario Bros.* (1985), cujo objetivo é atravessar as fases saltando obstáculos e inimigos para resgatar a princesa sequestrada pelo dragão – foram exemplos do que Juul (1998) chamou de enquadramento narrativo. Ou seja, uma história que funciona como uma justificativa para as ações dos interatores e que não, necessariamente, transforma esses *games* citados em uma narrativa.

De acordo com Juul, essas histórias inscritas nos *games* podem ser chamadas de *backstories* (histórias que estão em um plano de fundo), pois permitem que o interator compreenda o contexto em que está inserido para jogar. Apesar disso, o autor defende que as narrativas são estruturas independentes de qualquer meio, por mais

<sup>39</sup> Segundo Ana Costeira (2016), ao longo dos anos, a posição de Juul transferiu-se de um ludologista puro para uma postura ligeiramente mais narratológica.

que elas e os *games* não vivam em mundos tão diferentes, podendo de alguma maneira atuarem juntos.

Entretanto, nem todos os *games* são dotados de quadros narrativos. Algumas das suas representações são abstratas, como é o caso do famoso *game* eletrônico de quebra-cabeça *Tetris* (1984). Ele não oferece elementos narrativos, mas representa formas, movimentos e sons que não têm qualquer semelhança com objetos do mundo real, além de conter indicadores para um mundo narrativo. Sua representação processual segue uma analogia de semelhança com as regras do mundo, ou seja, como este funciona quando se atua nele.

Apesar de muitos autores acreditarem que nesses *games* abstratos há um descarte da narrativa em favor do processo e que não há um discurso narrativo, argumentativo ou poético, somente simulação, será visto mais adiante que até mesmo esses *games* têm um tipo de narrativa emergente. Poucos deles têm uma relação de dependência com esse tipo de modo discursivo, sendo que as simulações geralmente convidam às narrativas e representações processuais, e não apenas simulam leis físicas, mas também relações humanas e de interação humana, como será visto em *games* de simulação, como *SimCity* (1999) e *The Sims* (2000).

De acordo com Juul, os padrões complexos e não quantificáveis de processos culturais, econômicos e sociais nesse tipo de *game* são “traduzidos” e reduzidos a sistemas generativos baseados em regras. As respostas geradas por esses sistemas não seriam o resultado de narração, mas sim de eventos. O mundo em que estes ocorrem é estabelecido por uma narrativa pragmática em que a jogabilidade baseada em simulação cria variações significativas dentro do quadro narrado. A representação processual torna-se, paradoxalmente nesse contexto, uma parte essencial de um novo tipo de narração construída por essa relação entre homem e máquina.

Em contrapartida, o que se tem visto na história do *video game* é um desenvolvimento expressivo de representações miméticas cada vez mais complexas, que se tornaram possíveis pelo rápido desenvolvimento da tecnologia informática. As formas de interação e o poder de processamento gráfico refletem de maneira direta sobre a linguagem dos *games* e suas possibilidades. Para as narrativas, o processamento gráfico é essencial para que se criem ambientes e personagens

dotados de personalidade, para que haja uma maior identificação por meio do interator e uma situação dramática que vá além da mecânica lógico-intelectual e sensório-motora. O papel central de qualquer narrativa de *video game* está centrado no fornecimento de configurações pré-escritas significativas para as ações do interator. Esse tipo de narrativa tem o objetivo pragmático de proporcionar uma jogabilidade convincente dentro dos limites tecnológicos possíveis.

#### 4.3 TEORIAS DA NARRATIVA X LUDOLOGIA

Há, no domínio dos *Game Studies*<sup>40</sup>, um confronto epistemológico sobre a razoabilidade, os benefícios e os malefícios de se conectar os *games* às narrativas. Esse debate é bastante conhecido, uma vez que os primeiros estudos ludológicos centraram-se essencialmente na discussão entre as teorias da narrativa, que remetem à poética de Aristóteles, ao formalismo russo, ao estruturalismo francês (mencionados anteriormente nessa dissertação) e à ludologia, que está relacionada ao caráter particular da jogabilidade. Os estudiosos das mídias contemporâneas desenvolvem seu interesse no *video game* como parte dos estudos destas, espaço antes ocupado pelo teatro, literatura ou cinema.

Sob outra perspectiva, a partir dos estudos sobre a literatura ergódica, os ludologistas creem que o *video game* se baseia em um tipo alternativo de estrutura semiótica que vai contra a representação narrativa e se expressa por meio da simulação. Como foi visto anteriormente, Juul (2001) é um desses teóricos que não acredita que os *games* contam histórias, mas que têm apenas enquadramentos narrativos para dar sentido à ação, apoiados em ícones que são expostos na tela. Entretanto, comprehende-se que essas são características da maioria dos *games* das primeiras décadas. Hoje se observa muitos produtos no mercado que contam histórias por meio do espaço navegável do *game*.

<sup>40</sup> Grupo de pesquisadores sobre *games* mais evidente e ativo, liderado pelo Prof. Dr. Espen Aarseth da Universidade de Oslo e formado por estudantes, professores e convidados da pós-graduação da Universidade de Copenhague.

Por outro lado, a disciplina da ludologia enxerga o *video game* como um conjunto de regras sobrepostas a um mundo simulatório e que é a interação sobre essas regras que dá sentido a ele como mídia. Para os ludologistas, há uma diferença em relação ao caráter de representação dos modos discursivos das “mídias tradicionais”, como a literatura e o cinema, com os do *video game*, uma vez que apenas este é detentor de características essenciais, como simulação e figuração. Todas as representações seriam ferramentas intrínsecas à cultura, comportando-se como uma mídia habitual que se difere da simulação que é orientada para objetivos. As simulações ofertadas pelo *video game* conteriam, para os ludologistas, retóricas independentes da narrativa, apesar de haver pontos em comum entre ambas. Os *games* teriam um modo de estruturar a simulação da mesma forma que as narrativas o fazem com a representação.

