

Terror, Horror, *Survival-Horror*: A Transposição do Gênero Horror dos videogames para o cinema¹

Ivan Mussa² e Yuri Garcia³

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Resumo

Este trabalho tem como objeto três filmes criados a partir de três videogames. São eles *Resident Evil* (2002), *Alone in the Dark* (2005) e *Silent Hill* (2006). A partir destas três obras, procuramos contrastar a construção da experiência do horror nos jogos homônimos e como ela foi transposta para a linguagem cinematográfica. Através deste olhar, queremos compreender as dinâmicas por trás da interação entre duas mídias e como a experiência da tensão e do medo mudam quando saem do gênero *survival-horror*, nos videogames, para o horror no cinema.

Palavras-chave: transposição; horror; videogame; cinema

Introdução

Uma das formas de pensar nas propriedades específicas de uma mídia é observar os recursos que esta usa para afetar quem entra em contato com ela. Neste sentido, o cinema e o videogame tanto afastam-se em certas áreas como aproximam-se em outras. À primeira vista, é notório que ambos usam imagem e som para imprimir sentidos e sensações. As imagens movimentam-se e o áudio sublinha as informações visuais – ou acrescentam dados novos. Sendo assim, a criação tanto de um jogo quanto de um filme passa pela imaginação, pelo movimento dessas imagens e pelo design sonoro.

A diferença entre estas mídias também revela-se sem maior esforço. Atribuir a propriedade da “interatividade” aos videogames pode ser uma decisão tentadora. Um

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Novos Meios, Novas Linguagens, do VIII Simpósio Nacional da ABCiber, realizado pelo ESPM Media Lab, nos dias 03, 04 e 05 de dezembro de 2014, na ESPM, SP.

² Doutorando em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/Uerj). E-mail: ivanmussa@gmail.com.

³ Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/Uerj). E-mail: yurigpk@hotmail.com.

pensamento mais aprofundado, no entanto, pode salientar o risco de ignorar na experiência cinematográfica a decisão e individualidade do espectador. E por outro lado, deixamos de observar que muitos jogos oferecem uma gama de escolhas tão insípida aos olhos de quem joga que a suposta sensação de interatividade pode se esvaír – como na polêmica do final de *Mass Effect 3* (2013), por exemplo. Este tipo de decepção poderia ser incluído no que Alex Primo (2007) chamaria de interatividade reativa, uma experiência que estaria a poucos passos de distância de escolher o final alternativo de um filme em um DVD ou arquivo de computador.

Onde residiria a diferença entre os dois tipos de experiência? A suposta interatividade, na visão que adotamos, seria pouco importante para a comparação. A *atividade* vale mais que a interatividade: um jogo é feito de ações, enquanto um filme é feito de *imagens em movimento* (com ou sem áudio). O jogo diferencia-se do cinema – e da pintura, da fotografia, etc. – porque permite ao jogador alterar a estrutura e composição material do seu produto. Toda a experiência é baseada neste tipo de processo: o jogador age e o sistema responde.

Sim, o videogame faz uso de imagens e movimento, mas estes dados estão subordinados a processos computacionais que mudam sua cor, posição na tela, forma de se movimentar, etc. As imagens que aparecem em *Tetris* (1984) e *Pac-Man* (1980) nos afetam, mas o poder do jogo estaria na nossa capacidade de mudar a relação entre elas, afetá-las, fazerem elas sumirem e reaparecerem segundo os objetivos lúdicos (CRAWFORD, 1989).

Podemos adotar esta capacidade de alteração da materialidade interna do jogo como sua propriedade mais básica, da qual todas as experiências lúdico-eletrônicas são derivadas (GALLOWAY, 2006). Daí podemos deduzir que a passagem do jogo para o filme precisa lidar com a subtração deste atributo. A recriação da experiência precisa levar em conta os tipos de ação que o jogador pode executar no sistema: explorar cenários, conversar com personagens, pilotar veículos, assassinar inimigos, etc. Como isto pode se manifestar numa sequência narrativa audiovisual?

