

SILENT HILL: ASPECTOS RELIGIOSOS E MITOLÓGICOS DA FRANQUIA DE GAMES

RELIGIOUS AND MYTHOLOGICAL ASPECTS OF THE SILENT HILL GAME FRANCHISE

José Felipe Rodriguez de Sá¹

Ermelinda Ganem Fernandes²

Resumo: A franquia *Silent Hill* é uma potência no mundo dos videogames, acumulando oito títulos, dois filmes e milhões de dólares em lucro. O foco deste trabalho será o enredo dos três primeiros jogos da série, repletos de referências mitológicas e religiosas. A psicologia analítica vai ser a baliza teórica para abordar os temas arquetípicos usados pelos criadores de *Silent Hill*, a exemplo do renascimento, a jornada do herói, a criança divina e o feminino terrível, tanto no seu aspecto materno quanto no de par intrapsíquico do homem, a anima. Esses temas perpassavam os conflitos dos protagonistas de *Silent Hill*, como o embate entre gerações, a dor de perder alguém que se ama, os riscos da cegueira religiosa e a busca por si mesmo. Além de referenciar a Obra Completa de C. G. Jung neste trabalho, os escritos Erich Neumann, Joseph Campbell e Robin Robertson, autores que trabalharam dentro da perspectiva Junguiana, serão citados.

Palavras-chave: Silent Hill. Jogos de Vídeo. Mitologia. Religião e Psicologia. Teoria Junguiana

Abstract: The *Silent Hill* franchise is a powerhouse in the video-game world, having garnered eight installments, two movies and millions of dollars in profit. This study will focus on the plots of the first three games in the series, all filled with mythological and religious references. Analytical psychology will be used as the theoretical ground

Artigo recebido em 17/09/2015. Aprovado em 12/12/2016.

¹ Instituto Junguiano da Bahia. Graduação em Psicologia pela Universidade Salvador (UNIFACS). Pós-Graduação em Psicoterapia Analítica pelo Instituto Junguiano da Bahia (IJBA). Mestrando em Família na Sociedade Contemporânea pela Universidade Católica de Salvador (UCSAL). Contato: jrodriguez@triapsicologia.com.br.

² Instituto Junguiano da Bahia. Graduação na Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública. Mestre em Engenharia e Gestão do Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina. Doutora em Engenharia e Gestão do Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina. Contato: ehanem65@gmail.com.

upon which the archetypal themes used by Silent Hill creators will be addressed, such as the Renaissance, the hero's journey, the divine child and the terrible feminine, both in her maternal aspect and as man's intrapsychic peer, the anima. These themes have touched the conflicts faced by Silent Hill protagonists, such as the clash between generations, the pain of losing a loved one, the risks of religious blindness and the search for oneself. In addition to referring to the Collected Works of C.G. Jung in this paper, the writings Erich Neumann, Joseph Campbell and Robin Robertson, authors who worked within the Jungian perspective, will be cited.

Keywords: Silent Hill. Jungian Theory. Mythology. Religion and Psychology. Video Games.

Introdução

A indústria de games é um grande negócio. É um mercado de trabalho que agrega *designers*, engenheiros de computação, roteiristas e até músicos de orquestra sinfônica, trabalhando juntos para produzir games de sucesso. Para se ter uma ideia do lucro gerado por um título bem-sucedido, o jogo *Call of Duty: Black Ops 2* vendeu oito milhões de unidades no dia em que foi lançado, gerando US\$ 500 milhões em vendas. Devido ao seu grande poder comercial, a tendência é que os consoles de videogame tomem o lugar da televisão como o aparelho de entretenimento mais importante da casa. O Brasil, inclusive, tem uma participação significativa nesse mercado. De acordo com um levantamento da *Folha de São Paulo*, a indústria de videogames no Brasil, em meados de 2008, movimentava cerca de 350 milhões de dólares. Um ano antes, a Sony teve o maior lucro no Brasil desde 1972 – ano em que se instalou no país – em parte por causa do console Playstation que alavancou as suas vendas em 24% (NATALE, 2013).

A franquia *Silent Hill* é uma das séries de destaque do Playstation, cujos títulos já somam milhões de cópias vendidas. Além do chamariz de seus ambientes virtuais

poligonais (3D) em tempo-real, as histórias complexas e altamente “psicológicas” de *Silent Hill* também captam os jogadores, histórias centradas nos dramas e agonias muito humanos de seus protagonistas. Os críticos concordam que *Silent Hill* não é simplesmente um jogo, mas sim “uma experiência emocional única” (PERRON, 2012, p. 2, tradução nossa). O sucesso de *Silent Hill* gerou dois filmes baseados na série: *Terror em Silent Hill* (2006) e a sua continuação *Silent Hill: Revelação 3D*, de 2013.

