

AS INSPIRAÇÕES DE *ALONE IN THE DARK* – ANALOGIAS ENTRE O CINEMA DE HORROR E O GÉNERO *SURVIVAL HORROR*

Ana Narciso¹

Resumo: Ao seguir as investigações de Noël Carroll sobre o horror e os seus paradoxos e de Bernard Perron, que analisa o género aplicado a formas de entretenimento digital, este estudo visa compreender as inspirações do cinema nos videojogos *survival horror*. Através de uma breve análise morfológica e narrativa das ideias cinematográficas aplicadas em *Alone in the Dark*, pretende-se desvendar a atração que o género suscita nos jogadores, mesmo quando são transmitidos conteúdos perturbantes. O horror desenvolve-se em formas de arte narrativas e, por isso, os videojogos conseguem transmitir verdadeiras experiências emocionais que se aliam à interatividade e à possibilidade de mudar histórias.

Palavras-chave: *Alone in the Dark*, Cinema, Expressionismo Alemão, Literatura Gótica, Horror, *Survival Horror*, Videojogos

Contacto: ananarciso2@gmail.com

“Why are we disturbed by fictions? And why do we seek out fictions that disturb us?” Noël Carroll

Introdução

Desde a criação da imagem em movimento que o cinema marcou multidões tornando-se um meio comunicativamente forte e rico. Como McQuail (2003, 27) refere, “a prática de combinar mensagens fortes com entretenimento tinha sido estabelecida há muito na literatura e no teatro, mas os novos elementos no cinema foram as capacidades de chegar a imensa gente e de manipular a realidade da mensagem fotográfica sem perda de credibilidade”. De facto, as criações cinematográficas permitiram olhar para o mundo e viajar sem deslocação física. Como Betton (1987, 1) defende, “com coisas, e não com palavras, numa linguagem que cabe a nós decifrar, o cineasta oferece-nos uma visão pessoal, insólita e mágica do mundo”. Com grande emoção, os espetadores puderam constatar as maravilhas da imagem em movimento no ano de 1895. *L’Arrivée d’un train en gare de La Ciotat*, para além de englobar

¹ Universidade do Algarve

todo um ângulo de ação, retratou a simples casualidade do dia-a-dia. Graças à profundidade de campo que permitiu vislumbrar a chegada de um comboio e ao forte plano sequência que possibilitou a visualização de uma atividade comum, Louis Lumière conseguiu transmitir sensações de pânico e medo. Mas se o cinema de horror se define por transmitir sensações de apreensão, angústia, suspense e mistério, porque não pensar nesta obra como pioneira de algumas sensações vistas posteriormente no mesmo gênero?

Um ano depois, Georges Méliès criou o filme *Le Manoir du Diable* e, desde então, o cinema de horror não perdeu a sua importância. Como diz Crane (2004, 150), “the unparalleled exercise in fright seems incredibly robust and quite even immortal”. Com o final da 1ª Guerra Mundial, surge um movimento que se veio a revelar importante na história do cinema. Denominado Expressionismo Alemão, vários cineastas criaram obras que perduram no tempo. *Das Cabinet des Dr. Caligari*, em 1919, transformou mentalidades graças aos cenários escuros, perspectivas deformadas e maquiagem excessiva, características nunca vistas até então. Mais tarde, em 1922, foi criada a personagem de *Nosferatu* que se distinguia pela sua peculiaridade e pela sua capacidade em infligir horror no espectador.

Como se vê, o cinema de horror surge cedo na história do cinema, “along with westerns, musicals, and gangsters films, horror is one of cinema’s basic genres, one that emerged early in the history of the medium” (Prince 2004, 1). Continua a ser um gênero constantemente trabalhado e aparentemente busca inspirações na literatura gótica do século XVIII. Porém, foi no século XX que o cinema a abraçou. Em 1910, foi adaptada para cinema a história *Frankenstein: or the Modern Prometheus*² da escritora britânica Mary Shelley e em 1922 a obra cinematográfica *Nosferatu*, já referida, inspirada na história *Drácula*³ do romancista gótico irlandês Bram Stoker. Estes dois meios comunicativos deram início a um vínculo, que pela atração que oferece, estende-se ao videojogo como meio de comunicação digital. Como Tinwell e Grimshaw (2009, 2) afirmam, “the survival horror game genre deliberately gratifies the

² Escrita em 1818.