Os videogames vêm lidando com a proposta de causar terror de diferentes formas, mas uma delas é bem conhecida dos fãs deste gênero. Pelo menos desde *Alone in the Dark* (1992), a ameaça da morte é muito mais importante do que o perigo em si: a experiência do horror no jogo envolve a pressão de resolver enigmas e

mistérios enquanto a presença iminente de criaturas sobrenaturais paira ameaçadoramente. A mesma premissa é adotada e retrabalhada com sucesso em *Resident Evil* (1996) e *Silent Hill* (1999). Não por acaso, estes foram os primeiros jogos do gênero a servirem como fontes de transposição cinematográfica.

Em um trabalho anterior (GARCIA e MUSSA, 2014), procuramos ressaltar questões conceituais e práticas na concepção de filmes transpostos de videogames. *Super Mario Bros* (1993), *Double Dragon* (1994), *Street Fighter* (1994) e *Mortal Kombat* (1995) apropriavam-se de indícios visuais e sonoros de seus respectivos jogos para remeter à experiência de jogá-los através de uma narrativa cinematográfica. Neste estudo, ficou claro que existiam contradições, principalmente nos três primeiros casos, entre a proposta estilística dos filmes e a dos jogos. Também ficou ainda mais evidente a pouca atenção às questões práticas de produção dos filmes, que ficaram abandonados nas mãos de equipes inexperientes e pouco renomadas, se levarmos em conta o potencial publicitário que as quatro marcas possuíam mundialmente.

Desta vez escolhemos três estudos de caso nos quais estas contradições assumem papel menos proeminente, mas que abrem espaço para percebermos novas questões. Mais especificamente, começaremos a explorar as intenções discursivas dos jogos e como elas se transformam na transposição fílmica. Por isso, selecionamos três filmes do gênero “horror”. São eles: *Resident Evil* (2002), *Alone in the Dark* (2005) e *Silent Hill* (2006).

Queremos com a análise destes casos, compreender a passagem (ou falta dela) dos elementos de horror particulares aos videogames para os filmes. Como estes filmes retrabalharam os contextos de ação dos jogos, inicialmente planejados para causar medo, tensão e apreensão? Esperamos, com isso, demonstrar ângulos de visão inexplorados a respeito da transposição de uma experiência. Ao mesmo tempo, queremos questionar a suposta unidade temática entre a obra “original” e a “adaptada”, com o objetivo de mostrar que existem novos caminhos para a construção desta unidade, e que acreditamos serem ignorados na maioria das tentativas.

Adaptar ou Transpor? A infidelidade é criativa?

Quando pensamos na expressão “adaptação cinematográfica”, a primeira coisa que tende a vir à mente é a procura de uma “fidelidade” à obra original. Costumamos procurar em um filme os mesmos elementos que nos agradaram na obra que o inspirou. E o resultado acaba sendo o mesmo na maioria dos casos: ficamos decepcionados com a adaptação. Será que há um problema em adaptar obras para o cinema? Ou será que nossa falta de percepção da complexidade deste processo nos cega a ponto de não percebermos a riqueza em uma obra adaptada, sem que fiquemos presos às nossas exigências pessoais e superficiais?

Superficiais, não no sentido que usamos no dia-a-dia para diagnosticarmos pessoas superficiais por diversos motivos, mas indo direto ao que a palavra realmente implica. Estamos fazendo uma análise apenas da superfície, não estamos procurando pensar todo o procedimento e a relação entre as obras de uma maneira mais completa e aprofundada.

Então, antes de discutirmos a palavra adaptação, vamos pensar de forma inicial no simples diálogo entre as mídias. Marshall McLuhan já apontava que toda mídia herda algo de uma mídia anterior e os autores Jay Bolter e Richard Grusin aprofundam melhor essa ideia em seu livro que faz referência direta ao mais famoso livro de McLuhan *Undertansding Media*⁴ em seu título *Remediation: Understanding New Media* (2000). Os autores evocam o conceito de remediação para tratar desse diálogo midiático. A ideia é a mesma, toda mídia traz elementos de uma anterior seja na linguagem, função, ou no nosso caso, nos produtos. A autora Marialva Barbosa faz uma história da entrada dos meios de comunicação no Brasil e sua importância e papel na sociedade através do tempo em seu livro *História da Comunicação no Brasil* (2013). Ela procura destacar a relação entre novas mídias que estavam surgindo e as antigas que já desempenhavam sua função na sociedade brasileira. Ao pensar na televisão, a autora a descreve como um híbrido entre o cinema e o rádio, podendo trazer imagem e som para o ambiente doméstico. Este diálogo entre mídias sempre ocorreu, não sendo particularidade do cinema. Entretanto, como este é nosso objeto de estudo, voltaremos a nos ater a esta mídia.