Dentro do mundo dos *games*, a série *Silent Hill* faz parte do gênero *survival horror*, caracterizado por recursos limitados (a restrição de munição, p. ex.) em combate, pela solução de enigmas e, obviamente, pelo ambiente assustador do jogo. O marco foi o primeiro *Alone in the Dark* (1992) da Infogames, seguido pela série da Konami *Resident Evil*, a partir de 1996. Outros vieram na esteira do sucesso destes três: *Fatal Frame*, *Siren*, *Dead Rising*, *Dead Space* e *Left 4 Dead* (MOTT, 2012).

De acordo com Perron (2012), os três primeiros jogos são à base da série. Nesse quesito o guia da Konami de *Silent Hill 3* foi de grande ajuda, pois não só examina a fundo os personagens, os enredos e os monstros dos três primeiros jogos da franquia, como também detalha as influências literárias e cinematográficas que inspiraram a série. Obras selecionadas de Carl Gustav Jung, Erich Neumann, Joseph Campbell e Robin Robertson, juntamente com o livro de símbolos de orientação Junguiana, servirão de base para trabalhar os temas e arquetípicos utilizados pelos criadores de *Silent Hill*.

1. Uma breve introdução à Psicologia Analítica

O psiquiatra Carl Gustav Jung (1875-1961) fundou a psicologia analítica depois de sua ruptura pessoal e profissional com Sigmund Freud (1856-1939), criador da psicanálise. Entre suas valiosas contribuições Jung (2015) defendeu a existência de um inconsciente coletivo. Para além dos limites da consciência e de uma camada “pessoal” inconsciente (feita de sensações, ações e pensamentos esquecidos ou reprimidos)

estava o inconsciente coletivo. Essa camada profunda da psique é feita dos instintos e dos arquétipos, conteúdos herdados que aparecem repetidamente como tema de mitos, sonhos, da literatura e até nos delírios de psicóticos.

As tramas da série *Silent Hill* estão carregadas dos motivos mitológicos tratados por Jung (2000) no livro *Os arquétipos e o inconsciente coletivo: o renascimento, a criança divina e a anima, o par feminino intrapsíquico do homem*. Além desses arquétipos toda a nossa análise está traspassada por temas religiosos e mitologia – em específico, o mito do herói. Visto por Jung (2011), o mito é uma elaboração pré-racional das forças vivas do inconsciente humano projetadas como dramas em escala cósmica. Os mitos religiosos em particular têm importância fundamental, pois “dão ao homem a segurança e a força para não ser esmagado pela imensidão do universo” (JUNG, 2011, p. 276). A religião é “umas das expressões mais antigas e universais da alma humana” diz Jung (1987, p. 7) e é igualmente afetada pelos ditames do inconsciente. O credo religioso, ainda segundo Jung (1987), é a observação e codificação do que Rudolf Otto (1869-1937) chamou de “numinoso”: a experiência avassaladora (e potencialmente perigosa) de entrar em contato com espíritos, demônios, deuses e outras forças de cunho sobrenatural.

Para o mito do herói estaremos utilizando como referência as obras de Neumann (1990, 2000, 2006) e de Campbell (1990, 2002). De acordo com Samuels (1989), Erich Neumann, um importante analista pós-Junguiano, é conhecido por usar a “jornada” do herói como metáfora para o desenvolvimento do ego e da consciência, cuja missão (a separação da Grande Mãe) é vital para o crescimento psicológico. Já Campbell (1990, 2002) traça o perfil do herói como alguém que supera as suas limitações pessoais para conseguir algo extraordinário. Na sua jornada ele (ou ela) enfrenta situações difíceis para testar o tamanho de sua força física e espiritual. No fim desse processo o herói é uma pessoa transformada, mais consciente de si e do mundo. As aventuras dos protagonistas de *Silent Hill* certamente se encaixam na jornada do herói.

Para finalizar essa introdução e prosseguir na análise interpretativa, vale antes definir o conceito de “projeção”. A projeção é um mecanismo psicológico automático por onde o sujeito transfere um conteúdo psíquico seu para um objeto sem ter intenção. Ou seja: inconscientemente. Vê-se esse processo em várias vivências da experiência humana, nos pares amorosos ao panteão politeísta da Antiguidade, segundo o qual os deuses eram na verdade espelhos do pensamento e comportamento humanos. Quando reconhecida de forma consciente, uma projeção cessa (JUNG, 2000). O conceito de projeção é de suma importância para compreender o universo simbólico do videogame, pois a realidade de *Silent Hill* é construída, basicamente, pelas projeções patológicas de seus personagens (SILENT, 2003).

2. Silent Hill: Sinopses

Silent Hill é uma cidade rural situada no nordeste americano. Desde a sua fundação, no século XVII, Silent Hill foi sempre palco de eventos misteriosos, a começar pelo fato de os colonos terem construído a cidade num local sagrado para os nativos norte-americanos. Depois da histórica (infame) caça as bruxas de Salem, a cidade é tomada por uma epidemia misteriosa e é abandonada. No início do século XVIII, a cidade é repovoada, virando uma colônia penal. A confluência de epidemia, de mortes inexplicáveis juntamente com a disposição mental violenta da população carcerária vai lentamente contaminando e corrompendo a poderosa energia que a terra possuía. No século XX, a prisão de Toluca fecha e estranhos desaparecimentos e mortes “acidentais” vão alimentando a má reputação de Silent Hill (SILENT, 2003).