³ Escrita em 1897.

pleasure humans seed in frightening themselves and, in this, it is no different to horror cinema.”

As influências do cinema no videogame – a procura do horror e a contribuição da literatura gótica

Segundo Noël Carroll (1990, 8), há um visível paradoxo no género. Porque consegue o público ficar assustado com algo que não existe e, já que o horror transmite desconforto, porque se continua a procurá-lo? Tanto no cinema como posteriormente nos videogames, o espetador consegue ficar assustado pois cria um sentimento faz-de-conta. Acredita na ficção e, por isso, sente medo (Carroll 1990, 63). A manipulação da imagem de modo a provocar sentimentos de apreensão no espetador serviu de inspiração para o videogame assim como a imposição de realidades ilusórias. Como Perron (2012, 14) afirma, “to find pleasure in horror film, it is necessary to play by its rules”.

Por outro lado, a literatura gótica também continua a servir de base para algumas criações virtuais, já que os autores góticos exploravam o inconsciente humano e o desconhecido ao mesmo tempo que tentavam descobrir novos imaginários. Nasce na Inglaterra, em 1765 com o romance *The Castle of Otranto* de Horace Walpole considerado o fundador do género. Como Lovecraft (1973, 24) defende: “(...) none other than Horace Walpole himself – to give the growing impulse definite shape and become the actual founder of the literary horror-story as a permanent form”. Esta corrente, caracterizada pela atração e repulsão relativas às histórias de terror, acabou por influenciar o cinema e, obviamente, os videogames. Mais tarde, em 1973 no seu estudo *Supernatural Horror in Literature*, o escritor H. P. Lovecraft, marca estes dois meios comunicativos ao ser conhecido pela ideia de que o medo é a emoção clássica mais intensa e que o medo pelo desconhecido marca cada indivíduo:

The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown. These facts few psychologists will dispute, and their admitted truth must establish for all

time the genuineness and dignity of the weirdly horrible tale as a literary form. (Lovecraft 1973, 12)

Os videojogos de horror buscam, de certo modo, a estética aplicada na literatura gótica. O final feliz não costuma ser utilizado e procuram desconfortar o jogador e emergi-lo numa autêntica experiência, explorando sempre o sobrenatural. De facto, estes romancistas recorriam de forma constante ao fantástico e ao extraordinário não dando espaço para o realismo quotidiano. O homem, enquanto personagem, tornou-se então num ser que transcende a razão, que apela ao sentimentalismo e à introspeção. O individualismo, o pessimismo e a nostalgia são características que definem os heróis dos romances góticos, à semelhança dos heróis cinematográficos e posteriormente dos heróis vistos nos videojogos, que tanto podem ser utopistas solitários como egoístas atormentados. Quando se pensa em literatura gótica, a associação a ambientes sombrios, a maldições e profecias, a segredos bem guardados e a manuscritos, a fantasmas e a monstros, é automática. Assim, parece ser mais fácil expor situações perigosas e horrendas de modo a ficar com a recordação dessas mesmas situações. Como França (2010, 73) refere, “(...) o medo, por sua intensidade emocional, seria uma sensação legítima a ser produzida por obras de arte”. De facto, muitas obras de arte recorrem ao macabro e ao terror para afetar quem vê essas mesmas obras pelo que, cabe ao espetador a responsabilidade de se deixar afetar pelo que vê. Mais uma vez, como Lovecraft (1973, p.12) defende:

The appeal of the spectrally macabre is generally narrow because it demands from the reader a certain degree of imagination and a capacity for detachment from every-day life. Relatively few are free enough from the spell of the daily routine to respond to rappings from outside (...).

