

**ESTRATÉGIAS NARRATIVAS EM SILENT HILL:
Convergências entre jogos digitais e cinema**

Willian Welbert¹

Resumo:

Este trabalho versa sobre a linguagem narrativa nos jogos digitais e como essa se relaciona com a linguagem cinematográfica. Para abordar esse tema, selecionamos como objeto de pesquisa os elementos de linguagem narrativa na primeira *cutscene*² de *Silent Hill 2* (2001). Com o objetivo de verificar a existência e eventuais modos de funcionamento das estratégias do cinema aplicadas aos jogos digitais. Utilizaremos a metodologia de análise do professor Motta (2013), que divide as narrativas em três aspectos analisáveis, são eles: o plano da expressão; o plano da estória; e o plano da metanarrativa.

Palavras-chave: Comunicação. Narrativas. Metodologias. Jogos Digitais. Silent Hill.

1. Introdução

Os avanços tecnológicos das últimas décadas da história vêm transformando, ampliando e diversificando as mídias que temos à disposição para nosso uso comunicacional, narrativo, cultural e ideológico. Desde então, vemos o campo da comunicação florescer de modo a incorporar a missão de observar e buscar compreender os papéis de funcionamento e dinâmica das mídias que surgem com a tecnologia. Nesse contexto, desde meados dos anos 70 (MASTROCOLA, 2014) começam a surgir os *video games*, jogos que utilizam uma plataforma eletrônica – e posteriormente digital – para fornecer formas de entretenimento diferentes e inovadoras quando comparadas com as mídias de então.

Em pouco tempo, especialmente levando em conta o processo que outras mídias como o aparelho de televisão e o rádio levaram para atingir parte significativa das populações, os aparelhos destinados aos jogos se popularizaram, começando principalmente com o sucesso de vendas dos primeiros consoles da empresa Atari, incluindo aí o Atari 2600.

¹ Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba – Uniso.
E-mail: willianwelbert@yahoo.com.br

² Por vezes definidas como *cinematics* ou *in-game movies*, *cutscenes* são cenas introduzidas em jogos digitais, onde o jogador tem pouco ou nenhum controle além de pular a visualização delas. Em outras palavras, pequenos filmes ou cliques responsáveis por avançar o enredo na direção determinada pelos desenvolvedores.

Com a simples adição de uma caixa à “sala de TV” das casas, e com a ajuda de alguns cabos e um pouco de imaginação, o aparelho televisor ganhava novas e inesperadas funcionalidades. Sendo a principal delas a saída, no âmbito prático, de uma certa posição de passividade exigida pela dinâmica do aparelho, as pessoas já não se limitavam a interagir de forma indireta ou oblíqua com a televisão, a interatividade se tornou física, dependente de um botão e um controle direcional, as possibilidades se ampliavam.

Claro que falamos de uma forma específica de interatividade, a agência (FALCÃO, 2011), pois o próprio controle remoto dos televisores já possuía botões e, de certa maneira, ampliava as possibilidades de interação com o aparelho de televisão, dando início ao seu próprio fenômeno cultural, o *zapping*.

Entretanto, é inegável o impacto que os jogos eletrônico-digitaes causaram tanto à dinâmica da indústria do entretenimento quanto à dinâmica domiciliar das casas ao redor do globo. Que adotaram as caixas cinzentas como verdadeiros apêndices de seus aparelhos televisores. Jogar tornou-se rapidamente um fenômeno comunicacional e cultural, que pode ser analisado de diversas formas, e que, para muitas pessoas, já faz parte do fluxo do cotidiano cultural.

Nosso interesse nessa mídia vem se desenvolvendo desde a popularização dela no território nacional, com ênfase na década de 90, especialmente em seus anos finais. Embora o Brasil nos pareça sempre ter sofrido com uma espécie de atraso tecnológico (decorrente principalmente do câmbio e taxaço desses produtos, em sua grande maioria importados. O que eleva o preço final), mantendo os consumidores em cheque até o preço tornar-se viável às famílias locais.