O enredo do primeiro jogo da franquia é centrado no escritor Harold “Harry” Mason e na busca por sua filha desaparecida, Cheryl. Por insistência da filha adotiva, Harry vai para Silent Hill passar longas férias juntos. Harry se envolve num acidente de carro na estrada e, quando se recupera de sua inconsciência, Cheryl sumiu. Harry vai desesperado atrás dela e se depara com uma cidade-fantasma encoberta em névoa, cheia de monstros. Uma série de acontecimentos cada vez mais surreais e assustadores

leva-o a descobrir um culto em Silent Hill para o qual Cheryl tem grande importância (SILENT, 2003).

Em *Silent Hill 2* segue-se a trajetória de James Sunderland que vai à Silent Hill depois de receber uma carta de sua esposa, Mary. A questão é: se Mary morreu há três anos atrás, quem mandou a carta? James começa a explorar a cidade, um lugar cheio de muitas memórias felizes para o casal, com o objetivo de desvendar finalmente o mistério por trás da morte de sua mulher (SILENT, 2003).

No terceiro *Silent Hill*, o foco da trama é Heather, uma garota aparentemente normal, de 17 anos. Ela acorda numa *fast food* depois de um sonho estranho. Quando vai saindo do shopping é abordada pelo detetive Douglas Cartland, que diz ter informações sigilosas a respeito do seu pai, Harry Mason. Ela ignora o detetive e, de repente, vê o shopping sendo transformado num pesadelo vivo, abandonado e cheio de monstros. Nessa dimensão alternativa, ela encontra Claudia que fala sobre como Heather tem o poder de liderar a humanidade para o “Paraíso” com as “mãos manchadas de sangue”. Depois de um tempo, tudo volta ao normal e Heather, a se esbarrar em Cartland, que confessa foi contratado por Claudia para achá-la. Heather retorna de metrô para casa e acha Harry morto por um monstro, a mando de Claudia. Depois disso, Cartland oferece uma carona para Heather, e os dois vão para Silent Hill, a fim de descobrir as intenções de Claudia (SILENT, 2003).

3. O Nevoeiro

Silent Hill foi construída ao redor do lago Toluka, que é a origem do espesso nevoeiro que encobre a cidade. A inspiração desse cenário talvez venha do escritor Stephen King, considerado pelos criadores de *Silent Hill* como um “mestre do terror moderno” (SILENT, 2003, p. 130, tradução nossa). O diretor de *Silent Hill 3*, Kazuhide Nakazawa, confessa que o seu conto favorito de Stephen King é “O Nevoeiro”, incluído na coletânea *Tripulação de Esqueletos* (IGN, 2002).

Nesse conto, King (2013b) de início centra o enredo nos Drayton – David, sua mulher Stephanie (vulgo “Steff”) e o filho de 5 anos, Billy. A família mora às margens de Long Lake, lago situado na região oeste do estado de Maine, Estados Unidos. Eles são atingidos por uma tempestade gigantesca, amplificada por um ciclone que devasta toda a vizinhança. Passada a tormenta, Billy e depois Steff são os primeiros a avistarem o estranho nevoeiro de “brancura ofuscante” que avança sobre o lago, mesmo contra o vento. David, Billy e o seu odiado vizinho, Brent Norton, saem a pedido de Steff para se abastecerem de suprimentos. Uma hora depois de aparecer em Long Lake, à névoa chega ao Supermercado Federal de Alimentos e, sem luz elétrica, telefone e com todas as estações de rádio fora do ar, à confusão se instaura naquelas 80 almas que ficam ilhadas no local. À noite, a situação só piora: David, diretor de arte publicitária, descreve as criaturas monstruosas da bruma como saídas de algum tríptico do pintor Hieronymus Bosch. A única alternativa parece ser a reunião das poucas pessoas ainda não convertidas pelos discursos apocalípticos da Sra. Carmody, a “bruxa velha” da cidade, e enfrentar aquela névoa antinatural...

Num nível mitológico/religioso, a bruma, além de simbolizar a vagueza e a indeterminação, é de onde surgem monstros, bruxas, demônios e outros personagens temerários da imaginação humana. O mundo dos espíritos, a terra dos mortos também é uma associação frequente; que o diga *Niflheim* das lendas escandinavas, terra sombria, perpetuamente envolvida num nevoeiro. Psicologicamente falando, o nevoeiro também está associado à confusão mental, à dificuldade de distinguir entre o que é real ou não (CHEVALIER, 2012; HERDER, 1990; THE ARCHIVE, 2012).

Analisando em conjunto as informações acumuladas até agora, podemos supor que o nevoeiro que envolve a cidade está associado ao estado mental dos personagens principais no início de cada um dos três primeiros jogos. No primeiro jogo, Harry chega cambaleando em Silent Hill, depois de bater o carro. No segundo, James Sunderland vai à Silent Hill após receber uma carta de sua esposa... A questão é: se Mary morreu há três anos atrás, quem é que realmente mandou essa carta? No terceiro,

Heather vagueia assustada por um mundo estranho que de repente se descortinou à sua frente.