Apesar da literatura gótica abordar o irracional como mistério sem explicação, o cinema e as narrativas exploradas nos videojogos procuram esclarecimentos e justificações para compreender o cerne de cada situação

macabra. De qualquer das maneiras, o leitor assim como o espetador e o jogador, tem de submeter-se à narrativa que lhe é contada e dispor da sua criatividade se quiser obter todas as suas sensações.

***Alone in the Dark* como o primeiro videogame do género survival horror**

Com o desenvolvimento da indústria dos videogames, o horror logo deixou as suas marcas nalgumas criações na década de 80⁴. Porém, é em 1992 que é lançado o primeiro videogame com inspirações claramente cinematográficas. *Alone in the Dark* fundou igualmente um novo género na indústria: o *survival horror*. As suas inovações impuseram ao meio novos requisitos de qualidade:

Although the 3D graphics of *Alone in the Dark* were crude and blocky by today's standards, with flat-shaded rather than textured polygons, they were remarkable for their time. Combined with superb atmospheric sound effects and a rich soundtrack, the overall presentation created a potent feeling sense of horror. (Loguidice e Barton 2009, 2)

Criado pela produtora francesa Infogrames e com influências dos contos *Cthulhu Mythos* de H.P. Lovecraft e do filme *Night of the Living Dead* de George Romero, a história baseia-se na aventura de um detetive que investiga um suicídio numa enorme mansão. A resolução de puzzles é uma constante ao longo do inevitável percurso e o mistério criado pelas melodias assustadoras e por ângulos de câmara fixos contribuem para uma experiência de horror. Em *Alone in the Dark*, é possível encontrar criaturas letais e são esses encontros que distinguem o género. Como Perron (2004, 2) afirma, “the conflict between the avatar and those monsters is the dominant element of horror”. Se um videogame é um mundo novo e original que, através do uso de mecânicas como a narrativa, a arte e o som, consegue transmitir a sua essência (Grip, 2010), neste género o jogador ainda consegue criar laços emocionais com criaturas e, inevitavelmente, com as personagens. Tal como Carrol (1990, 59) refere, “in

⁴ Videogames como *Haunted House* (1982), *Halloween* (1983) e *Sweet Home* (1989).

consuming horror fictions we are not only involved in relations with horrific beings; we are also in relations with fictional protagonists”.

No cinema, os planos utilizados, para além de manipularem a história, definem a sua imersividade. Os videojogos adaptaram esses mesmos planos de modo a escolher o grau de envolvimento emocional, espacial e temporal. Em *Alone in the Dark*, a base morfológica consiste no plano médio que reproduz de modo realista o ângulo de visão pretendido. Criado em sistema operativo MS-DOS, utiliza planos, contra-planos e posições de câmara que serviram de modelo para videojogos criados posteriormente como, por exemplo, a série de videojogos *Resident Evil*⁵. Como Rouse (2009, 23) confirma, “the early Resident Evil games featured fixed camera angles that forced players into some pretty terrifying experiences. (...) This allowed the games to pull off some uniquely cinematic scary moments, such as walking down a dark hallway toward the camera and thereby not seeing what was ahead”.

As influências cinematográficas de *Alone in the Dark*

No cinema, há uma grande ligação entre o espetador e o espaço que lhe é mostrado. Para essa ligação existir, existem planos cinematográficos que ajudam à imersão de quem vê a ação. Também nos videojogos, esses pontos de vista são muito utilizados e podem distinguir-se entre três: *God’s View*, *Third-Person View* e *First-Person View*.

<i>God’s View</i>	<i>Third-Person View</i>	<i>First-Person View</i>
	Espectáculo	
	Identificação com personagem	
Imersão na história		
		Imersão no espaço
Imersão no evento		

Tabela 1: Ponto de vista e Imersão (Luz, 2009)

⁵ Primeiro videojogo criado em 1996, Capcom.

