

## **A linguagem cinematográfica utilizada pelos videogames: o uso das *cutscenes* como experiência narrativa**

*The cinematic language used by videogames:  
the use of the cutscenes as narrative experience*

Cíntia Marques VIEIRA<sup>1</sup>

### **Resumo**

Este artigo dedica-se a uma reflexão a acerca das *cutscenes*, que são sequências de cenas responsáveis por contribuir para as potencialidades do vídeo game em conexão e remediação com o cinema. O objetivo é refletirmos sobre os mecanismos do cinema que são utilizados para impulsionar as narrativas e expandir o repertório constituinte de significados do jogador. Uma vez que o jogador passa a espectador, onde 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. As *cutscenes*, como uma história que está baseada na ação e que visa uma maior contextualização para o entendimento diegético, contribuem para os processos de jogabilidade, podem proporcionar narrativas claras com uma lógica unificadora, mantendo os objetivos do *game* claros e de fácil compreensão.

**Palavras-chave:** Vídeo games. Cinema. *Cutscenes*. Narrativas. Novas mídias.

### **Abstract**

This article is dedicated to a reflection on the cutscenes, which are sequences of scenes responsible for contributing to the potential of video game in connection and remediation with the cinema. The goal is to reflect on the mechanisms of cinema that are used to boost the narratives and expand the constituent repertoire of meanings of the player. Once the player passes the viewer, where the symbolic action that is inscribed in all the representational events creates a rhetorically structured illusion, the freedom of action begins to compose meaning within a mythical and fictional universe. The cutscenes, as an action-based story that aims for greater contextualization for diegetic understanding, contribute to gameplay processes, can provide clear narratives with a unifying logic, keeping the game's goals clear and easy to understand.

**Keywords:** Video games. Cinema. Cutscenes. Narrativas. New media.

---

<sup>1</sup> Mestranda no Curso de Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti – UTP. Integrante do Grupo de Pesquisa Grudes, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens (UTP).  
E-mail: marques.of.cintia@gmail.com

## Introdução

Com o avanço da tecnologia em busca de soluções estético-formais que resolvessem pontos como imersão e expressividade narrativa, o *vídeo game* adquiriu linguagem análoga a do cinema, chegando atualmente a uma espécie de fotorrealismo gráfico, aproximando ambas as mídias. Com o passar dos anos, empregou técnicas que foram desenvolvidas pelo cinema como a montagem, a câmera subjetiva, a simultaneidade de eventos, o campo e o contra-campo. Alguns teóricos creem que o *vídeo game* ainda não estabeleceu um campo disciplinar próprio, entretanto, esse produto 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. Deste modo, entende-se que, como uma nova mídia, o *vídeo 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>2</sup>, envolvendo-se com outras mídias e absorvendo suas várias linguagens e processos sígnicos em remediação e convergência.

É importante destacar que o *videogame* não foi a primeira mídia a apropriar-se de outras mídias anteriores, o cinema e a televisão também o fizeram. Com o incremento das potencialidades tecnológicas e as inovações, em termos da constituição de redes sociais digitais, interatividade, multimídia, base de dados, entre outras, as possibilidades de práticas de remediação se multiplicam, segundo os criadores do conceito: Jay David Bolter e Richard Grusin, em seu livro *Remediation: Understanding New Media* (2000) que será explicado mais adiante.

Esse artigo dedica-se a uma reflexão sobre a linguagem cinematográfica utilizada pelos *videogames*, acerca das *cutscenes*: cenas que geralmente incluem ângulos de câmera, pontos de vista e tomadas, efeitos visuais e sonoros derivados do

---

2 Para Lúcia Santaella (2004) em seu artigo *Games e Comunidades Virtuais*, o *vídeo 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.

cinema. Trata-se de sequências onde o jogador deixa de interagir em jogabilidade com o *game* e o assiste como um espectador. Como uma espécie de materialização dessa relação de imbricação entre as mídias cinema e *vídeo games*, as *cutscenes* agem como um elemento de empréstimo em convergência que alteram a maneira de se constituir os *videogames*, passando a exercer suas potencialidades em conexão com o cinema. Como todos os *games* necessitam de um sistema de progressão com objetivos e recompensas, a introdução desse tipo de história baseada em ação pode ofertar um projeto narrativo com uma lógica unificadora.