Ainda nesse contexto, é interessante considerar uma fórmula expressa por Neumann (1948/1990): o caráter masculino da psique, frequentemente atrelado à figura arcaica do herói na mitologia, está simbolicamente jungido à seguinte cadeia trina de associações: “dia-luz-consciência”. Considerando o que foi dito nos parágrafos anteriores, abre-se a possibilidade de se fazer uma ligação entre os dias eternamente nublados de Silent Hill e a consciência obnubilada dos personagens centrais. É o retrato de um herói no início de sua jornada, o ego frágil e ainda confuso no seu papel de futuro protagonista de atos extraordinários. Essa afirmação é válida para ambos os sexos: tanto para Harry Mason (*Silent Hill 1*) e James Sunderland (*Silent Hill 2*), quanto para a filha de Harry, Heather (*Silent Hill 3*).

4. A Escuridão

De repente, vem a escuridão: a bruma se dissipa e os monstros de Silent Hill não precisam mais se esconder. Quando a consciência solar é apagada, surge com força a cadeia “noite-trevas-inconsciência”, correlacionada com o feminino, afigurado pelo mítico dragão devorador (NEUMAN, 1990). Toda sorte de monstros invade a cidade à procura dos nossos protagonistas. Uma forma de entender a psicologia desse fenômeno é retomar o que Jung (2000) definiu como “projeção”. No caso do primeiro *Silent Hill*, a projeção se dá pela hipóstasia dos delírios da psique atormentada de Alessa Gillespie. Vários monstros são a manifestação de seus medos: o *bloodsucker* representa a sua fobia de cobras, o *groaner* a sua aversão por cachorros e o *creeper*, um inseto gigante, o seu nojo de insetos. Outros vieram de contos de fada que lia na escola, como o *mumbler* e o *split head*. O medo que Alessa tem de adultos é representado de forma genérica (o poderoso *romper*) e igualmente específica, com a *Puppet Nurse* e o *Parasitized Doctor* (SILENT, 2003).

Além das ruas invadidas por monstros, outra mudança nas cenas noturnas dos três *Silent Hill* é a arquitetura interna dos prédios, sinal que o jogador entrou no *Otherworld*, o universo paralelo sombrio da cidade. O chão e as paredes dos prédios são substituídos por pisos e muros gradeados nos tons enferrujados de uma fábrica abandonada com manchas estratégicas de sangue. Esse cenário lembra uma das referências cinematográficas do jogo, o filme *O Enigma do Horizonte* (SILENT, 2003). O filme se passa em 2047, quando um grupo de resgate é enviado para descobrir o que aconteceu com a espaçonave *Event Horizon*, que desaparecera misteriosamente há sete anos. Ao adentrar a nave abandonada, a tripulação do *Lewis and Clark* vai descobrindo, aos poucos, o destino cruel da tripulação original da *Event Horizon*. O Dr. William Weir (Sam Neill), designer da nave, explica que quando a *Event Horizon* gerou um buraco-negro artificial, com o objetivo de atravessar grandes distâncias astronômicas, a nave pode ter entrado em outra dimensão: o inferno. A nave, agora “possuída” por forças malignas, ressuscita traumas do passado da equipe do *Lewis and Clark*, fazendo-os cometer suicídio ou assassinar uns aos outros. É clara a conexão entre *O Enigma do Horizonte* com *Silent Hill*: pessoas voltando para um lugar do passado (Dr. Weir, no caso) que agora está possuído por forças espirituais malévolas que torturam os protagonistas com seus próprios traumas.

5. O Culto

A religião original de *Silent Hill* tem sido passada de geração em geração, um reflexo dos cultos pré-coloniais. Apesar de o culto ter sido dizimado por Harry no *Silent Hill* original, em 17 anos o poder da cidade se expandiu largamente, juntamente com a renovação do culto, graças aos esforços de Vincent, do jovem sacerdote em oposição a Claudia dentro do culto (SILENT, 2003).

Se for considerado que o primeiro *Silent Hill* se passa 17 anos antes do terceiro título da série, lançado em 2003, podemos colocar 1986 como o ano dos eventos do primeiro jogo (SILENT, 2003). Tendo em perspectiva o rumo da cultura norte-

americana durante esse período, isso é um dado altamente significativo, pois essa foi a década onde as lendas urbanas sobre abusos ritualísticos satânicos atingiram um pico histórico, alimentadas pelo crescimento vertiginoso do protestantismo fundamentalista nos Estados Unidos da América. O marco zero foi a publicação de *Michele Remembers*, escrito pelo psiquiatra canadense Lawrence Pazder. O livro descrevia o relato de uma paciente sua, “Michele Smith”, que revelou através da hipnoterapia a participação dela em culto satânico desde a infância. Nele, “Michele” era obrigada a cometer atrocidades impensáveis para um residente do *Bible Belt*: beber sangue, participar de orgias, cometer assassinatos e até beber uma estranha “sopa de minhoca” faziam parte de seus componentes ritualísticos. Satã em pessoa teria visitado “Michele”, sua alma salva de última hora pela intervenção (pessoal) da Virgem Maria e Jesus Cristo. Em vez de diagnosticar os delírios e alucinações de “Michele” como sintomas de um transtorno de humor, Pazder os interpretou literalmente, assim como muitos cristãos radicais também o fizeram (BADDELEY, 2010).