O cinema utilizou-se bastante da linguagem narrativa literária e cênica do teatro para se desenvolver. Assim como, de acordo com a autora Flávia Cesarino

⁴ Traduzido em português como “Os meios de comunicação como extensões do homem”.

Costa, se apropriou de diversos produtos conhecidos do público para criar seus filmes desde o início. Ou seja, existiam adaptações desde a época do primeiro cinema. Então, para falar sobre adaptação, primeiro devemos pensar na palavra que está sendo usada e os sentidos existentes nela. Adaptação indica “adaptar” um produto de uma mídia a outra, no sentido de que esse produto se mantém, mas tenta se adequar a uma gramática diferente. Então, por questões semânticas, utilizamos o conceito de “transposição” em seu lugar. Assim, pensamos no verbo “transportar”, que indica melhor o ato de recriar um novo produto baseado em um anterior. Não estamos indicando que a transposição seja uma mera inspiração de uma obra já existente, mas sim enfatizando o caráter criativo de utilizar a linguagem de uma mídia diferente para retratar uma versão, proposta ou visão nova da obra anterior.

E aqui entramos em mais um problema de extrema importância para pensarmos na ideia da transposição: retratar uma versão, proposta ou visão da obra anterior. Talvez aqui resida o maior argumento para derrubar qualquer exigência de fidelidade da obra anterior. Ao vermos um filme adaptado de um livro, peça, HQ ou alguma outra mídia, estamos vendo uma versão que o diretor, roteirista ou ambos estão apresentando de sua própria visão daquele produto. Segundo Roger Chartier, nós nos apropriamos de maneira pessoal de cada obra. Ou seja, não há uma forma universal de lermos um livro (objeto de estudo de Chartier), mas diferentes maneiras particulares a cada indivíduo de compreendê-lo. Assim, aponta-se para uma pluralidade de possibilidades interpretativas em cada livro. E se Chartier dedica seu conceito aos textos escritos, é por ser um estudioso deste objeto. Mas podemos pensar em diferentes formas de apropriação em diferentes meios (de pinturas a jogos de videogames).

Sendo assim, percebemos que as diferenças, a “falta de fidelidade” não são um problema e sim uma lacuna em que podemos ver um toque mais autoral e onde possibilidades criativas surgem de forma impressionante. No livro “Drácula: o vampiro camaleônico” (GARCIA, 2014) percebe-se que o vampiro mais famoso da história do cinema é um personagem totalmente diferente do descrito pelo seu autor Bram Stoker. O filme “O Iluminado” (1980) de Stanley Kubrick é considerado pela crítica uma obra-prima cinematográfica enquanto sua versão literária, mesmo sendo uma obra do célebre autor *best-seller* Stephen King, passa relativamente despercebida

nas livrarias. Seria realmente a “obra original” sempre superior à sua contraparte? Percebemos que pode ser apenas diferente – como no caso de *Drácula* – ou até discutivelmente pior, como atesta o próprio diretor de *O Iluminado*, Stanley Kubrick, ao falar que preferia adaptar livros ruins porque sabia que dariam bons filmes (talvez mais para irritar Stephen King que não gostou da adaptação).

E os Games?

Ao passarmos por essa discussão acerca de importantes questões sobre o processo de transposição e indicarmos alguns conceitos e formas mais interessantes de pensar sobre esse complexo universo, entraremos agora em um território nebuloso em que as respostas são apenas pequenas possibilidades em um campo em que perguntas nascem a toda hora: os videogames. Mas o que teria de tão complicado nos videogames? Nada, se estivéssemos nos atendo ao diálogo entre as mídias simplesmente, pois a linguagem cinematográfica se diverte utilizando, com certa maestria, uma linguagem que remete ao mundo dos videogames em seus filmes desde a década de 1980 com o filme *Tron* (1982). Até a famosa cena de luta do cultuado filme coreano *Oldboy* (2003) nos relembra os jogos do estilo *beat'em'up*, popularizados principalmente pela série de jogos *Double Dragon* (iniciada em 1987).