Conforme a figura 1, é na visão em terceira pessoa que o jogador consegue uma maior identificação com a personagem, um envolvimento com a narrativa que lhe é contada e, conseqüentemente com o espetáculo que lhe é oferecido. Os criadores de *Alone in the Dark*, Frederick Raynal e Franck de Girolami, aproveitaram este ponto de vista para mostrar todos os ambientes, pela primeira vez no género, criados em 3D: “*Alone in the Dark* is an early blend of 2D and 3D technology; specifically, of software based 3D polygons for characters and items, and prerendered 2D imagens for backgrounds” (Loguidice e Barton 2009, 1). No início do videogame são utilizados vários planos cinematográficos: o plano geral que permite situar o local e dar a conhecer a mansão onde irá decorrer toda a ação; e o plano subjetivo em que vemos a nossa personagem através de um demónio na mais alta janela da habitação, graças à posição em plano picado da câmara. Ao longo do videogame esta posição adquire uma forte importância pois reflete a vulnerabilidade do ser humano face às criaturas, situação muito trabalhada nas histórias de horror. Como Carroll (1990, 126) afirma, “the conflict between humanity and the inhuman, or between the normal and the abnormal, is fundamental to horror”. A profundidade de campo é igualmente utilizada para mostrar as deslocações da personagem pela mansão e torná-las imersivas. De uma forma geral, o plano americano foca por vezes a personagem pela altura dos joelhos ou cintura, pelo que o plano médio é o mais trabalhado. Pode ver-se constantemente a personagem e as criaturas por inteiro assim como o espaço envolvente. No final do videogame, o detetive, que desvendou durante todo o percurso o misterioso suicídio, consegue finalmente encontrar uma saída da enorme mansão. Com grande satisfação, apanha boleia num carro para sair daquele lugar. Na última cena, o jogador é exposto a um grande plano que mostra a face do condutor do automóvel: uma caveira. Segundo Nelson Zagalo (2009, 59), “o facto de se apresentar um close-up facial intensifica e dramatiza o evento no ecrã”. Assim, este plano proporciona um final inquietante.

Em termos narrativos *Alone in the Dark* também segue conceitos cinematográficos como, por exemplo, o suspense. Por ser uma *história de detetives* em que a procura de pistas e a resolução de enigmas é uma constante,

são geradas perguntas na mente do jogador, ao longo do percurso às quais espera obter resposta até ao final da narrativa. Como Carroll refere (1990, 137), “a question/answer relationship is a necessary condition for narrative suspense”. Para além das perguntas fundamentais, há espaço para constantes microquestões que ajudam a ligar os vários acontecimentos. Como Perron (2004, 3) completa, “micro-questions raised by expected dangerous and harmful events have”.

De facto, a influência cinematográfica na indústria dos videojogos na década de 90 é notória e, hoje em dia, é trabalhada de forma contínua. Por vezes são introduzidas *cutscenes*⁶ onde diferentes planos e diferentes movimentos de câmara são mostrados de forma a conseguir uma maior tensão e dramatização da narrativa. No género, uma *cutscene* “can depict a horrible scene in a filmic way” (Perron 2004, 7). São também utilizadas para desenvolver a história e personalidade de cada personagem assim como o tempo e espaço da ação. Tal como Domingo (2008, 312) refere, “se reconoce una mayor complejidad de la categoría temporal en los videojuegos, sobre todo tras la mayor valoración de la función de las cut-scenes narrativas”. Em *Alone in the Dark* é utilizada uma *cutscene* que mostra a chegada da personagem à mansão e o lento caminho na sua direção. O jogador só tem o controlo da personagem quando entra pela porta principal e a mesma se fecha atrás de si e, devido a esta imposição cinematográfica, o jogador percebe imediatamente sob que perspetiva irá jogar: “this sequence gives an initial sense of the game’s third-person perspective presentation” (Loguidice e Barton 2009, 7). Outro aspeto a realçar prende-se com a escuridão. Tanto no cinema de horror como no género *survival horror*, revela-se um conceito insubstituível. A imaginação do jogador funciona, de forma constante, quando a luz é fraca ou mesmo nula. Imagina o que estará para além e, sem pensar, procura os seus próprios medos. Assim, a redução da visibilidade remete para o inevitável medo pelo desconhecido ao que Pinchbeck (2009, 85) acrescenta “darkness limits our perception, creating space for tension and doubt to flourish”.