Depois disso, surgiram muitos “especialistas” sobre o assunto, espalhando rumores sobre os feitos fantásticos desse exército invisível diabólico, como a de que só nos Estados Unidos cerca de 100 mil pessoas são sacrificadas, todos os anos, em nome de Satã. As celebridades de *talk show*, a exemplo de Oprah Winfrey e Gerald Riveira, incensavam os seus índices de audiência espalhando fantasias paranóides a respeito desses adoradores do Diabo, que cometiam perversidades sexuais, canibalismo, narcotráfico e o sacrifício ritual de animais e crianças. O circo midiático em torno de *serial killers* “satânicos”, como Richard “Night Stalker” Ramirez, só fez aumentar os temores do americano médio (BADDELEY, 2010).

Além desse componente cultural, há outro elemento importante a ser considerado: a orientação pagã do culto de *Silent Hill*. A descrição sensacionalista de seitas satânicas feita por Baddeley (2010) casa tanto com a descrição feita por Neumann (2006) dos ritos dionisíacos da Antiga Grécia como com o culto à deusa Kali, na Índia. A sexualidade orgiástica e as substâncias psicoativas consumidas nas bacanais tinham

como objetivo, através do êxtase e do estupor, a dissolução da personalidade. Já os cultos de morte de Kali têm como marcas o desmembramento e o apodrecimento, inversão simbólica da divindade feminina como doadora de vida. Pelo guia da Konami, o culto de Silent Hill tem em comum as alterações de consciência do primeiro (o *Otherworld* como projeção inconsciente, quase onírica dos protagonistas) e, do segundo, o teor funesto das doutrinas do culto.



Figura 1 – Quadros sobre “Deus” em *Silent Hill 3*. Fonte: *Silent*, 2003, p. 234.

Ao mesmo tempo em que o culto do “deus agourento” de *Silent Hill* parece pagão, ele tem elementos cristãos. Por exemplo, no segundo *Silent Hill*, uma cena onde uma série de quadros picturizam o processo de encarnação do “Deus” da religião (fig. 1), a chamada “Mulher Escarlate” (SILENT, 2003). Essa referência de uma mulher com vestes escarlates ligada à manifestação de um semi-deus maligno na terra está no último livro da Bíblia, do Novo Testamento: o Apocalipse de São João. Entre os capítulos 13 e 17, fala-se de uma mulher que cavalga uma Besta escarlate que surge do mar, uma Besta de sete cabeças e 10 chifres. Uma segunda Besta surge do mar, acompanhada por um falso profeta: o Anticristo (ROBERTSON, 1994).

6. O renascimento da criança divina

Desde cedo, a pequena Alessa Gillespie exibia habilidades extraordinárias e, por isso, era alvo de *bullying* dos colegas: isolavam-na e a atormentavam, chamando-a de bruxa. Segundo os criadores do jogo, Alessa foi baseada num personagem de Stephen King: Carrie White (SILENT, 2003). Carrie White é o personagem principal de *Carrie, a estranha*, a história de uma adolescente que tem o “dom” da telecinese, a capacidade de mover objetos com a força da mente. O livro começa com Carrie tendo a sua primeira menstruação aos 16 anos, no vestiário feminino, e a humilhação por que passa na mão das colegas que jogam absorventes nela. A mãe de Carrie, Margaret, é uma fanática religiosa que castiga a menina assim que ela chegou em casa por ter virado “mulher”. Como forma de se expiar pela culpa pela humilhação de Carrie, Sue Snell faz o seu namorado Tommy Ross convidar Carrie para o Baile de Formatura da escola. No clímax da festa – quando Tommy e Carrie são coroados Rei e Rainha do Baile – são despejados dois baldes de sangue de porco em Carrie. A festa toda gargalha. Resultado: Carrie destrói toda a pequena cidade de Chamberlain, matando cerca de 200 pessoas. Ela volta para casa e é esfaqueada por Margaret, que chama a própria filha de “cria do Demônio”. Susan Snell é a última a ver Carrie viva e acompanha telepaticamente os últimos momentos da protagonista (KING, 2013a).