À medida do acelerado passo tecnológico, que injetava mais poder de processamento e memória em cada novo console, os jogos digitais passam a evoluir como mídia, seu público passa a se tornar cada vez mais exigente, e os mais diversos jogos que adentram o mercado, disputando a atenção e o dinheiro de cada jogador, criam ao redor de si uma lógica própria, com imprensa especializada, infra-estruturas diferenciadas e uma cultura específica. Vemos então, a cultura dos *games* gradativamente deixando de ser periférica. Especialmente à medida que as gerações que tiveram a forte marca dos jogos digitais estampada em sua infância e adolescência, cresce.

Assim, como um sistema de signos, a cultura funciona como uma espécie de inteligência coletiva, composta por conjuntos de proibições e prescrições, ou seja, por programas de comportamento. Os signos desse sistema são responsáveis por converter fenômenos em significação, armazenada não nas consciências individuais, mas nas relações, nas entrelinhas tecidas por emissor e receptor. Em um processo tradutório, o sistema reconforma, continuamente, sua estrutura, interpretando signos. É, como resultado desse intercâmbio, que novas configurações de códigos são absorvidas na memória do sistema e se recompõem, a fim de traduzir novos conteúdos, que só podem surgir, a partir dos antigos, da tradução, daqueles que a cultura reconhece. (SILVA, 2010 p. 275)

É importante esclarecer aqui que entendemos esses fluxos culturais, ou traduções, a partir de um conceito específico relacionado à cultura, esse conceito é a Semiosfera de Iuri Lotman:

A cultura, portanto, além de um sistema de signos, forma um grande texto que se autorregula, *autodescreve* e é composto por séries de outros textos diversificados, o que forma uma Semiosfera, o cosmo *sígnico* de cada cultura. Novos textos se formam por meio de contaminações esponjosas nas fronteiras da semiosfera, nos encontros dialógicos de culturas, na mestiçagem. Esses encontros produzem a modelização - padronização, criação de um modelo - de textos, dividida em duas vertentes, a modelização primária, que é a língua, a linguagem verbal; e a modelização secundária, composta por todos os sistemas semióticos restantes. Essa classificação ocorre porque, para Lotman, a língua é o modelo de todos os outros sistemas de signos. Acrescentamos que a comunicação verbal, a palavra, é a responsável pela análise e descrição dos inúmeros códigos de linguagem. É, por meio da palavra, que o crítico, o cientista, o comunicólogo buscam analisar, comparar, compreender as linguagens não-verbais e híbridas. (SILVA, 2010. p.275-76).

A partir desse ponto de vista, podemos tecer uma linha de raciocínio que coloca os jogos digitais como hibridização de outros códigos em ebulição no final dos anos 70, a computação exercida nos laboratórios de universidades mundo afora é um desses códigos, dentre eles os códigos dos jogos de tabuleiro, dos esportes e da televisão como suporte também se aplicam.