Já os pesquisadores das linguagens das novas mídias vêm propondo estudos a partir dos avanços tecnológicos que ampliam as possibilidades de interação com a narrativa do *video game*, indo de encontro às ideias dos ludologistas que o enxergam independente de qualquer estrutura narrativa e propõem um distanciamento da noção narrativa para um maior aproveitamento da experiência lúdica em si. Para estes, a imersão é a consequência do envolvimento do interator com as regras e os objetivos do *game*, por meio da exploração do seu universo.

Entretanto, existem pesquisadores que acreditam haver uma espécie de desligamento do interator em relação ao corpo físico quando ele se encontra envolvido com o *video game*. Esse conceito indica que se perde o contato com o mundo físico e passa-se a reagir aos estímulos sensoriais. A imersão ocorre no momento em que o jogador percebe o *game* como uma narrativa, envolvendo-se com seus episódios e despertando a curiosidade sobre os próximos acontecimentos, em um âmbito diegético.

Marie-Laure Ryan (2005) utiliza um argumento muito interessante para rebater as opiniões dos ludologistas, a autora articula que, se as histórias não podem ser aplicadas em outros meios, as óperas como música não poderiam ter seu libreto narrativo. Para a autora, é possível tratar de narratividade em *games* sem que eles necessitem depender de textos literários ou filmes para se apoarem, uma vez que têm formas distintas de narrativa. A fim de diferenciar as formas narrativas das mídias em

relação ao *video game*, Ryan expõe definições sobre os modos de narrativa que acredita existir, como o texto literário, que adota o modo diegético, ou seja, ocorre dentro da ação narrativa ficcional; o teatro e o cinema, em que o modo seria o mimético, imitando algo ou outrem e reproduzindo algo ou um comportamento de modo idêntico; as brincadeiras infantis de “faz de conta” e o teatro, com a participação da audiência que seguem para o modo participativo; e, por fim, os chamados sistemas computacionais geradores de histórias, que adotam o modo simulado criador de uma sequência de eventos ligados a um sistema.

Nesse quadro, o *video game* adotaria uma maneira híbrida de narrativa, em que há uma combinação dos modos participativo e simulado. Ryan (2005) considera as narrativas como o uso de signos ou de meios que evocam na mente do interator (leitor) a ideia de mundos concretos desenvolvidos por meio de acontecimentos e ações intencionais. Todavia, comprehende-se que nem sempre os interatores são atraídos por *games* em um âmbito diegético. Contudo, para esse estudo, contempla-se que “a ação (ou inação) do jogador deve ser considerada na evolução da fábula, alterando a evolução das ações no plano diegético” (PICCINI, 2012, p. 27).

É justamente na interatividade que reside o potencial narrativo e a concretização como arte expressiva do *video game*. A narrativa, independente do meio, é inerente a um processo colaborativo cujas construção e efetividade consideram a participação ativa do usuário. É possível haver conteúdo narrativo até mesmo em *games* que são construídos sobre “um esvaziamento de narrativas”. Nesse sentido, segundo Salen e Zimmerman (2004), a narrativa passa a duas categorias: a narrativa embutida e a emergente.

Explicando de maneira simplificada, a narrativa embutida é aquela que existe em *games* que se utilizam de uma história para alcançar objetivos e efeitos no interator e a emergente é a história que surge da experiência do interator. Todavia, comprehende-se que há uma arguciosa diferença entre a narrativa-modelo prefigurada na literatura e a embutida citada acima. Dois termos da indústria de *video game* podem explicar essa teoria: a *backstory*, que define a trama contextualizada e delibera os objetivos do *game* a partir da sua interação; e a *forthstory*, que seria a narrativa determinada pela ação da jogada em conjunto com suas implicações na jogabilidade prefigurada.

A partir disso, a narrativa embutida do *video game* engloba aspectos narrativos relacionados ao *backstory*, concluindo-se, portanto, que são análogas e que um olhar sobre a jogabilidade com foco na experiência do interator e na funcionalidade do *game* se faz necessário, para conectar a narrativa embutida à emergente. As discussões expostas sugerem uma maior aproximação entre as histórias e o *video game*. Quando se fala da narrativa como forma de organizar a experiência, pensa-se nela não como uma forma acabada, autoconsciente e deliberadamente artística, mas uma forma fluida, comunal, que emergiu nas sociedades orais a partir da necessidade vital de, pela linguagem verbal oral, dar sentido à experiência do vivido.

Frente a essas argumentações, as tensões teóricas em relação à estruturação de linguagem, nas quais há um paradigma reducionista perpetuado pelos ludologistas, parecem esmorecer, abrindo espaço para um olhar sobre a narrativa como construção cognitiva, que organiza a experiência e se adapta conforme a mídia em que está inserida.

#### 4.4 AS NARRATIVAS INTERATIVAS

As narrativas estiveram por muito tempo disponíveis em um formato linear e não interativo. Para o leitor, até meados de 1960, era improvável poder interferir na leitura do seu significado. Foi no momento em que os computadores passaram a se constituir no formato em que hoje se estabeleceram que elas passaram a modificar-se por meio das possibilidades interativas, atreladas aos ambientes digitais e dando origem aos primeiros hipertextos.

Portanto, foi a interatividade o fator alterador das narrativas precedentes para as sucessoras digitais, mudança que encontra sua culminância no ambiente multimidiático. “O que antes era imutável, inalterável, ininfluenciável, agora passa também a pertencer a uma nova esfera de construção, de possibilidades novas e interessantes” (RIBEIRO, 2012, p. 16).

FIGURA 43 – RELAÇÃO ENTRE NARRATIVA TRADICIONAL E HIPERTEXTO



Fonte: o próprio autor.

Comparando os *games* com os filmes, Klevjer ressalta que a experiência do *game*, mesmo quando "passiva", também está envolvida à uma estética de controle baseada em poder, isto é, que o *video game* proporciona o gozo do domínio visual, motor e intelectual. Adquirir habilidades e alcançar objetivos também são fascínios oferecidos pelo *video game*, há uma estética relacionada ao poder de agência, em que as respostas intelectuais e perceptivas da máquina processual permitem o poder exploratório e o de controle.