Todavia, ao se tratar de transposição, o problema é diferente. Por um lado temos uma indústria de games com um faturamento maior do que dos filmes de Hollywood, um meio audiovisual tanto quanto o cinema e uma comunidade de fãs para atrair os bolsos das duas indústrias. Mesmo assim, desde seu início na década de 1990, as transposições têm sido consideradas, em sua maioria, um fracasso de público e principalmente de crítica.

Como já propomos, existem razões para esta contradição em diversos âmbitos. Seja numa dimensão político-cultural, por exemplo, quando diretores e produtoras sem experiência “comprovada” são designados para transpor os jogos para filmes. Podemos propor que o mesmo não acontece com livros de renome e/ou sucesso, embora isto desencadeie uma pesquisa mais aprofundada. Neste artigo, porém, queremos destacar a falta de transposição de elementos lúdicos presentes nos jogos para os filmes.

O que percebemos é que o material transposto é, em sua maioria, composto de itens ficcionais como personagens, cenários e objetos que remetem àqueles presentes nos jogos. Obviamente isto vincula a obra recriada à sua matriz. No entanto, defendemos aqui que as unidades que possibilitam a experiência em um jogo vão além de representações fixas como nomes, imagens e aparências. Um jogo constrói sua individualidade através de lógicas de funcionamento. Nos jogos de horror, estes elementos constituirão a experiência do medo. Por mais que cenários como Raccoon City e Silent Hill sejam reconhecíveis, são as experiências vividas neles que tornam a experiência do jogo única.

Resident Evil e a construção da tensão

O gênero “horror” ou “terror”, nos videogames, é também chamado de *survival-horror*, ou, numa tradução literal, “horror de sobrevivência”. A adoção desta expressão para designar jogos de horror até hoje deve-se em grande parte a *Resident Evil* (1996). O primeiro jogo de uma das séries de maior sucesso da história dos jogos eletrônicos consolidou vários dos atributos que viriam a ser aplicados não só a algumas de suas sequências como a outros jogos. A importância de *Resident Evil* está no fato de que o nó central da rede de características que compõe o gênero *survival-horror* reside justamente na sensação de impotência e na dificuldade de “sobreviver” em uma situação adversa.

Em termos ficcionais, isto se traduz em uma trama na qual o jogador – que pode escolher entre os personagens Jill Valentine e Chris Redfield – vê-se preso em uma mansão supostamente abandonada depois de uma fuga de um ataque de cachorros raivosos. Os elementos da trama são revelados aos poucos: no seu início, ela se mostra apenas como uma investigação de uma série de assassinatos com traços de canibalismo.

Uma vez iniciado o jogo, a experiência baseia-se em duas premissas contrapontuais. A primeira delas é o enfrentamento de inimigos que povoam a mansão. Os zumbis são os mais comuns: movem-se devagar em direção ao jogador, obrigando-o a manter certa distância. Nos corredores estreitos da mansão, isto torna-se um problema de movimentação e de escolha: é preciso se livrar do inimigo de

alguma forma: armas brancas – que oferecem mais risco – ou armas de fogo, que gastam munição.

Eis o principal elemento de construção da tensão no jogo: a escassez de recursos e a necessidade de tomar decisões de forma rápida, quando se depara com uma situação adversa. Mesmo depois do primeiro encontro, o jogador terá surpresas com espaços diferentes (que exigem uma movimentação específica) e combinações diferentes de inimigos: eles aparecem em diferentes quantidades e com diferentes atributos: inimigos menores como corvos e vespas mutantes, apesar de mais fracos, são mais velozes. Inimigos mais resistentes e mais ágeis como os “Hunters” aparecem nas partes avançadas do jogo, e exigem ainda mais cuidado. A incapacidade de lidar com eles força o jogador a usar munição abundantemente. Assim, quando se chega aos chefes do jogo – mais poderosos e difíceis de eliminar – a batalha torna-se ainda mais complicada.