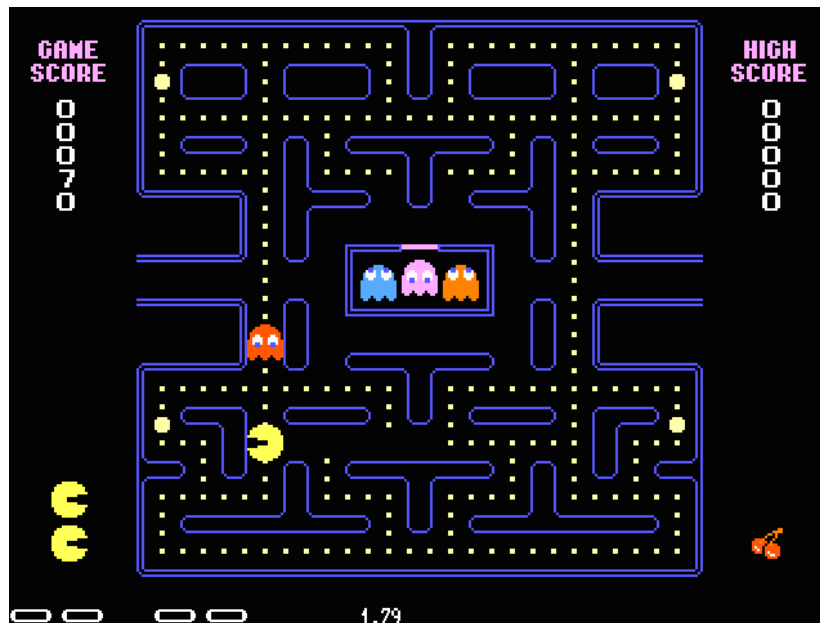
A “cultura do *videogame*” ou “cultura *gamer*” já surge então, híbrida de partida, multi-referencial e multi-conectada. Em seu aspecto de modelização primária, as linguagens referentes à essa cultura não por acaso são constantemente referidas e mantidas no idioma inglês. Dentre as empresas de desenvolvimento de jogos hoje, a grande maioria se encontra nos Estados Unidos (BAY, 2015), se ampliarmos o olhar para os países anglófonos a proporção aumenta ainda mais.

Logo, o acesso a material científico sobre o assunto produzido em inglês é muito mais amplo e facilitado, e o uso dos termos originais geralmente se mantêm entre os jogadores, jornalistas e cientistas brasileiros. Este é, inclusive, um dos motivos pelos quais, neste trabalho, alternamos o uso dos termos *videogame(s)*, *game(s)*, jogos, jogos eletrônicos e jogos digitais. Embora nem sempre estes possam ser tratados como sinônimos. Especialmente em contextos culturais mais amplos onde o termo “jogo” por exemplo, pode ter uma miríade de significados, desde o contexto do esporte, passando pelo contexto lúdico infantil até os contextos tecnológicos e de entretenimento digital que tratamos aqui.

Dentro do contexto geral da experiência dos jogos digitais e da cultura desse meio, elegemos como recorte um fenômeno que passa a ocorrer com maior abrangência à medida que a tecnologia evolui, esse fenômeno é o narrar no suporte ludológico digital.

Por suas limitações técnicas, os primeiros *games* não conseguem entregar uma vivência narrativa a seus jogadores, contentando-se, em um primeiro momento, a serem lúdicos e divertidos, propondo com frequência a competição entre jogadores (Figura 1).

Figura 1: Pac-Mman clássico



Fonte: <http://goo.gl/VFQWzR>

Ao passo que mais recursos tecnológicos ficam disponíveis, as empresas e equipes responsáveis por esses jogos vão adicionando camadas de profundidade ao conteúdo, já que, como dissemos, o jogador também passa a exigir o melhor conteúdo possível ao adquirir um

jogo (Figura 2). O clássico Pac-Man (1980), por exemplo, já conta com roteiros específicos para cada novo jogo, buscando conquistar novos públicos.

Figura 2: Pac-Man and the Ghostly Adventures, 2013



Fonte: <http://goo.gl/xpLney>

Vemos então uma preocupação crescente com as narrativas presentes em tais jogos, a pura ludicidade parece não ser mais suficiente para a maior parte dos jogadores, também se faz necessária uma história envolvente, personagens interessantes, enredo marcante. Os *videogames* vão agregando aspectos que eram anteriormente prioridade do cinema, de forma hibridizante e promovendo intercâmbios entre linguagens midiáticas.

A popularização dos jogos (e a abundante oferta de títulos consequente desta), o diálogo com a estética narrativa do cinema e outros fatores como a abordagem da imprensa especializada levaram à divisão dessa grande massa de lançamentos em blocos menores, categorizados por gênero ficcional. Temos hoje no contexto dos jogos digitais uma infinidade de gêneros e sub-gêneros como Ação, Aventura, *Shooter*³, (MMO⁴)RPG⁵s, Terror, Horror, entre outros.