Por outro lado, Juul (2001) ressalta que há uma diferença entre o tempo do *video game* e o do texto narrativo. Segundo ele, alguns *games* avançam independentes das ações dos interatores; outros interrompem seu avanço, sendo que as ações que influenciam os acontecimentos determinam o tempo apresentado, sempre acontecendo no presente. De maneira oposta, as narrativas para o autor não acontecem no "tempo da cena", funcionam mais como uma infindável repetição de eventos e que é impossível haver interatividade e narrativa concomitantemente.

Todavia, como foi visto anteriormente nessa pesquisa, o leitor contemporâneo está acostumado a fazer relações entre diversificados textos fragmentados, e a coerência da leitura é definida por ele, e não pelo escritor, em seu momento de leitura, ou seja, em tempo presente. Piccini conceitua esse tipo de leitura como preeditibilidade:

Preditibilidade é uma estratégia de leitura fundada na adivinhação e constituída de processos de predição, testagem e confirmação de hipóteses com base no uso mínimo das informações disponíveis. Ao invés de decodificar palavra por palavra, o leitor economiza esforço prevendo as estruturas seguintes a partir de *inputs* não apenas visuais, mas relacionados também a seu universo cognitivo (conhecimento prévio nos níveis fônico, morfológico, sintático, semântico e pragmático do texto). Essa interação das pistas visuais com o conhecimento armazenado na memória do leitor possibilita-lhe antever, ou predizer, o que ele irá encontrar no texto (PICCINI, 2012, p. 52).

Assim, o texto pode receber diferenciados tipos de interpretação e ser percorrido de maneira personalizada, de acordo com o repertório e a proficiência de cada leitor. Um exemplo de modelo narrativo literário é o livro *Jogo da amarelinha* (1963), de Júlio Cortázar. Nele, é permitido ao leitor cursar qualquer caminho entre os capítulos, sendo que a ordem das escolhas altera a percepção da história. Sobrepondo o conceito de causa e consequência, o leitor compõe sua própria maneira de criação e percepção dos acontecimentos.

A narrativa, quando permite que o interator altere a história, é definida como hipertextual. Do mesmo modo, as narrativas interativas, que são estabelecidas em formatos de ramificações narrativas, e os *games*, produzidos a partir de simulação, são semelhantes quando relacionados ao conceito de narrativa hipertextual, pois possibilitam que o interator altere a história narrada. Muitas narrativas, quando publicadas em meios digitais, são “disfarçadas” para parecer interativas e, nesses casos, a interação é superficial, não causando modificações no conteúdo narrativo, mas permitindo apenas alterar alguns elementos no discurso.

Foi em meados da década de 1990 que surgiram os *games* que tinham narrativas interativas desatreladas de um fio condutor narrativo único e linear. A possibilidade de exploração narrativa passou a ser vivenciada por meio de uma matriz combinatória que oferecia grande potencial de situações diferenciadas. Ao interator, era permitida a construção do seu próprio percurso narrativo, podendo explorar esses mundos virtuais da maneira que lhe convinha.

Um exemplo desse tipo de *game* é o *Myst*, em que ao personagem é disponibilizado um leque de possibilidades dentro do seu mundo, dotado de vasta gama de detalhes a serem explorados, deslocando-se livremente sem direcionamentos engessados. Esse *game* não tem relações com a narrativa clássica do cinema, mas sim

uma narrativa descentralizada e atemporal que ultimamente se tem visto ser explorada pelas novas mídias.

Jakub Majewski (2010), ao analisar as narrativas vinculadas ao *video game*, conclui que podem se constituir das seguintes maneiras:

a) Narrativas lineares: estruturadas com os textos literários e falados, em que a leitura acontece em uma só direção e não há a possibilidade de se alterar o texto.

b) Em forma de colar de pérolas: trata-se de uma narrativa cuja estrutura se move para frente e é interrompida pela possibilidade de ação por parte do interator, em que só se avança no desenrolar da história quando essa parcial liberdade de escolhas é possibilitada e uma ação determina o retorno à narração.

c) De galhos: esse modelo tem uma estrutura em que há bifurcações como possibilidades alternativas.

d) Parque de diversões: semelhante à de colar de pérolas, porém não há uma ordem predefinida para a execução das interrupções; os desafios são apresentados ao mesmo tempo.

e) Blocos de construção: análoga ao parque de diversões, a não ser pelas consequências de ação do interator, que são somadas umas às outras. Quando o interator resolve alguma situação no *game*, ele recebe uma recompensa e alterações acontecem. A metáfora está relacionada à construção por sobreposição de regras narrativas em justaposição.

Apesar dessa abertura das possibilidades de movimentação dos personagens estarem se ampliando cada vez mais, é importante salientar que os caminhos percorridos pelo interator sempre visam a atingir um objetivo predeterminado pelo roteiro e que não há ainda um banco de dados infinito que possa abrir-se para construções narrativas infindáveis. Todavia, como já foi constatado anteriormente, com os avanços da informática e a popularização da internet, as narrativas sofreram algumas transformações ancoradas pela tecnologia, ofertando leituras e interpretações diferentes enquanto uma nova configuração de suporte para linguagem contemporânea.

## 5 CONCLUSÃO

Como foi visto ao longo desta dissertação, há uma tendência de estreitamento entre as linguagens e as técnicas das mídias. Desde o século passado, a ascensão de uma mídia acontecia por meio do empréstimo e desenvolvimento de técnicas e linguagens das mídias que a antecediam. Nesse sentido, até os dias atuais, nenhuma mídia cria ou atua de maneira totalmente autônoma, mas sim restaura ou reformula características das mídias já existentes.

De tal modo, o cinema tornou-se possível a partir da influência das mídias que o antecederam, como a fotografia e a literatura, compondo sua estrutura e linguagem. Suas experimentações também estiveram relacionadas com as características do pré-cinema, cujos traços são semelhantes à estereoscopia<sup>41</sup>, ao panorama, à mobilidade do projetor, à variabilidade da posição do espectador e demonstram a ampliação da imersão interativa e sua não linearidade. Além dos aspectos tecnológicos e as regras do mercado cinematográfico que o cinema foi submetido com o passar dos anos, sempre houve aberturas para diferentes campos, circuitos e movimentos.