As vidas de Carrie (KING, 2013a) e Alessa (SILENT, 2003) têm paralelos óbvios. As duas têm poderes paranormais, sofreram *bullying* na escola e têm mães fundamentalistas. As duas acabam destruindo as suas cidades com seu poder num momento de dor, e a mãe das duas tentou matá-las. Esses paralelos, no entanto, não completam o quadro. “Há algo de Carrie White em mim”, confessou King (Rogak, 2013, p. 80). “Steve” King, o garoto alto e estranho, malvestido, de quem a pobreza e o abandono da figura paterna foram constantes companheiros. Impressionado pelo fogo e enxofre que ouvia na igreja metodista, caindo aos pedaços, à qual ia todos os domingos, com sua mãe e o seu irmão Dave. Muito familiar com a mentalidade tacanha da cidade pequena, mergulhado no seu mundo solitário, continuamente

lendo, escrevendo, obcecado por seus romances baratos, filmes B de ficção científica e autores desconhecidos de histórias de detetive (ROGAK, 2013).

Aos sete anos de idade, Alessa passa por um ritual que a deixa desfigurada pelas severas e extensas queimaduras em todo corpo. Ela só continua viva graças a um encanto. O objetivo final desse ritual – conduzido pela própria mãe, Dahlia – foi impregnar a filha com o Deus do culto de Silent Hill. Mas algo de inesperado acontece: Alessa se separou magicamente em duas, e sua metade recém-nascida vira Cheryl Mason. Alessa, mesmo acamada, consegue atrair Cheryl para Silent Hill sete anos depois e se funde magicamente com Cheryl. Essa fusão criará uma nova forma de vida – Heather Mason, protagonista de *Silent Hill 3* (SILENT, 2003).

As horríveis atribuições pelas quais Alessa, Cheryl e Heather passam são, na verdade, motivadas arquetipicamente. O destino de toda Criança Divina é morrer para renascer, seguindo o ciclo natural das colheitas e dos ritmos da natureza como um todo, um ponto central nos cultos rituais das sociedades agrícolas pré-históricas. Temos como exemplo disso, na Grécia antiga, o sacrifício, morte e ressurreição do menino Zeus da ilha de Creta, que nasce e morre todo ano (NEUMANN, 1990).

No segundo *Silent Hill*, o tema do renascimento reaparece de forma mais sutil. Dos quatro finais possíveis, existe um onde James tenta ressuscitar a mulher. James tem essa ideia depois de ouvir uma gravação na sala de leitura do hotel Lakeview sobre um rito da antiga religião da cidade. A última cena é James sumindo no nevoeiro, enquanto vai de barco para uma ilha no meio do lago de Toluca para realizar o tal ritual proibido. Uma trilha sonora sinistra acompanha as suas últimas palavras, um monólogo sobre como os poderes dos “Velhos Deuses” de Silent Hill podem “desafiar até a morte” (SILENT, 2003).

É no terceiro *Silent Hill* que o tema do renascimento fica bem explícito. Em certas cenas onde Heather morre, uma criatura misteriosa aparece e a agarra pelas pernas, arrastando o seu corpo inerte para fora do cenário. Esse ser é Valtiel, cultuado na religião de *Silent Hill* como um “anjo”, um ser próximo de Deus. O nome Valtiel de

fato lembra o de um anjo: o guia da Konami afirma que Valtiel significa “assistente de Deus” – uma conjunção da palavra inglesa *valet* (“assistente”) com o sufixo “-el”, a mesma terminação do nome de vários anjos na Bíblia (SILENT, 2003). Exemplos: no livro de Tobias, o anjo Rafael o ajuda a curar a cegueira do seu pai, Tobi. No Evangelho segundo Lucas, o nascimento de João Batista foi anunciado aos seus pais pelo anjo Gabriel. No Livro das Revelações, o Arcanjo Miguel e sua hoste expulsam o “dragão” (ou Satã) e outros anjos rebeldes do Céu.

Valtiel tem três propósitos singulares no jogo, todos ligados ao renascimento do Deus. Primeiro, ele protege a “mãe de Deus” (nesse caso, Heather). Segundo, Valtiel é um guia para Heather no pesadelo vivo do *Otherworld*, uma função que Jung (2000) chamaria de “psicopompo” (“condutor de almas”), conselheiro e guia espiritual. Terceiro (e último), Valtiel ressuscita Heather toda vez que ela morre no jogo. Isso é mostrado quando Valtiel gira uma válvula com a mão esquerda. Isso simboliza, de acordo com os criadores de *Silent Hill*, o eterno ciclo de reencarnação do Deus da seita (SILENT, 2003).

Antes de encerrar essa sessão, convém discorrer um pouco sobre a responsável por iniciar o ciclo de reencarnação do Deus de *Silent Hill*: Dahlia Gillespie. No pensamento de Neumann (2006), todo arquétipo tem uma estrutura moralmente ambivalente. Assim como a Grande Mãe contem traços positivos (protege, nutre, aquece, dá vida) ela também pode ser a Mãe Terrível, uma deusa da morte que aprisiona e devora a vida. É a versão negativa da Grande Mãe, aquela que priva o indivíduo de amor, abandonando e isolando-o. No enredo do primeiro *Silent Hill*, Dahlia sacrifica a própria filha em nome do culto (SILENT, 2003). Com base em Neumann (2006), pode-se afirmar que o ato de Dahlia é a perversão máxima do instinto materno: a partir dele, Dahlia converte-se na bruxa arquetípica, aquela que perverteu o seu “dom divino” de conceber ao tentar imolar Alessa.