O que nos levou ao próximo recorte de tema, dentre os diversos gêneros e sub-gêneros, um se destaca por seu forte dialogismo com o cinema, especificamente com o

³ Jogos focados na ação de atirar com uma arma de fogo, geralmente com câmera em primeira pessoa.

⁴ *Massive Multiplayer Online* ou Multijogador Online Massivo em tradução livre, jogos online onde várias pessoas jogam ao mesmo tempo, conectadas à Internet.

⁵ Role Playing Game ou jogo de interpretação de papéis em tradução livre, jogos focados em narrativas onde cada jogador assume um papel ficcional para o desenvolvimento da trama.

cinema de terror e suspense, trata-se do sub-gênero *Survival Horror* ou horror de sobrevivência em tradução própria, configura-se como uma modalidade de jogo onde o principal objetivo é sobreviver alcançando o fim da narrativa. Esta geralmente inclui um cenário pós-apocalíptico ou distópico e com recursos mínimos; inimigos fortes e numerosos que obrigam constantemente o jogador a evitar o conflito, economizando assim itens escassos como munições; e a constante presença de *puzzles*, ou pequenos quebra-cabeças, ou charadas, que desafiam o jogador em uma esfera pouco mais intelectual e menos atrelada a seus reflexos sensoriais (Figura 3).

Figura 3: Puzzle em Silent Hill (1999)



Fonte: <http://goo.gl/AO7hqe>

Elegemos então, baseados nesses três recortes (a mídia *videogame*, o aspecto narrativo desta, e o sub-gênero *Survival Horror*) o corpus de análise como sendo o jogo *Silent Hill 2* (2001), além de trazer consigo indiretamente a evolução da abordagem narrativa dentro dos jogos digitais, este *game* contém as principais características de seu sub-gênero, e por de certa forma privilegiar a narrativa, pode se configurar em um estudo de caso relevante à busca por uma metodologia de análise das narrativas ludológicas, que é o objetivo geral deste trabalho.

Outro aspecto muito caro e importante para nós é o aspecto das linguagens visuais empregadas nesses jogos, devido à sua intertextualidade com outras linguagens visuais como a do cinema. E é a partir desse aspecto que tecemos nosso trabalho, que visa testar, experimentar e tentar adaptar na medida do possível, uma metodologia de análise para o conteúdo narrativo presente nos jogos digitais.

Para tornar a tarefa realizável, este trabalho irá analisar algumas cenas da primeira *cutscene* do jogo digital *Silent Hill 2* (2001), com foco em seus elementos de linguagem ou

“plano de expressão”, e estratégias narrativas ou “plano da estória” (MOTTA, 2013) tendo em mente que:

[...] embora em alguns momentos da análise um ou outro plano possa ser o foco de atenção principal. O analista da narrativa ou dos processos de comunicação narrativa deverá privilegiar o plano da estória, mas é inevitável que este plano seja estudado simultaneamente ao plano da expressão, pois os dois são fortemente interdependentes. (ibid, p.139).

Entende-se por “*cutscene*” pequenos trechos narrativos inseridos em jogos digitais em forma de vídeo (geralmente animações), que podem ser ignorados pelo jogador – fornecendo assim a opção de o mesmo não acompanhar a narrativa – mas deixando de permitir que durante aquele intervalo haja uma “agência” (FALCÃO, 2011) com o jogo. Em outras palavras, ao empregar uma *cutscene* o narrador fornece ao jogador a escolha de acompanhar ou não a narrativa inserida no jogo. Apenas neste recorte, reflete-se um conflito que acabou gerando alguma polêmica entre pesquisadores dos jogos digitais, alguns até esta data ainda defendem que o método do narrar que utiliza a técnica da *cutscene* não seria adequado à mídia jogo digital, por sua característica de interromper o fluxo do jogo.

[...] um bom gameplay deve andar lado a lado com uma narrativa envolvente, pois, como lembra Juul (2005, p.163), ‘as regras e a ficção interagem, competem e se complementam’ (MASTROCOLA, 2014).