Este elemento da construção da tensão é reforçado pela segunda “metade” do jogo: a resolução de enigmas. As metades, no entanto, não se separam. Enquanto o jogador precisa achar chaves, documentos e outros itens essenciais para o progresso da história, a ameaça de ataque é constante. A tensão no jogo *Resident Evil*, portanto, é construída por uma constante falta de domínio completo sobre o sistema do jogo. O jogador não sabe quando se deparará com situações de combate, e uma vez nessas situações, a dúvida de como enfrentá-la é constante. O mistério que vai adquirindo características mais estranhas ao longo do progresso da trama casa-se com a crescente dificuldade dos encontros hostis e de adversidades em geral.

Resident Evil destaca-se, portanto, de jogos de ação, construindo uma atmosfera propriamente tensa e amedrontadora – o que o coloca no âmbito do terror. Principalmente pelos seus combates estarem condicionados à necessidade de procurar itens na mansão e gerenciá-los em um inventário com espaço limitado. A presença de enigmas também permite o balanceamento do ritmo do jogo, que possui menos enfrentamentos do que um jogo de tiro como *Gears of War* (2006), o que também confere às situações violentas um caráter mais intenso, e aos momentos sem violência uma sensação de suspense.

O primeiro filme baseado em *Resident Evil* poderia ter sido dirigido por George A. Romero, aclamado pela realização de filmes de horror como *A Noite dos*

Mortos-Vivos (1968). O roteiro que Romero chegou a escrever foi rejeitado em detrimento do projeto liderado por Paul W. S. Anderson. A diferença mais aparente entre os dois é que, enquanto Romero pretendia manter a trama do jogo, Anderson ficou apenas com o cenário de Raccoon City e elementos como os zumbis e a empresa fictícia responsável pelos experimentos que resultaram em mutações, a Umbrella Corporation.

Por mais que a substituição de personagens famosos como Jill Valentine e Albert Wesker sejam estranhas do ponto de vista publicitário, não são estas diferenças nas quais queremos nos concentrar. Na verdade, procuramos ressaltar algo menos aparente: o contraste entre o tipo de experiência construído no jogo e no filme, ambos intitulados *Resident Evil*. Enquanto a ação no videogame é carregada de antecipação e da construção da tensão, isto perde espaço considerável no filme. Principalmente porque este inicia uma tendência para o lado “ação”, com elementos militares (que no jogo são pouco abordados) ganhando força.

Esta tendência realiza-se de forma ainda mais dilatada nos filmes seguintes da franquia. E num movimento inverso, acaba se manifestando nos jogos posteriores, sobretudo *Resident Evil 5* (2009) e *Resident Evil 6*. A decisão do primeiro filme de expandir o cenário para além da mansão fechada traz mais complexidade para a trama. Alguns recursos visuais e até situacionais (como cenas nas quais os personagens se encontram em lugares fechados e precisam enfrentar inimigos) remetem à experiência do jogo. Mas, proporcionalmente, as cenas de ação mais intensas causam uma mudança no ritmo do filme. O jogo possui mais pausas, situações que sugerem mais do que expõem, todas baseadas nos recursos ficcionais e lúdicos de construção da tensão.



Resident Evil: jogo (1996) e filme (2002)

Alone in the Dark: ritmo e perspectiva

A mudança na ambientação geral de *Resident Evil* do primeiro jogo para o primeiro filme é considerável. Os efeitos desta mudança são ainda mais flagrantes nos jogos e filmes mais recentes, nos quais os temas mais grandiosos e direcionamento para um ritmo de ação mais acelerado transformam a experiência do *survival-horror* a ponto de quase sublimá-la. Propomos que o recurso que mais se perde neste movimento é a construção da tensão e do medo.

Se os filmes adaptados de jogos de horror decidissem investir em uma transposição desta construção da tensão feita no jogo, alguns recursos poderiam ser trabalhados através da linguagem cinematográfica. Seriam eles o ritmo e a perspectiva (ou posição/ângulo da câmera). E, de forma curiosa, estes recursos que são tão utilizados em filmes como *O Iluminado*, por exemplo, podem ser encontrados no início da gênese do *survival-horror* nos videogames.