A proposta é refletirmos sobre os mecanismos do cinema que são utilizados para impulsionar as narrativas e expandir o repertório constituinte de significados do jogador. Uma vez que o jogador passa a espectador, onde a ação simbólica que está inscrita em todos os eventos representacionais cria uma ilusão retoricamente estruturada, a liberdade de ação passa a constituir significado dentro de um universo mítico e ficcional.

Quando falamos da narrativa como forma de organizar a experiência, estamos pensando 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. Abrindo espaço para um olhar sobre a narrativa como construção cognitiva, que organiza a experiência e que se adequa conforme a mídia em que está inserida. Nessa investigação, partimos do princípio de que as narrativas são utilizadas para dar sentido às coisas que acontecem e de que podemos contar uma história a partir de um *game*. Mediante a esse fato, pode-se admitir que os *games* narrativos são desenvolvidos sobre modelo narrativo análogo ao dos filmes e dos livros, seguindo a mesma estrutura composta por introdução, desenvolvimento e conclusão.

## **Entre cinema e *videogame***

A genealogia entre cinema e *videogame* se assemelha, sendo que o espaço de jogabilidade originário do *videogame* 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.

Do mesmo modo, com o passar dos anos, o *vídeo game* empregou 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 jogador por meio da visão e da audição.

Desse modo, assim como o cinema, o *videogame* é uma configuração de arte que envolve outras formas desta, 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 *videogame*, o primeiro não necessariamente serve como seu predecessor imediato ou guia. Ademais, nas últimas décadas, o *vídeo game* tem se envolvido com várias outras áreas de conhecimento, relacionando-se com aspectos que vão da tecnologia às artes gráficas.

O *vídeo game* tem atualmente 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.

O hibridismo concebido no *vídeo game* faz com que essa mídia absorva muitos processos e linguagens de outras mídias em um processo chamado de remediação pelos autores Bolter e Grusin (2000), mencionados anteriormente. Esse conceito de 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. Temos como exemplo o *vídeo 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, bem como 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.

Com o incremento das potencialidades tecnológicas e as inovações, em termos da constituição de redes sociais digitais, interatividade, multimídia, base de dados, entre outras, as possibilidades de práticas de remediação se multiplicaram. Todavia, o principal elemento diferenciador entre o *vídeo 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 *vídeo 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.

Além disso, a partir de um olhar empírico e uma análise crítica sobre a indústria de entretenimento atual, constata-se uma defasagem no desenvolvimento de uma linguagem gráfica própria do *vídeo game*, justamente por se manter preso a fórmulas “que deram certo”, praticadas por outras mídias e que muitas vezes não permitem que haja inovações e experimentações autênticas. Rune Klevjer (2001), ao avaliar esse cruzamento de mídias no *vídeo game*, conclui que há um comprometimento real sobre sua estética. Isso se reflete, principalmente, a partir do envolvimento entre a indústria de *vídeo game* e a do cinema. Segundo o autor, o *vídeo 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. 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 “empréstimo” do cinema pelos *games* os personagens, cenários, tramas, paisagens etc. Não obstante, os recursos narrativos de um *game* se dão tanto sobre o desenrolar dos

eventos como para dar sentido às ações do jogador. Ou seja, por meio da representação narrativa, os procedimentos e as ações tornam-se eventos simulados.