Com isso em mente, nos propomos analisar algumas cenas da primeira *cutscene* de Silent Hill 2 (2001), que introduz o jogador ao que ele experimentará durante as próximas horas de jogo e propõe a narrativa como mais um elemento de estímulo ao jogador, acrescentando multiplicidade aos elementos lúdicos que já compõem os jogos digitais.

2. Análises

Motta (2013) define o Plano da expressão como o plano das linguagens das narrativas, “da superfície do texto”, incluindo nessa definição a linguagem visual, que será o eixo desta análise. Como já citado acima, os vínculos entre os planos de expressão e da estória são interdependentes, por isso propõe-se analisar as imagens da primeira *cutscene* tendo como ponto norteador a própria estória que vai sendo introduzida ao jogador.

Para a comunicação narrativa, jornalística, publicitária, cinematográfica ou dos quadrinhos, por exemplo, observar esse plano tem uma importância fundamental na análise porque a retórica escrita, visual ou sonora é fartamente utilizada como recurso estratégico para imprimir tonalidades, ênfases, destacar certos aspectos, imprimir efeitos dramáticos de sentido. (ibid, p. 136).

Logo, e sem a pretensão de dar conta de todo o enredo ou do(s) contexto(s) do jogo, analisaremos a *cutscene* dividindo-a por mudanças de câmera, a cada corte aliado a mudança de posição. Enumerando alguns elementos que destacam-se à nossa atenção e como estes podem estar ligados a essa introdução da estória ao público.

Figura 4: Narciso e poder gráfico



Fonte: Cena de Silent Hill 2 (2001)

Ao iniciar a *cutscene*, esta é a primeira imagem mostrada, um primeiro plano, ao mesmo tempo “de nuca” e “frontal” (GERBASE, 2015), vemos a personagem, que intuímos ser a personagem principal, olhando-se em um espelho, além da forte simbologia e ligação com a mitologia desta cena (mais adiante neste jogo o enredo confirma esta primeira suspeita, dando ênfase às características pessoais, psicológicas e emocionais desta personagem) temos já um primeiro contato com uma estética sombria, onde a iluminação da cena esconde os olhos da personagem, os espelhos aparentam manchas e sujeiras, a narrativa visual se faz presente desde o primeiro momento, o jogador ainda não ganhou “controle”, a agência, do avatar/personagem entretanto já está inserido em um contexto visual específico. Outro ponto, este já contextual, nos parece uma demonstração de poder gráfico, Silent Hill 2 (2001) é um

dos primeiros grandes jogos lançados à uma – na época – nova geração de consoles de videogame.

Figura 5: Abertura



Fonte: Cena de Silent Hill 2 (2001)

No próximo corte, em primeiro plano e ângulo $\frac{3}{4}$, temos uma melhor ideia do local da personagem, trata-se de um relativamente amplo banheiro, podemos perceber também as roupas da personagem e seu casaco que lembra um uniforme de serviços ou militar. A movimentação da cabeça da personagem leva a crer que ele estaria ali buscando uma espécie de alívio, ao lavar o rosto, mais uma vez, temos uma pista das inquietações da personagem.

Figura 6: Território familiar



Fonte: Cena de Silent Hill 2 (2001)

Temos aqui uma drástica mudança, de qualidade gráfica em um primeiro momento, mas também de iluminação, posicionamento de câmera e uso de cores. Pela primeira vez

vemos um conjunto de elementos que se perpetua por toda a narrativa ludológica⁶ que se seguirá, a qualidade gráfica sai do âmbito da pura animação e se aproxima do que se tornará padrão ao restante do jogo, a iluminação da cena se torna mais clara, aparentemente para permitir ao jogador que perceba o cenário, a câmera se posiciona em um local não convencional, em plano de conjunto e ângulo perfil, que nos permite ver as diversas manchas de cor do banheiro (que revela-se público pela estrutura arquitetônica) manchas majoritariamente avermelhadas, lembrando sangue e ferrugens, a estética do jogo começa a ser revelada.