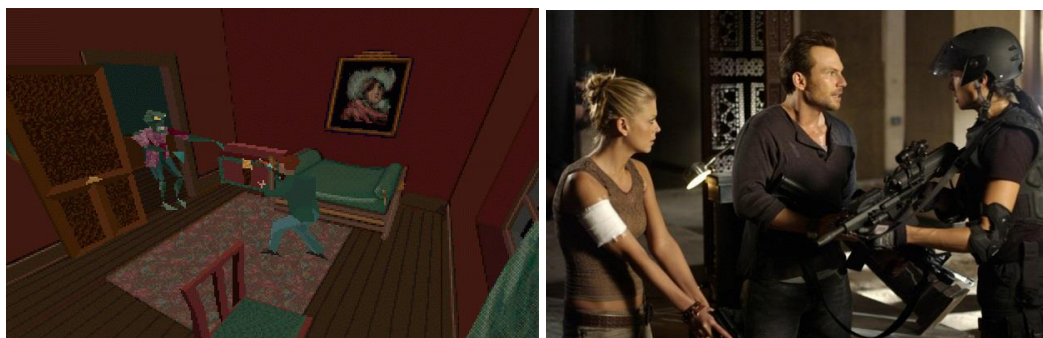
Se *Resident Evil* consolidou os temas encontrados nos jogos de terror, *Alone in the Dark* (1992) – intencionalmente ou não – os inventou. O jogador assume o papel de investigar a morte suspeita de Jeremy Hartwood, dono de uma mansão considerada pela comunidade próxima como mal assombrada. Esta mansão é, também, o ambiente no qual o jogo se concentra. A investigação, na história, pode ser feita por dois personagens possíveis: a sobrinha de Jeremy, Emily Hartwood; ou um detetive particular, Edward Carnby. A escolha é do jogador.

Além da mansão, outros recursos visuais coincidem em *Alone in the Dark* e *Resident Evil*, como os mortos-vivos. Assim como em *Resident Evil*, os inimigos caminhavam vagarosamente em direção ao jogador, gerando instantes tensos de decisão. A resolução de enigmas também era uma dimensão importante: o jogador resolvia quebra-cabeças através da movimentação e uso de objetos, o que permitia o acesso a novos cômodos da mansão.

A dinâmica de resolver quebra-cabeças para acessar novas etapas do jogo eram comuns em jogos do estilo *adventure*. A novidade em *Alone in the Dark* era conjugar isto com uma atmosfera de horror. O que, em grande parte, foi possibilitado pelo fato do jogo ser ambientado em um espaço tridimensional e com tecnologia de polígonos, um dos primeiros da história.

A “câmera” do jogo era posicionada em lugares estratégicos, e permanecia fixa. De algum modo, isto colaborava com a tensão do jogo, dando à experiência uma tonalidade estática. No entanto, assim como em *Resident Evil*, o ritmo lento pode provocar não monotonia, mas sim o contrário: o medo da segurança ser quebrada a qualquer segundo.

Neste sentido, o ritmo e a posição das “câmeras” em cada cômodo da mansão do jogo *Alone in the Dark* estão intimamente ligados. O jogador não possui controle sobre a perspectiva da qual sua ação é vista. Parece-nos óbvio que este é um recurso utilizável no cinema, e, no entanto, ele foi completamente ignorado na transposição de 2005 realizada pelo diretor Uwe Boll. Ao contrário, optou-se pela elaboração de uma experiência que não remete em nada à experiência do jogo original, a não ser pelo uso de nomes e conceitos presentes na história do videogame.



Alone in the Dark: jogo (1992) e filme (2005)

Silent Hill e o duelo exposição/duração

O que é possível perceber com *Resident Evil* e *Alone in the Dark* (filmes e jogos) é que, independentemente da qualidade dos filmes, perde-se o *tipo* de experiência nos processos de transposição. Nesse sentido, cabe uma sugestão um tanto quanto contra-intuitiva: seria o *survival-horror* uma experiência análoga a dos filmes de horror? Para começar a pensar esta questão, cabe analisar um último caso. Afinal, o jogo *Silent Hill* leva a novas direções o tipo de experiência que é gerado em *Alone in the Dark* e fortalecido por *Resident Evil*.

Se neste último os personagens jogáveis Jill Valentine e Chris Redfield são treinados para usar armas, o personagem Harry Mason é uma “pessoa comum”, um homem qualquer que se encontra em uma situação sobrenatural. Mudanças na jogabilidade são realizadas para dar ao jogador a sensação de falta de controle: o uso de armas de fogo tem a acurácia prejudicada e a resistência contra ataques não é muito grande.