Mas por que a sociedade ocidental tem tanto pavor de sacrifício humano? Teria uma relação com o repúdio que as religiões judaico-cristãs têm em relação às religiões

de matriz matrilinear? O Velho Testamento tem passagens marcantes condenando o sacrifício de crianças. Na segunda metade do Livro dos Reis, há um trecho (21:2-21:6) onde o Rei Manassés de Judá é condenado por reinstaurar o culto a Baal. Esse culto pagão incluía o sacrifício de crianças nas suas práticas; inclusive, o próprio Manassés teria atirado um de seus filhos ao fogo. Outro trecho, pertencente à segunda parte de Crônicas (33:6), reitera a parte de sacrifício humano e adiciona feitiçarias, jogos de adivinhação e consulta a videntes à lista de injúrias a Jeová. No vigésimo capítulo de Levítico, Moisés recebe do Senhor uma advertência para que os filhos de Israel evitassem “profanar” o seu santuário e o seu santo nome ao se associarem a Moloque, a quem entregavam seus filhos para serem sacrificados. Além de sacrifício humano, há outras transgressões listadas nesse mesmo capítulo: necromancia, sodomia, adultério, bestialismo e algumas variações sobre o tema incesto. Daí conclui-se que, além de sua matriz pagã forte, o culto da Mulher Escarlate é, por definição, anticristão.

7. Anima

Além da Grande Mãe, outro arquétipo do feminino igualmente importante é a *anima* (“alma”). A *anima* é a parte feminina do inconsciente masculino que é projetada nas mulheres “de carne e osso”, construída tanto pelas idealizações do homem quanto a sua feminilidade reprimida.³ A *anima* é o arquétipo do impulso de viver que mobiliza os afetos e as emoções masculinas. A sua ausência causa inércia e estagnação, e a sua abundância leva a uma vida caótica e sem sentido. Para além das categorias de bem e mal, a alma quer viver. É por isso que ela pode trazer tanto a sabedoria como a loucura, tanto anjo da luz quanto bruxa astuta e trapaceira (JUNG, 2000).

O estudo da anima é especialmente relevante no caso de *Silent Hill 2*. Nele, James é torturado incessantemente pelo sofrimento causado pela perda de sua *anima* –

³ Há o equivalente da *anima* na psique feminina: o *animus*. No aspecto patológico o *animus* quando “possui” uma mulher muda sua personalidade. Ela se torna dogmática, autoritária, rígida e briguenta (JUNG, 2000).

Mary – que pede para ele encontrar o “lugar especial” indicado na sua carta. Nas suas perambulações pela cidade James encontra Maria, uma *pole dancer* que se parece fisicamente à Mary, apesar de sua personalidade e gosto por roupas ser totalmente diferentes. Maria morre no Hospital de Brookhaven depois dela ter um esbarrão fatal com Pyramid Head (fig. 3). Abalado com a sua morte, James sai do Hospital e entra na Sociedade Histórica de Silent Hill, o único meio de chegar ao hotel da cidade. Lá, se surpreende em encontrar Maria viva e ilesa, porém, presa atrás de grades. Maria fala de uma fita VHS que James e Mary fizeram quando se hospedaram no Hotel Lakeview. Essa fita é a prova do crime que James tanto tentou esconder – como ele sufocou Mary com um travesseiro na cama do quarto 312. James eventualmente descobre que Maria é uma projeção hipersexualizada de Mary, um delírio que sinaliza a sua incapacidade de lidar com o peso de matar a própria mulher (SILENT, 2003).

No final de *Silent Hill 2* James sobe a imensa escada de incêndio do Hotel Lakeview e encontra Maria no topo do prédio. Ela diz ao herói que Mary está morta e que ela é uma versão melhorada da sua falecida mulher, alguém que não vai abandoná-lo e fazê-lo infeliz. James responde que já é hora desse pesadelo terminar. Enfurecida por ser rejeitada, Mary se transforma no chefe final: uma mulher presa de cabeça para baixo numa cama flutuante que ataca James com uma nuvem de insetos e um tentáculo chicoteante (SILENT, 2003).

8. Incubus

Num dos finais do *Silent Hill* original, Harry Mason tem que enfrentar Incubus (fig. 2), a encarnação da imagem mental que Dahlia Gillespie tinha da divindade do seu culto (SILENT, 2003). De acordo com Stewart (2002), o *incubus* (do latim “deitar em cima”) era tido, na Idade Média, como um demônio que abusava sexualmente das mulheres durante o sono. Segundo o *Dicionário Houaiss*, “incubar” significa tanto “chocar ovos” ou “possuir em estado latente” uma “moléstia” (HOUAISS; VILLAR, 2009, p. 1069). Essas informações casam com o objetivo do ritual para Incubus nascer

– conduzido pela própria Dahlia – que foi impregnar Alessa com o Deus maligno do culto de *Silent Hill* (SILENT, 2003).