Figura 7: Silent Hill



Fonte: Cena de Silent Hill 2 (2001)

A partir deste momento, em primeiro plano contra-plongée e ângulo de $\frac{3}{4}$, introduz-se o que será a paisagem disponível ao jogador nas próximas horas do jogo, neste momento o personagem começa a narrar, de forma oral, os motivos pelos quais está naquele local e o enredo central da trama⁷, a estética avermelhada se concentra nas paredes do prédio, em contraste com a paisagem ao fundo.

⁶ “narrativa ludológica” é um termo utilizado por (GASI, 2013) para designar narrativas no âmbito dos jogos digitais.

⁷ A saber, uma carta que recebeu tendo sua esposa como remetente, no entanto sua esposa já havia falecido.

Figura 8: Silent Hill como cidade



Fonte: Cena de Silent Hill 2 (2001)

No último momento desta *cutscene*, o personagem, através de sua narração, esclarece que “*Silent Hill*” se trata de uma cidade, temos pela primeira vez uma câmera posicionada em plano aberto e plongée, e vemos já algumas características do subgênero *Survival Horror*: um personagem isolado; em um contexto aparentemente distópico, pós-apocalíptico ou, ao menos, isolado. Em um contexto onde apenas a personagem está disponível no cenário, a estória promete caminhar em sentidos mais psicológicos e pessoais, da ordem da subjetividade da personagem.

3. Considerações Finais

Consideramos assim, que a primeira *cutscene* de Silent Hill 2 (2001), não só se apropria de forma intertextual de elementos classicamente utilizados no cinema, como introduz o jogador ao universo ficcional e à estética do jogo, fazendo uso respectivamente de elementos importantes ao roteiro e de cores, texturas e iluminação que serão recorrentes durante a experiência do jogador com o *game*. Ademais, podemos verificar que a metodologia de Motta (2013), é aplicável no contexto dos jogos digitais, especialmente naqueles títulos que dão destaque ou atenção especial ao roteiro em seu desenvolvimento, mesmo que ainda caibam adaptações para analisar momentos onde o jogador efetiva a agência sobre seu avatar. Entendemos também que a continuidade das pesquisas na área da comunicação e da cultura que envolvam as práticas e dinâmicas relacionadas aos jogos digitais enquanto mídia são de fundamental importância na complexidade da contemporaneidade.

Referências Bibliográficas

BAY, J. W. Best Cities for Video Game Development Jobs. **Game Industry Career Guide**, 2015. Disponível em: <<http://www.gameindustrycareerguide.com/best-cities-for-video-game-development-jobs/>>. Acesso em: 20 Agosto 2015.

FALCÃO, T. Camadas relacionais de prescrição: Alicerces para uma metodologia de análise dos jogos eletrônicos. **Anais do XX Encontro da Compós**, Porto Alegre, Junho 2011. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1576.doc. Acesso em: 09 jun 2015.

GASI, F. **Videogames e Mitologia**: A poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos. Nova Iguaçu, SP: Marsupial Editora, 2013.

GERBASE, C. Enquadramentos: planos e ângulos. **Primeiro Filme**, 2015. Disponível em: <<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>. Acesso em: 20 Agosto 2015.

MASTROCOLA, V. M. **Horror Ludens**: Medo, entretenimento e consumo em narrativas de video games. São Paulo: Livrus, 2014.

MOTTA, L. G. **Análise Crítica da Narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

PAC-MAN. [S.l.]: Namco/Bally Midway. 1980.

PAC-MAN and the Ghostly Adventures. [S.l.]: Namco. 2013.

SILENT Hill. [S.l.]: Konami. 1999. Plataforma: Playstation.

SILENT Hill 2. várias plataformas. ed. [S.l.]: Konami, 2001.

SILVA, M. C. C. Contribuições de Iuri Lotman para a comunicação: sobre a complexidade do signo poético. In: FERREIRA, E. A. **Teorias da comunicação**: trajetórias investigativas. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2010. p. 273-291.