O cinema em seu princípio se disponibilizou para investidas estéticas das vanguardas, dialogando com diversos meios. No entanto, sob o ímpeto de se inscrever no campo das artes, acabou por criar fronteiras por meio de uma linguagem que era mais estável. Apesar disso, o cinema passado, que se popularizou e influenciou as outras formas de trabalhar com a imagem em movimento, hoje é permeado por outras imagens, e padrões inflexíveis antes estabelecidos passaram a ser desarticulados.

Compreendeu-se por meio desta pesquisa que, com o advento da imagem digital, as possibilidades de relacionamento e de imbricação entre cinema e outras mídias se multiplicaram, como é o caso do cinema e do *video game*. O digital autorizou inovações alternativas para ambas as mídias, no que diz respeito a essas inovadas relações e empréstimos entre meios. Ambientes inéditos de comunicação surgiram, assim como novas estéticas, afetando os modos de se pensar e agir. A espacialidade e

---

<sup>41</sup> Processo fotográfico e posterior projeção de imagens que dão à imagem plana a impressão de relevo, por ser o objeto fotografado ou filmado, simultaneamente, em duas perspectivas diferentes, utilizando-se câmera com duas objetivas, uma a certa distância da outra (Fonte: ESTEREOSCOPIA. Wikipedia. Disponível em: <<https://www.wikipedia.org>>. Acesso em: 17 fev. 2017.).

a temporalidade sofreram, desde então, uma constante mutação em um cenário midiático em que as experiências são permeadas pela interatividade, o hipertexto, a convergência de linguagens e a não linearidade dos discursos. As fronteiras entre as mídias desapareceram, o interator agora pode tomar decisões e escolher o percurso e o ritmo de navegação entre as mídias, buscando experiências de entretenimento individualizadas.

Com o avanço da tecnologia em busca de soluções estético-formais que resolvessem pontos como imersão e expressividade narrativa, o *video game* adquiriu durante esse processo uma linguagem análoga à do cinema, chegando atualmente à uma espécie de fotorrealismo gráfico, aproximando ambas as mídias. Com o passar dos anos, o *video game* passou a empregar as técnicas que foram desenvolvidas pelo cinema, como a montagem, a câmera subjetiva, a simultaneidade de eventos, o campo e o contracampo. Também é possível traçar características semelhantes entre *games* e filmes quando se reflete sobre o desenvolvimento de um *game*. Como analisa Rennan Ribeiro (2012), na construção do *game* envolvem-se áreas como o *design* e a arte: a primeira concebe as mecânicas de funcionamento, as estruturas físicas das fases e as interfaces dos *games*; já a segunda é necessária para estimular os sentidos do interator por meio da visão e da audição.

Até mesmo a genealogia entre cinema e *video game* se assemelha, sendo que o espaço de jogabilidade originário do *video game* que permanecia restrito à uma única tela e câmera e o “teatro filmado” estático do início do cinema, em que toda a ação do filme acontecia sob um ponto de vista captado pela câmera, em uma janela retangular, têm equivalência. Desse modo, assim como o cinema, o *video game* é uma mídia composta que se relaciona e envolve com outras mídias, mas que não depende essencialmente delas para existir. Por outro lado, é importante enfatizar que, apesar de existirem todas essas semelhanças e relações entre cinema e *video game*, o primeiro não necessariamente serve como seu predecessor imediato ou guia. Ademais, nas últimas décadas, o *video game* tem se envolvido com várias outras áreas de conhecimento e outras mídias, relacionando-se com aspectos que vão da tecnologia às artes gráficas.

No entanto, muitos recursos narrativos para a veiculação de histórias no *video game* vêm sendo criados com o desenvolvimento das mídias. Um dos recursos em evidencia são as inserções das *cutscenes*, objeto de análise desta dissertação. As *cutscenes* intercaladas ao *gameplay* vêm sendo largamente utilizadas para veicular ações dramáticas que não cabem na jogabilidade, mas que contextualizam ou justificam procedimentos que o interator deverá realizar. Compreende-se que são um exemplo dos resultados possíveis originários da integração entre ambas as mídias, cinema e *video game*.

Como filmes que se utilizam de um suporte dispositivo diferenciado para sua exibição e admitindo um ato narrativo distinto, as *cutscenes* auxiliam na integração do interator com a dimensão diegética do *game*. Elas também apresentam um novo contexto mimético, um ato narrativo, e possibilitam que o interator possa assistir e interagir de maneira autêntica e diferenciada com o *game*, em que a ação simbólica que está inscrita em todos os eventos representacionais cria uma ilusão retoricamente estruturada. Um modo distinto de discurso dentro do *game* é acessado por meio da utilização desse recurso, trazendo maior diversidade e multiplicidade de características para a linguagem dos *games*.

A escolha do objeto de análise, o *game Metal Gear Solid: The Phantom Pain*, deu-se justamente por esse produto ter sido criado dentro de um contexto em que seu produtor admite completamente a influência do cinema dentro dos *games*. Hideo Kojima, como um dos mais influentes e inovadores diretores e roteiristas de jogos eletrônicos de todos os tempos, admitiu a linguagem cinematográfica para seus *games* por meio da inserção de várias *cutscenes* como elemento idiossincrático que contribui para a narratividade e o enredo dos *games*. A *cutscene* escolhida para esta análise apresenta esse estado de assimilação em que o *video game* é capaz de empregar uma série de cenas cinematográficas de suspense para apresentar a diegese e os enigmas a serem desvendados pelo interator.

É o movimento atual de imbricação entre as mídias que possibilita essa influência multimidiática, admitindo inovações e experimentações. Assim, ao *video game* é possibilitada uma maior concepção narrativa por meio do empréstimo de elementos do cinema que já estão constituídos e que funcionam de maneira bastante

lógica e unificadora. Os objetivos do *game*, as estruturas de recompensa e as introduções narrativas, assim como a integração diegética ganham outro aspecto, servem como ferramentas eficazes para a comunicação e o envolvimento com o interator.