O jogo também elabora a partir do uso do espaço: a cidade de Silent Hill é encoberta por névoa. O jogador só pode ver até certa distância, o que faz com que o som de uma ameaça em potencial possa ser ouvido primeiro. A função de tremor do controle DualShock era ativada quando o personagem Harry começava a ficar próximo da morte. O jogo também se centrava no gerenciamento de itens e na resolução de quebra-cabeças, criando um contexto no qual os enfrentamentos diretos com inimigos eram espaçados. Estes elementos se englobam numa experiência que foi pensada para causar a sensação de desconforto diante do desconhecido.

O filme parece ter a mesma intenção, embora baseie-se em algumas premissas que o distanciam do jogo. No videogame, o desconhecido é sugerido através da impotência diante dos desafios. O jogador pouco sabe sobre a trama, sobre os motivos e eventos que transformaram a cidade de Silent Hill no que ela é, e quais as reais circunstâncias sobrenaturais daquele cenário. Obviamente existe o elemento narrativo, sobretudo através de *cutscenes* – cenas que interrompem a atividade do jogador para expor situações e diálogos. Mas o verdadeiro medo emerge através da navegação no ambiente, quando o jogador se depara com cenários assustadores e estranhos.

Não só em Silent Hill, mas em todos os filmes aqui analisados, nos parece que a necessidade de criar uma história “robusta”, baseada na exposição, na constante

recorrência ao diálogo e à montagem clássica do cinema, impede uma experiência próxima do que seria o *survival-horror*. O que se perde é a possibilidade de ver a *duração* do ambiente de Silent Hill, as suas características de funcionamento, que rapidamente são ofuscadas pela necessidade da história se mover para o próximo cenário, o próximo personagem, o próximo evento descrito no roteiro, que obedece às fórmulas da narrativa clássica.



Silent Hill: jogo (1999) e filme (2006)

Conclusão

O horror estabelece-se como gênero a partir de sua aplicação na literatura no período dos romances góticos. Nesse sentido, podemos pensar que se os contos de horror recriam esta experiência através do exercício da linguagem literária, novas recriações surgem da passagem para o cinema. Daí, cinema e literatura se remediam, se reconstróem a partir de apropriações novas do gênero, que nascem de novos usos.

Parece-nos que o surgimento do horror nos videogames ainda não causou este efeito em outras mídias. Os jogos obviamente se inspiram em filmes e livros para criar suas tramas e ambientes fictícios. Mas a recíproca, pelo menos nos casos aqui analisados, ainda é pouco encontrada. O que não significa que ela seja impossível, afinal, como defendemos no início do artigo, filmes como *Oldboy* conseguem recriar a experiência de um estilo de jogo em uma passagem do filme. Falta apenas encontrar uma experiência do horror de sobrevivência manifestada desta mesma maneira no cinema.

A observação que queremos destacar a partir da breve análise dos três filmes é que não se dá atenção suficiente à primeira metade do composto duplo que nomeia o gênero de jogo *survival-horror*. A sobrevivência nestes jogos envolve a necessidade de resolver um mistério enquanto se habita um lugar hostil e sobrenatural. A tensão que emerge disso é fruto também da contemplação, da duração de momentos de suspense, que nas transposições perdem espaço.

Referências

BARBOSA, Marialva. **História da Comunicação no Brasil**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. The MIT Press, 2000.

CHARTIER, Roger. **Práticas da Leitura**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1996.

COSTA, Flávia Cesarino. **O Primeiro Cinema: Espetáculo, Narração, Domestificação**. Rio de Janeiro: Azogue Editorial, 2005.

CRAWFORD, Chris. **Process Intensity**. 1989. Disponível em: <http://www.erasmatazz.com/library/the-journal-of-computer/jcgd-volume-1/process-intensity.html> (acessado 07/03/2014).

GALLOWAY, Alexander. Gamic Action: Four Moments. In: **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**. Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press, 2006.

GARCIA, Yuri. **Drácula: o vampiro camaleônico**. Embu-Guaçu SP: Lumen et Virtus, 2014.

GARCIA, Yuri e MUSSA, Ivan. **Videogames no Cinema: um olhar sobre as primeiras transposições**. 3º Encontro Regional Sudeste de História da Mídia. Apresentação de trabalho. 2014.

McLUHAN, Herbert Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Cultrix, 2007.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.