

O homo ludens vai ao cinema: tensionamentos entre narratologia e ludologia na apropriação da linguagem cinematográfica em *Death Stranding* (2019)¹

Breno Buswell Braga²

Universidade Estadual do Rio de Janeiro – UERJ

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar os tensionamentos entre estética narrativa audiovisual e mecânica de gameplay no jogo *Death Stranding* (2019), a partir de sua apropriação da linguagem cinematográfica. Parte do tensionamento teórico entre narratologia e ludologia dentro do game studies, em autores como Janet Murray e Gonzalo Frasca, para pensar a linguagem cinematográfica e seu uso por Hideo Kojima como elemento que desafia o ideal puro de ludologia, a partir da análise dos momentos de ruptura e reconciliação entre narrativa visual e gameplay presentes na obra. Trata-se de uma pesquisa que almeja contribuir para os estudos interdisciplinares entre cinema e jogos.

Palavra-chave: videogame; cinema; audiovisual; interatividade; comunicação.

Resumo expandido

O cinema se constitui como padrão hegemônico de linguagem narrativa audiovisual principalmente devido a sua longevidade comparado aos seus irmãos mais novos. Como Jacques Aumont discorre (2001), muito do que hoje naturalizamos da linguagem cinematográfica e conseguimos compreender do fluxo narrativo sem muito esforço se deve principalmente a uma construção de aceitação e aprendizado por parte do público ao longo de diversos anos de tendências e experimentação. Enquanto que para a televisão e o vídeo essa translação de linguagem ocorre de forma mais natural, quando se trata de um dos ramos mais jovens do audiovisual, os jogos eletrônicos, ou *videogames*, a apropriação da linguagem e estética cinematográfica se dá sobre muitos tensionamentos.

O que se poderia chamar de estética do videogame é inicialmente muito mais passível de uma definição simples e direta, pois toda sua apresentação visual, sonora e narrativa é construída com base na premissa de que o jogador detém o controle sobre o desenrolar das ações realizadas pelos protagonistas da narrativa. Porém, quando se adentra no mundo do *Game Studies*, se percebe um embate teórico: de um lado temos

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UERJ – Bolsista CAPES – e-mail: bbbbraga237@gmail.com

autores que analisam os games a partir de suas abordagens narrativas, com foco em questões de desenvolvimento de enredo e personagens; do outro, busca-se um purismo da forma midiática, defendendo um foco exclusivo aos fundamentos do sistema interativo que compõem o jogo, sendo a narrativa apenas mais um entre muitos. Um dos principais nomes que se dedica a narratologia é Janet Murray, autora de “Hamlet no Holodeck” (2003). Já no lado da ludologia, a referência é o artigo “Simulation versus Narrative”, de Gonzaga Fraga.

É no centro deste tensionamento que existem as análises sobre as translações de linguagem audiovisual do cinema em direção aos games. E devido a isto, é natural ter a obra do game designer japonês Hideo Kojima como objeto de estudo. Reconhecido por seu estilo autoral, Kojima sempre integra de forma expressiva aspectos do cinema em seus jogos, criando experiências singulares que existem nas fronteiras entre o cinema narrativo e a interatividade dos games.

No complexo mundo imagino por Hideo Kojima em *Death Stranding* (2019), seu ritmo narrativo esta diretamente subjulgado pelo ritmo do gameplay, e este gameplay se da através das relações do jogador (através das ações do personagem jogável) com o ambiente e como este atravessa sua rotina de trabalho, suas relações com outros personagens e até mesmo o bem-estar de seu corpo. O gameplay coloca o jogador no lugar de experienciar uma sensação de tempo dilatado, através de suas longas e lentas caminhadas. Porém, logo o ritmo que cada jogador encontra para si nesses momentos de calma sofre uma disrupção pelos novos elementos do meio ambiente que surgirem em meio ao cenário pós-apocalíptico: não são apenas obstáculos no ciclo de gameplay, mas apresentados narrativamente como forças vivas que moldam a experiência daqueles que habitam aquele mundo.

Este artigo, tem como objetivo examinar as tensões entre narrativa visual e mecânicas de gameplay no jogo de Kojima, observando como ele recorre à linguagem cinematográfica para construir universos interativos que desafiam as convenções tradicionais do videogame, e usa das possibilidades apresentadas pelas ferramentas de interatividade dos jogos para criar narrativas cuja complexidade impossibilita suas existências em outro meio. Para tal, será analisada as sequências iniciais do jogo (“Prologue: Porter” e “Episode 1: Bridget”), através de uma adaptação do modelo proposto por Diana Rose (2002) para análise fílmica, de modo a servir tanto a narratologia audiovisual, quando as questões ligadas a ludologia, substituindo o plano

cinematográfico como unidade de análise sugerida, pelos elementos que compõe a ludologia do jogo (incluindo a narrativa), de modo a analisar de que maneira a adoção de uma linguagem narrativa cinematográfica está a serviço de cada elemento ou vice-versa.

Referências

AUMONT, Jacques et al. **A Estética do Filme**. 7ª edição. São Paulo: Papirus Editora, 2009.

DEATH Stranding. Hideo Kojima. Kojima Productions. Japão/Estados Unidos: Sony Interactive Entertainment, 2019.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology**. In: WOLF, Mark J.P.; PERRON, Bernard (Org.) *The Video Game Theory Reader*. Abingdon: Routledge, 2003, p. 221-236

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

ROSE, D. **Análise de imagem em movimento**. In: BAUER, R.M. (Org.) *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Um manual prático*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002, p.343-364