Nessa investigação, partiu-se do princípio de que as narrativas são utilizadas para dar sentido aos acontecimentos e de que é possível contar uma história a partir de um *game*. Mediante a esse fato, pode-se admitir que os *games* são desenvolvidos sobre modelo narrativo análogo ao dos filmes e dos livros, seguindo a mesma estrutura composta por introdução, desenvolvimento e conclusão. A liberdade de ação que o interator passa a constituir dentro de um universo mítico e ficcional tem maior significado com a integração das *cutscenes*. Assim, as narrativas destas podem impulsionar a jogabilidade e expandir o repertório de significados do interator.

Assim sendo, acredita-se que esta pesquisa poderá contribuir para que novos estudos sejam realizados dentro desse contexto em que as mídias se imbricam e se relacionam por meio de empréstimos e influências estéticas. Um novo panorama se abre e estudos como este viabilizam fornecer elementos norteadores para uma maior compreensão da atual forma de ser e acessar as imagens e as narrativas, assim como elas têm influenciado a maneira de ser e pensar e de compreender o mundo dos indivíduos.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. John Hopkins University Press, Baltimore and London, 1997.
- \_\_\_\_\_. Aporia and epiphany in Doom and the speaking clock: the temporality of ergodic art. In: RYAN, M. (ed.). *Cyberspace textuality: computer technology and literary theory*. Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis, 1999.
- AUMONT, J. *A imagem*. Campinas: Papirus, 1993. 317 p.
- AUMONT, J. et al. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 2007. 304 p.
- BAIRON, S.; PETRY, L. C. *Hipermídia: psicanálise e história da cultura*. Caxias do Sul: Educs; São Paulo: Mackenzie, 2000. 148 p.
- BAKHTIN, M. M. *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*. Paris: Gallimard, 1970. 480 p.
- \_\_\_\_\_. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1981. 366 p.
- \_\_\_\_\_. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Tradução Paulo Bezerra. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- BALÁZS, B. Nós estamos no filme. Tradução João Luiz Vieira. In: XAVIER, I. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 2008. p. 57-65.
- BARROS, T. Vejam como melhorar sua base-mãe em Metal Gerar Solid V: The Panthom Pain. *TechTudo*. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2015/09/veja-como-melhorar-sua-base-mae-em-metal-gear-solid-v-phantom-pain.html>>. Acesso em: 11 jun. 2017.
- BARTHES, R. *S/Z*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.
- BAUDRY, J. L. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, I. (Org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal, 1983, p. 81-400.
- BELLOUR, R. Cineinstalações. In: MACIEL, K. (Org.). *Cinema Sim: narrativas e projeções*. São Paulo: Itaú Cultural, 2008. p. 8-25.
- \_\_\_\_\_. *Entre-imagens*. Campinas: Papirus, 1997. 392 p.

BENJAMIN, W. *O narrador*: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.

\_\_\_\_\_. A obra de arte na Era de sua reproduzibilidade técnica. In: CAPISTRANO, T. *Benjamin e a obra de arte*: técnica, imagem, percepção. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012. 256 p.

BEZERRA, J. O cinema do futuro: entre novas e tradicionais tecnologias, entre a morte e a reinvenção. *Intexto*, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 21, p. 88-101, jul./dez. 2009.

BOISSIER, J. L. De um outro cinema. In: MACIEL, K. (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009. 432 p.

\_\_\_\_\_. *La relation comme forme*: l'intéactivité en art. Genebra: Musée d'Art Moderne et Contemporain, 2004.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation*: understanding new media. Cambridge: The MIT Press, 2000, 293 p.

BORGES, G. O cinema expandido de Peter Greenaway: uma análise do projecto The Tulse Luper Suitcases. *Academia Edu*. Disponível em: <[https://www.academia.edu/4174448/O\\_Cinema\\_Expandido\\_de\\_Peter\\_Greenaway\\_um\\_a\\_an%C3%A1lise\\_do\\_projeto\\_The\\_Tulse\\_Luper\\_Suitcases](https://www.academia.edu/4174448/O_Cinema_Expandido_de_Peter_Greenaway_um_a_an%C3%A1lise_do_projeto_The_Tulse_Luper_Suitcases)>. Acesso em: 10 abr. 2017.

BRANDÃO, L. R. G. A linguagem cinematográfica no meio eletrolúdico: integração da narrativa visual ao motor gráfico dos jogos tridimensionais. *SBC – Proceedings of SBGames*, São Paulo, p. 228-233, 2013.

BREMOND, C. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES, R. et al. *Análise estrutural da narrativa*: pesquisas semiológicas. Petrópolis: Vozes, 1973. p. 109-135.

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix, 1949. 199 p.

CARDOSO, E. S. *A evolução narrativa e audiovisual do video game em Final Fantasy*. Dissertação (Mestrado em Comunicação)–Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009.

CARVALHO, M. A trilha sonora do cinema: proposta para um “ouvir” analítico, *Revista Calígrama*, São Paulo, v. 3, n. 1, 2007.

CASTELLARI, A. C. et al. *Artecnologia*: arte, tecnologia e linguagens midiáticas. Porto Alegre: Buqui, 2013. v. 1.

CASTRO, M. G.; CAIRES, C. S. No limiar da narrativa: é o interator uma personagem? *Research Gate*. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/281495328\\_No\\_limiar\\_da\\_narrativa\\_E\\_o\\_interator\\_uma\\_personagem](https://www.researchgate.net/publication/281495328_No_limiar_da_narrativa_E_o_interator_uma_personagem)>. Acesso em: 17 jul. 2015.

COELHO, P. M. F. As narrativas multissequências e as transnarrativas midiáticas encontradas nos games e nos advergames. *Revista GeMinis*, ano 2, n. 2, p. 167-179, 2011.

COSTA, A. *Compreender o cinema*. São Paulo: Globo, 2003. 259 p.

COSTA, F. C. Primeiro cinema. In: MASCARELLO, F. (Org.). *História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006. p. 17-52.