⁶ Uma *cutscene* é uma interrupção narrativa no videojogo que adquire as características de uma filmagem cinematográfica. É usada para narrar acontecimentos, introduzir informações ou destacar algum pormenor videojogo. Com a tecnologia atual podem tornar-se interativas.

Como se constata, os videojogos têm vindo a aproximar-se cada vez mais do cinema. Os ângulos e as posições de câmara, a construção de cenários e a caracterização de personagens levam à manipulação emocional do espetador, fator que inspirou o videojogo. Porém, estes dois meios apresentam uma clara diferença. Enquanto os filmes apresentam ao espetador uma realidade fixa e inalterável, “the spectator cannot participate in the situation” (Perron 2004, 7), os videojogos permitem uma interação com essa realidade e oferecem ao jogador a possibilidade de a moldar, “participant’s actions have an appropriate and understandable impact on the world the computer presents” (Loyall e Aarseth 2004, 1). Devido à interatividade associada, atualmente os videojogos parecem superar o cinema ao permitirem níveis profundos de imersividade.

Conclusão

Com este estudo verificamos que a criação de videojogos é inspirada por técnicas cinematográficas. Quando o desenvolvimento tecnológico permitiu, essas técnicas foram aplicadas e, até à atualidade, continuam a ser utilizadas. O cinema de horror, desde o seu surgimento e com a contribuição da literatura gótica, procurou lidar com pesadelos do inconsciente humano, com questões que envolvem a natureza da existência ao explorar variadíssimos receios e fobias, entre eles, o antigo medo pelo desconhecido e pelo irracional. O seu público acredita nas ficções que lhe são mostradas e, por vontade própria, deixa-se envolver. Isto devido ao poder de transformação que as histórias, quer literárias, cinematográficas ou virtuais exercem ao refletir a importância da imaginação sobre a realidade. É através desta exposição consciente ao medo, que a narrativa dá satisfação ao espetador, ao ver que as suas questões são respondidas ao longo do tempo.

Estes fatores acabaram por influenciar os videojogos, nomeadamente *Alone in the Dark*, o primeiro do género *survival horror*. Os ângulos de câmara fixos, por resultarem no género, são um dos aspetos morfológicos essenciais. O jogador sabe que algo está ao virar da esquina mas só conseguirá descobrir quando chegar perto. Os criadores tiraram partido das desvantagens de *Alone in the Dark*, especialmente da lentidão das ações, para aumentar a sensação de

pânico. Quando a personagem é ferida, acaba por ficar ainda mais lenta, aspeto muito utilizado posteriormente pelo seu realismo. Sendo o objetivo do videojogo o desvendar de mistérios e a contínua procura por uma saída, o jogador tem, de forma inevitável, de entregar-se à narrativa e às emoções transmitidas. Presentemente, consegue submeter-se a várias metamorfoses a nível psicológico graças a diversos aspetos como o poder das narrativas, a interatividade, a imersão e a emoção que os videojogos despoletam. Assim, vai mais além do que o cinema pois permite que o tempo da narrativa seja o *agora*. Desde o princípio e apesar de os dois meios terem uma grande ligação, pode notar-se um certo afastamento, já que até aspetos totalmente cinematográficos como as *cutscenes* estão a tornar-se cada vez mais interativas nos videojogos. De facto, o jogador pode tomar decisões mesmo dentro de uma pequena *filmagem*. Pode concluir-se então que apesar de ter sido o meio inspirador, o cinema ainda não consegue superar o videojogo devido à sua interatividade.