## As Narrativas dos *Vídeo Games*

Lev Manovich em seu artigo *O banco de dados* (2015) descreve os *games* como jogos que são experimentados pelos seus usuários como narrativas, pois a eles é ofertada a tarefa de ganhar a partida, avançar e alcançar o último nível. Nessa superfície narrativa, mantém-se mascarado um algoritmo<sup>3</sup> simples que é a ação necessária para se chegar ao objetivo do *game*. Segundo o autor, o *vídeo game* segue a lógica dos algoritmos, portanto, estes são a chave para a experiência do *game*, em que o jogador 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 metafóricamente) 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 *vídeo game* e as narrativas. No entanto, até mesmo o pesquisador em ludologia Jesper Juul (2001), ao considerar que toda história apresentada tanto no cinema quanto no *vídeo game* é dotada de uma narrativa, acaba admitindo que os *games* podem incluir elementos narrativos<sup>4</sup>. Entretanto, 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 jogador 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

---

<sup>3</sup> Conjunto das regras e dos procedimentos lógicos perfeitamente definidos que levam à solução de um problema em um número finito de etapas.

<sup>4</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.

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 jogadores e que não, necessariamente, transforma esses *games* citados em uma narrativa.

Com o rápido desenvolvimento da tecnologia e o poder de processamento gráfico atuais, aos jogadores são disponibilizadas representações narrativas intrigantes em que se pode interagir sobre as narrativas imergindo em ambientes e “encarnando” personagens de forma que a jogabilidade se torna mais instigante, em que há a possibilidade de uma maior identificação do jogador com o mundo exposto pelo *game*. Comparando os *games* com os filmes, Klevjer (2001) 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.

Por outro lado, deve-se distinguir 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 complexibilidade nas relações de participação, intervenção e criação.

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 espectador deixa da ação “passiva” 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. A característica de navegação em orbe virtual é o que difere as narrativas interativas das hipertextuais encontradas em outras mídias. 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.

Como um meio de intercâmbio entre as máquinas e os humanos, a interatividade é um processo de permuta ininterrupta de emissão e recepção comunicativa. 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 “passiva” por meio dos estímulos que recebe, contém a necessidade de 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.

Portanto, mesmo quando o jogador está assistindo uma sequência de cenas, ele está interagindo com o *game*. 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 jogador, 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. Adquirir habilidades e alcançar objetivos são um dos fascínios oferecidos, 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.



Existem algumas categorias estéticas que podem ser experimentadas pelo jogador 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.

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

Todavia, 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 preditibilidade:

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.

## As *Cutscenes*

Conforme explica Karen K. Kremer (2015), a indústria de *vídeo 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 *vídeo game*. A proliferação da tecnologia de *CD-ROM* permitiu a inclusão de sequências de vídeo *full motion (FMV)* nos *games*. 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 jogador deixa de trabalhar com a materialidade do *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 (full motion video)*. 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 *vídeo game* criada e desenvolvida pela Sony Computer Entertainment, abrangendo a quinta, sexta, sétima e oitava gerações de *vídeo games*.

Muito semelhantes às produções cinematográficas, as *cutscenes* são observadas geralmente nas introduções dos *games*, em que se apresentam a história e os objetivos do *game*. Após assistir a esse pequeno filme, ao jogador é liberado o acesso do ambiente de jogabilidade no qual os objetivos propostos pela *cutscene* devem ser alcançados em desenvolvimento, fazendo com que o jogador 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 jogador, 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 *vídeo game*, essas cenas são vistas por alguns autores como responsáveis por uma espécie de anulação à 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, perspectives on ergodic literature* (1997), que sugere a distinção entre os *games* e a narração como modos distintos de discurso. O autor investiga o *videogame* como uma forma única de expressão, detentora de um princípio ergódico em que a participação do jogador é imprescindível para a construção material da estrutura do texto, contrastando com o discurso narrativo que apenas o convida a se envolver na semântica do texto, 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 Juul, citado anteriormente, 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 compreende que, em produtos em que há uma história interativa, o jogador pode assistir a *cutscenes* e ocasionalmente fazer escolhas, porém o tempo da história, o de 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 como haver 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 do