COSTEIRA, A. *Interatividade e storytelling*. Dissertação (Mestrado em Multimedia)– Universidade do Porto, Portugal, 2016.

COUCHOT, E. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagen-máquina: a Era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34, 2011. 304 p.

COUTINHO, D. Metal Gear: confira curiosidades e bizarrices dos jogos da série de ação. *TechTudo*. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/01/metal-gear-confira-curiosidades-e-bizarrices-dos-jogos-da-serie-de-acao.html>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

CRAWFORD, C. Interactive storytelling. In: WOLF, M. J. P. (Org.). *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003. p. 259-273.

CRUZ, D. M. Tempos (pós-) modernos: a relação entre o cinema e os games. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*. Unisinos/RS, p. 175-184, 2005.

CRUZ, R. M. Experiências pioneiras em cinema expandido. *ZCultural*, Rio de Janeiro, ano VIII, 2015. Disponível em: <<http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/experiencias-pioneras-em-cinema-expandido-de-roberto-moreira-2/>>. Acesso em: 18 abr. 2017.

DELEUZE, G. ¿Qué es un dispositivo? In: BALBER, E. et al. *Michel Foucault, filósofo*. Tradução Wanderson Flor do Nascimento. Barcelona: Gedisa, 1990, p. 155-163. Disponível em: <<http://www.forofarp.org/images/pdf/Dialogo%20con%20otros%20discursos/Gilles%20Deleuze/Deleuze-QueEsUnDispositivo.pdf>>. Acesso em: 15 maio 2017.

DUBOIS, P. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004. 323 p.

ECO, U. *Lector in fabula*. Bompiani: Milan, 1979. p. 117-119.

- ESKELINEN, M. The gaming situation. 2001. *Game Studies*. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Acesso em: 14 jun. 2017.
- ESTEREOSCOPIA. *Wikipedia*. Disponível em: <<https://www.wikipedia.org>>. Acesso em: 17 fev. 2017.
- EUGENI, R. The media game. In: FERRARI, D.; TRAINI, L. (Org.). *Art and video games*. Neoludica. Skira editore, 2011.
- FALCÃO, L. *O discurso lúdico: um estudo sobre a narrativa dos jogos*. Tese de Doutorado (Programa de Pós-Graduação em Design)–Universidade Federal de Pernambuco, 2015.
- FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. São Paulo: Edgard Blücher, 2006. 173 p.
- FELINTO, E. Cinema e tecnologias digitais. In: MASCARELLO, F. (Org.). *História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006. p. 413-427.
- FERREIRA, E. M. As narrativas interativas dos games: o cinema revisitado. *ECO-PÓS*, v. 9, n. 1, jan./jul. 2006, p. 155-166.
- FURTADO, B. Um campo difuso de experimentações. In: GONÇALVES, O. (Org.). *Narrativas sensoriais*. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014, p. 27-40.
- FRANZON, E. C. S. *Luz e sombra, mostrar e esconder: os efeitos de sentido e as estratégias da imagem fotográfica em magnum in motion*. Dissertação (Mestrado em Comunicação Midiática)–Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2012.
- GAUDREAULT, A.; MARION, P. *O fim do cinema? Uma mídia em crise na Era digital*. Campinas, Papirus, 2016. 208 p.
- GENETTE, G. *Narrative discourse*. Tradução Jane E. Lewin. Oxford: Blackwell, 1980. 288 p.
- GERBASE, C. *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003. 193 p.
- GOMES, F. O. A recepção coletiva e suas transformações: da participação afetiva em salas de cinema à participação efetiva em instalações interativas. *Intexto*, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 22, p. 99-115, 2010.
- GOMES, R. Entrar-no-filme: alguns diálogos entre cinema e games. In: AVANCA CINEMA 2013 INTERNACIONAL CONFERENCE, Avanca: Edições Cine-clube de Avanca, 2013. v. 1. p. 136-141.

- GONÇALVES, O. *Narrativas sensoriais*. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014. p. 9-25.
- GOSCIOLA, V. *Roteiro para as novas mídias*. SENAC: São Paulo, 2003. 280 p.
- \_\_\_\_\_. Narrativa transmídia: conceituação e origens. In: CAMPALANS, C.; RENÓ, D.; GOSCIOLA, V. (Org.). *Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas*. Editorial UOC (Oberta UOC Publishing, SL), 2014. 229 p.
- GRAHAM, D. Public space/two audiences. 1976. *Walker Art*. Disponível em: <<http://visualarts.walkerart.org/oracles/details.wac?id=4669&title=Lexicon&style=images>>. Acesso em: 17 fev. 2017.
- \_\_\_\_\_. Two views room. 1974. *Pinterest*. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/446208275551050939/>>. Acesso em: 17 fev. 2017.
- GREIMAS, A. J. Elementos para uma teoria da interpretação da narrativa mítica. In: BARTHES, R. et al. *Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. Petrópolis: Vozes, 1973. p. 109-135.
- GREENAWAY, P. o cinema está morto, vida longa ao cinema? *Associação Cultural VideoBrasil*. Disponível em: <<http://site.videobrasil.org.br/downloads/769396>>. Acesso em: 25 jul. 2017.
- GUMBRECHT, H. U. Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto/Editora PUC-Rio, 2010.
- GUBERN, R. *Cinema contemporâneo*. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1980. 141 p.
- GUIMARÃES, D. A. D. *Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais*. Porto Alegre: Sulina, 2007. 187 p.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971. 248 p.
- JENKINS, H. *Cultura de convergência*. Tradução Susana Alexandria. São Paulo: Editora Aleph, 2009. p. 52-270.
- \_\_\_\_\_. Complete freedom of movement: video games as gendered play spaces. In: SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (Org.). *The game design reader: a rules of play anthology*. Cambridge: MIT Press, 2006a. p. 330-363.
- JENSEN, J. F. Interactivity: tracking a new concept in media and communication studies. *Nordicom*. 1998. Disponível em: <[http://www.nordicom.gu.se/common/publ\\_pdf/38\\_jensen.pdf](http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/38_jensen.pdf)>. Acesso em: 27 nov. 2011.