BIBLIOGRAFIA

- Aumont, Jacques. 2002. *A Estética do Filme*. Traduzido por Marina Appenzeller. Papyrus Editoria: São Paulo.
- Betton, Gérard. 1987. *Estética do Cinema*. Traduzido por Marina Appenzeller. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora.
- Beylie, Claude. 1997. *Os Filmes-Chave do Cinema*. Lisboa: Editora Pergaminho.
- Carroll, Noël. 1990. *The Philosophy of Horror: or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge.
- Crane, Jonathan. 2004. "Scraping Bottom: Splatter and Herschell Gordon Lewis Oeuvre." In *The Horror Film*, editado por Stephen Prince, 150-166. New Jersey: Rutgers University Press.
- França, Júlio. 2010. "Fundamentos Estéticos da Literatura de Horror: A Influência de Edmund Burke em H. P. Lovecraft". Caderno Seminal Digital, vol. 14, 73-89.
http://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_seminal/seminal_14.pdf

- Grip, Thomas. 2010. "Story: What is it really about?" *In the Games of Madness*, 11 de outubro. <http://frictionalgames.blogspot.pt/2010/10/story-what-is-it-really-about.html>
- Loguidice, Bill. e Barton, Matt. 2009. "Alone in the Dark (1992): The Polygons of Fear." In *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*, 1-13. UK: Focal Press.
- Lovecraft, Howard Phillips. 1973. *Supernatural Horror in Literature*. United States of America: Dover Publications Inc.
- Loyall, Bryan. e Aarseth's, Espen. 2004. "Cyberdrama - Janet Murray: From Game-Story to Cyberdrama." In *First Person - New Media as Story, Performance, and Game*, editado por Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan, 1-11. U.S.A.: Massachusetts Institute of Technology. http://mitp-web2.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262731751_sch_0001.pdf
- Luz, Filipe. 2009. "Videojogos, Narrativas, Espetáculo e Imersão." Conferência apresentada em Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, Rio de Janeiro, 8-10 outubro. http://movlab.ulusofona.pt/infomedia/papers/Paper_SBGames2009.pdf
- McQuail, Denis. 2003. *Teoria da Comunicação de Massas*. Traduzido por Carlos de Jesus. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Nogueira, Luís. 2008. *Narrativas Fílmicas e Videojogos*. Covilhã: Labcom.
- Perron, Bernard. 2004. "Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games". COSIGN, University of Slipt, 14-16 de setembro. http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf
- Perron, Bernard. 2009. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. U.S.A., McFarland & Company Inc.
- Pinchbeck, Dan. 2009. "Shock, Horror First - Person Gaming, Horror, and the Art of Ludic Manipulation." In *Horror Video Games: Essays on the Fusion*

- of Fear and Play* editado por Bernard Perron, 79-94. U.S.A.: McFarland & Company.
- Prince, Stephen. 2004. The Dark Genre and Its Paradoxes. In *The Horror Film*, 1-11. New Jersey: Rutgers University Press.
- Rouse, Richard. 2009. Match Made in the Hell: The Inevitable Success of The Horror Genre in Video Games. In *Horror Video Games Essays on the Fusion of Fear and Play*, editado por Bernard Perron, 15-25. U.S.A.: McFarland & Company Inc.
- Tinwell, Angela e Grimshaw, Mark. 2009. “Running head: Survival Horror Games – An Uncanny Modality”. Conferência apresentada em Thinking after Dark, Montreal–Canada, 23-24 de novembro. http://data.bolton.ac.uk/cet/Tinwell_Grimshaw_2009.pdf
- Vogel, Amos. 2005. *Film as a Subversive Art*. C. T. Editions: U.K.
- Zagalo, Nelson. 2009. *Emoções Interativas: Do Cinema para os Videojogos*. Coimbra: Grácio Editor.