mundo do *game* e o do *game* se fundam. Celia Pearce (2004) também critica a relação de experiência do *game* com o uso das *cutscenes*. Para ela, embora muitas vezes as *cutscenes* 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, compreendemos 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. Todavia, Ribeiro ao se referir à interatividade acredita que “tirar de uma mídia o que ela tem de mais distinto é ir de encontro à sua própria natureza” (RIBEIRO, 2012, p. 47). Do mesmo modo, Klevjer, citado anteriormente, defende que qualquer evento de um *game* pode se tratar de uma representação, como uma ação simbólica familiar para o jogador, em que as *cutscenes* desempenham um papel muitas vezes crucial.

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 dos *video games* 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* na 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 *vídeo 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 *vídeo game*, em que se pode assistir a cenas ao invés de trabalhar em jogabilidade com o *game*, alguns autores referem-se ao *vídeo game* como uma nova forma de cinema interativo. Contudo, mesmo considerando a existência de uma grande variedade de tipos de *games* e compreendendo que apenas uma definição para tanto não pode abarcar sua completude, considera-se que é um equívoco analisar o *vídeo 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 *vídeo game* e cinema, a seguir relacionaremos alguns aspectos que são exclusivos do *vídeo game*, mesmo em *games* que contenham as *cutscenes* como elementos narrativos. Dentre eles, temos 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 que são também fatores que diferem o *vídeo game* do cinema e possibilitam que o jogador possa interferir na ação em momentos de *gameplay*. Lembrando ainda que o *vídeo 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 *vídeo 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 *vídeo game*, a partir do fato de que o jogador sempre está presente e só investe energia no *game* por estar sendo avaliado seu desempenho como jogador, independente do uso das *cutscenes* ou não.

Ou seja, o *vídeo game* e o cinema interativo são duas mídias distintas, sendo que os *games* podem ser abstratos, pois envolvem o jogador de maneira direta, diferente do cinema. Ademais, a narrativa no *vídeo 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 *videogame* se desenvolveram em dois níveis: buscam os objetivos chamados de *goals* ou são construídas baseadas em incidentes localizados chamados de micronarrativas. As micronarrativas 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 simulativo 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*.

## Conclusão

Basear-se no pressuposto de que modos distintos de discurso não podem ser combinados em práticas culturais novas, estáveis e significativas vai contra ao movimento atual de imbricação entre as mídias. A diversidade e a multiplicidade características da linguagem do *videogame*, possibilitada pela influência multimidiática admite continuamente inovações e experimentações. Logo, um *game* como produto cultural continuará a ser um *game* em seu modo discursivo quando utiliza as *cutscenes* como recurso de enquadramento de uma história pré-escrita. As *cutscenes*, através de uma história simples baseada em ação, podem proporcionar um projeto narrativo claro com uma lógica unificadora que dá conta das necessidades do *vídeo game* em conter um sistema de progressão com objetivos claros, estruturas de recompensa e introduções regulares de novos elementos como os 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.

## 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.

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

BOLTER, J.D.; GRUSIN, R. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2000, 293 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.

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.

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.

MANOVICH, L. **What is Digital Cinema?** 2012. 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). Acessado em: 22.05.2017.

\_\_\_\_\_. O Banco de Dados. In: **Revista Eco Pós**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 7-26, 2015.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** Tradução Sob a direção de DAHER, E. K.; CUZZIOL, M. F. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003. 282p.

KLEVJER, R. (2002). "In Defense of Cutscenes." *In: Frans Mäyrä (Ed.) Computer Game and Digital Cultures.* Tampere University Press, 2002, p. 191-202.

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

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.

RIBEIRO, R. Da Cutscene ao Gameplay: A evolução dos recursos narrativos nos videogames. *In: NICOLAU, M. (Org.). Reconfiguração das práticas midiáticas na cibercultura.* João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012. 221 p.