JOHNSON, D. *Franchising media worlds: content networks and the collaborative production of culture.* (Doctoral dissertation)-University of Wisconsin-Madison, 2009.

JUNG, C. G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo.* Tradução APPY, M. L.; FERREIRA DA SILVA, D. M. R. Rio de Janeiro: Vozes, 2000. 407 p.

JUUL, J. Games telling stories? 2001. *Game Studies.* Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>. Acesso em: 25 jul. 2017.

\_\_\_\_\_. Introduction to game time / Time to play: an examination of game temporality. 2004. *Jesper Juul.* Disponível em: <<https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>>. Acesso em: 25 jul. 2017.

\_\_\_\_\_. A clash between game and narrative. 1998. *Jesper Juul.* Disponível em: <[http://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html)>. Acesso em: 27 jul. 2017.

KLEVJER, R. (2002). In defense of cutscenes, Frans Mäyrä (ed.). In: COMPUTER Game and Digital Cultures. Tampere University Press, 2002, p. 191-202.

KREMER, K. K. A linguagem cinematográfica nos games: do gameplay à cutscene. *Estrema: Revista Interdisciplinar de Humanidades*, 2015. v. 7. p. 81-102.

LACERDA, L. Sonia Andrade: “Retrospectiva” no Centro do Rio. Disponível em: <<http://lulacerda.ig.com.br/2011/09/page/15/>>. Acesso em: 17 fev. 2017.

LEMOS, A. Arte eletrônica e cibercultura. *Famecos*, Porto Alegre, v. 1, n. 6, p. 99-115, jun. 1997.

LESSA, L. *Dispositivo e experiência estética: o espaço-tempo do espectador em Ressaca e Circuladô.* Dissertação (Mestrado em Comunicação)—Universidade de Brasília, Brasília, 2012.

LÉVY, P. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na Era da informática. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2004. 127 p.

\_\_\_\_\_. O que é virtual. 1996. Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/22747918/o-que-e-virtual---pierre-levy---pdf>>. Acesso em: 23 jul. 2017.

LOPES, H.; INOCENCIO, L. Remediação, jogos digitais e narrativa visual: uma análise do game SpecOps: The Line. *Temática*, Paraíba, n. 1, p. 64-80, jan./2016.

MACIEL, K. (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009. 409 p.

- MACHADO, A. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997. 303 p.
- MAJEWSKI, J. Theorising video game narrative. 2003. *Majewscy.NET*. Disponível em <[http://www.majewscy.net/jakub/mt\\_cont.html](http://www.majewscy.net/jakub/mt_cont.html)>. Acesso em: 8 ago. 2017.
- MALRIEU, P. *A construção do imaginário*. Lisboa: Instituto Piaget, 1996. 244 p.
- MANOVICH, L. What Is digital cinema? 2012. NYU. Disponível em: <[https://wp.nyu.edu/novak-mm13/wp-content/uploads/sites/41/2013/09/Lev-Manovich--Essays\\_-\\_What-is-Digital-Cinema\\_.pdf](https://wp.nyu.edu/novak-mm13/wp-content/uploads/sites/41/2013/09/Lev-Manovich--Essays_-_What-is-Digital-Cinema_.pdf)>. Acesso em: 22 maio 2017.
- \_\_\_\_\_. O banco de dados. *Revista Eco Pós*, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 7-26, 2015.
- METAL Gear Solid 5: Phantom Pain all cutscenes (game movie) ful story HD. *YouTube*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WeV992m7L84&t=1046s>>. Acesso em: 10 set. 2017.
- MCCALL, A. *Line Describing a cone*. 1973. Sean Kelly Gallery, New York. Disponível em: <<http://www.tate.org.uk/art/artworks/mccall-line-describing-a-cone-t12031>>. Acesso em: 17 fev. 2017.
- MCMAHAN, A. Immersion, engagement, and presence: a methos for analyzing 3-d video games. In: WOLF, M. J. P. (Org.). *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003. p. 67-86.
- \_\_\_\_\_. *The language of new media*. London: Mit Press, 2001. 335 p.
- METZ, C. *The imaginary signifier: psychoanalysis and the cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 1982. 340 p.
- MOTTA, L. G. Análise pragmática da narrativa jornalística. In: LAGO, C.; BENETTI, M. (Org.). *Metodologia de pesquisa em jornalismo*. Petrópolis: Vozes, 2008.16 p.
- MOVIE Movie. Jeffrey Shaw. Disponível em: <[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/show\\_work.php?record\\_id=11#](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=11#)>. Acesso em: 16 fev. 2017.
- MURRAY, J. H. *Hamlet no holodeck*: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução DAHER, E. K.; CUZZIOL, M. F. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. 282 p.
- NAGIB, L. The Politics of Impurity. In: NAGIB, L.; JERSELEV, A. *Impure cinema: intermedial and intercultural approaches to film*. I B Tauris & Co. 2013. p. 21-39.
- NESTERIUK, S. Indie games como paradigma da indústria criativa: perspectivas e possibilidades comunicacionais. *Organicom*, São Paulo, ano 12, n. 23, p. 124-137, 2015.

- NETO, F. S. Diálogos cronotópicos do protocinema e o cinema expandido. *Revista Temática*, Paraíba, n. 4, p.1-20, 2014.
- NOVAIS, M. M. F. Cinema digital: transformações na linguagem cinematográfica? *INTERCOM - XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*, São Paulo, p. 1-10, 2011.
- NUNES, E. M. Outros modos de relação com a imagem projetada: do plano da tela para o espaço. *Revista Interdisciplinar de Artes Visuais*, Curitiba, v. 3, n. 1, p. 144-152, 2016.
- OLIVEIRA, R. C. *O olhar em primeira pessoa: uso contemporâneo da câmera subjetiva no cinema e ficção*. Dissertação (Mestrado em Comunicações e Artes)–Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.
- ORRÙ, S. R. S. *Bem-vindo ao labirinto da convergência: machinema um cinema digitalmente expandido*. Dissertação (Mestrado em Comunicação)–Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2012.
- PARENTE, A. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: PENAFRIA, M.; MARTINS, I. M. (Org.). *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*. Covilhã: Livros Labcom, 2007. 116 p.
- \_\_\_\_\_. Cinema e tecnologia digital, *Lumina*, Juiz de Fora, v. 2, n. 1, p. 1-17, jan./jun. 1999.
- PARENTE, A. ; CARVALHO, V. Entre cinema e arte contemporânea. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 17, p. 27-40, jun. 2009.
- PEREIRA, M. A. D. *A narrativa visual: a relação das variações expressivas da luz e da composição com a progressão narrativa no filme “Fantasmas”*. Dissertação (Mestrado em Comunicação Audiovisual: Produção e Realização Audiovisual)–Universidade IPP. Porto, Portugal, 2016.
- PICCINI, M. S. "Fiz Por Querer": o papel das escolhas do jogador na construção do sentido em narrativas de jogos digitais. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL – SBGames, XI, 2012, p. 7-96.
- PLAZA, J. As imagens de terceira geração, tecnopoéticas. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagen-máquina: a Era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34, 2011. 304 p.
- PRADO, R. do. Depois do fim: e o final de Metal Gear Solid V – The Panthom Pain, heim? Arkade. Disponível em: <<http://www.arkade.com.br/depois-final-analisando-final-metal-gear-solid-v-the-phantom/>>. Acesso em: 11 jun. 2017.
- PROPP, V. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1928. 137 p.

PUDOVKIN, V. Métodos de tratamento do material. Tradução João Luiz Vieira. In: XAVIER, I. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 2008. p. 57-65.

RAJEWSKY, I. O. Intermidialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre intermidialidade. Tradução Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. In: DINIZ, T. F. N. (Org.). *Intermidialidades e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: UFMG, 2012. p. 14-45.

RAMOS, F. P. Apresentação. In: MASCARELLO, F. (Org.). *História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006. p. 7-9.

\_\_\_\_\_. Mas, afinal, o que sobrou do cinema? A querela dos dispositivos e o eterno retorno do fim. *Galaxia*, São Paulo, n. 32, p. 38-51, ago. 2016.

RAWLING, T. Narrative and interactivity. 2005. *Game Research*. Disponível em: <<http://game-research.com/index.php/articles/narrative-and-interactivity/>>. Acesso em: 20 set. 2017.

RIBEIRO, F. O que são aquelas “estrelinhas” que vemos quando esfregamos os olhos? *MegaCurioso*. 2014. Disponível em: <[www.megacurioso.com.br](http://www.megacurioso.com.br)>. Acesso em: 7 out. 2017.

RIBEIRO, R. Da cutscene ao gameplay: a evolução dos recursos narrativos nos video games. In: NICOLAU, M. (Org.). *Reconfiguração das práticas midiáticas na cibercultura*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012. 221 p.

ROMBAUT, D. Anthony McCall: solid light films and other works. *Blend'Bureaux*. Disponível em: <<http://www.blendbureaux.com/anthony-mccall-solid-light-films-and-other-works/>>. Acesso em: 17 fev. 2017.

ROSENBAUM, J. Adieu cinéma, bonjour cinéphilie. *Trafic – qu'est-ce que le cinéma?*, n. 50, 2004, p. 62-68.

RYAN, M. Narrative and the split condition of digital textuality. 2005. *Dichtung Digital*. Disponível em: <<http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Ryan/>>. Acesso em: 2 ago. 2017.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (Orgs.). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.

SANTAELLA, L. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal – aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras; FAPESP, 2005. 431 p.

\_\_\_\_\_. Games e comunidades virtuais. *Canal Contemporâneo*. 2004. Disponível em <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

SANTOS, H. J. O cinema e as cavernas do século: reflexão e comparação de filmes contemporâneos com narrativa sobre a virtualidade lançados entre 1998 e 1999 no circuito norte-americano. *Intercom*, 2010, 15 p.

SATT, M. H. C. Cinema expandido: estratégias e conceitos audiovisuais. *Famecos/PUCRS*, Porto Alegre, n. 22, p.10-13, 2009.

SCOLARI, C. A. *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Editorial Gedisa, 2008.

SODRÉ, M. *Best-seller: a literatura de mercado*. São Paulo: Ática, 1988. 80 p.

SPINELLI, E. M. Ligações narrativas: o uso do link no cinema e nas novas mídias digitais. *Significação*, São Paulo, v. 32, n. 23, p. 30-45, 2005.

STAM, R. *Introdução à teoria do cinema*. Tradução Fernando Mascarello. Campinas: Papirus, 2003. p. 9-363.

STEPHENSON, R.; DEBRIX, J. *O cinema como arte*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1969.

TURNER, G. *Cinema como prática social*. São Paulo: Summus, 1997. 176 p.

XAVIER, I. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2012.

\_\_\_\_\_. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 2008. 457 p.

TRAVISANI, T. G. Imagem em movimento na arte: o digital como processo criativo, *Revista Aurora*, São Paulo, n. 8, s/p, 2010.

TODOROV, T. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1975. 96 p.

YOUNGBLOOD, G. *Expanded cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970. 432 p.

WEIBEL, P. Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla (passado e futuro). In: LEÃO, L. (Org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. SENAC, 2005. 608 p.

WILLRICH, B. A. *Reflexos de uma escrita: representações do espelho na literatura*. Dissertação (Mestrado em Comunicação)–Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009.

WOLF, M. J.; PERRON, B. *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003. 368 p.

ZAGALO, N.; BRANCO, V.; BARKER, A. Emoção e suspense no storytelling interactivo. In: ACTAS, Games2004-Workshop Entretenimento Digital e Jogos Interactivos, Lisboa: Portugal, 2004, pp. 75-84.

ZAGNI, R. M. Imagens projetadas do Império: o cinema hollywoodiano e a construção de uma identidade americana para a política da boa vizinhança. *Cadernos PROLAM/USP*, v. 1, 2008. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/prolam/article/view/82311>>. Acesso em: 14 jun. 2017.