Pictoricamente, Incubus lembra Bafomé, suposto ídolo dos cavaleiros templários. No estudo de Fernandes, de Sá e Gansohr (2013), Bafomé um ícone criado pelo ocultista francês Éliphas Lévi (1810-1875) para sintetizar o divino e o animal, o sagrado e o terreno, uma cisão criada pelo cristianismo. No entanto, essa figura tem sido mal interpretada como uma representação pictórica de Lúcifer. Apesar de as fontes consultadas (IGN, 2002; SILENT, 2003) não confirmarem a suposição que faremos a seguinte, parece que a intenção dos criadores do primeiro *Silent Hill* foi plasmar o Incubus com Bafomé, e não um Bafomé como um símbolo de integração psíquica, mas como a representação próxima do que a doutrina católica chamaria de *summum malum* – o mal supremo (JUNG, 2003).

Tendo como referência o trabalho de Fernandes, de Sá e Gansohr (2013), notam-se diferenças significativas entre o Incubus de *Silent Hill* e o Bafomé original. O Bafomé tinha no lugar do pênis o caduceu, símbolo mercurial da transcendência dos opostos. No Incubus o pênis foi (discretamente) reinstaurado e a barriga da efígie removida. Seria que a remoção do ventre, símbolo clássico de maternidade, um sinal do espírito antimaternal de Dahlia? O pentagrama na testa apontando para cima, o símbolo que diferenciava Bafomé de Satã, também foi removido junto com o terceiro chifre do “Bode de Mendes”. Os três chifres de Bafomé simbolizam a Trindade sagrada, sendo que o terceiro chifre (o do meio) era portador da iluminação divina. No lugar disso o Incubus reafirma a dualidade, o conflito cósmico entre bem e mal. Por último temos o *solve et coagula*. Um dos princípios do hermetismo é a igualdade do que está “em cima” com o que está “embaixo”, ou seja: o velho tema da superação dos opostos. A imagem do *Solve* no braço direito de Bafomé, que aponta para o céu e *Coagula* no seu braço esquerdo, apontado para a terra, indicam isso. O Incubus não faz o gesto de Bafomé: seus braços estão fechados, antebraços voltados para dentro. Isso revela o seu egoísmo satânico: é uma entidade que serve a si mesmo. O braço direito (*Solve*) está sobre o

peito e o braço esquerdo (*Coagula*) repousa sobre a coxa, ao lado do pênis ereto. É a dissolução do “coração” (símbolo da emoção) junto com o enrijecimento da disposição agressiva e sexual (i.e. animalesca) dessa entidade diabólica?



Figura 2 – *Incubus*. Fonte: *Silent*, 2003, p. 334.

Visto que Fernandes, de Sá e Gansohr (2013) apontaram que a cabeça de bode de Bafomé lembra a do deus Pã, é interessante o comentário de Neumann (2000) sobre como esse deus pagão é subordinado à Grande Mãe. Pã e seus sátiros representam um masculino orgiástico, fértil, demoníaco, gerador de êxtase e fortemente emotivo. Não é o masculino patriarcal, racional e ego-centrado favorecido pela cultura cristã. Tendo em vista que Dahlia Gillespie é a encarnação Grande Mãe Terrível, faz total sentido que Incubus, a sua cria espiritual, assuma a forma de um Deus ctônico e corrompido tão tenebroso quanto ela.

É interessante pontuar que a derrota do Incubus não é o fim dos poderes mágicos de Silent Hill. Depois dos eventos do primeiro game, a pequena cidade vira um verdadeiro imã para “almas perdidas”, transformando os seus delírios e fantasias

masoquistas em realidade. O culto renasce sob a direção de dois sacerdotes, Vincent e Claudia Wolf (SILENT, 2003).

9. Red Pyramid Thing

O Pyramid Head (literalmente “Cabeça de Pirâmide”) tem a aparência de um carrasco (fig. 3). Segundo o guia oficial da Konami (2003) para o *Silent Hill 3*, o Pyramid Head é a encarnação de uma parte da psique de James que acha que ele precisa de punição pela morte de Mary. Não é difícil enxergar aí um superego freudiano, detentor da lei e da moral humana, sadicamente torturando o ego por suas fraquezas (Laplanche, 2001). No caso de James, foi desistir de manter a mulher viva (KONAMI, 2003).

Na sua primeira aparição, o Pyramid Head está abusando sexualmente de uma das criaturas do jogo, a Mannequin. Fisicamente duplicada na parte de cima, ela é definida pelo manual como “uma manifestação dos impulsos naturais de James” (KONAMI, 2003, p. 48, tradução nossa). Por não ter as partes de cima do corpo, faltam à Mannequin olhos (visão), coração (sentimentos), cérebro (consciência e pensamento) e, visto que é uma figura do sexo feminino, ela não tem seios, o símbolo-mor da maternidade, sinônimo de calor e ternura (THE ARCHIVE, 2012). Ou seja: a Mannequin é um objeto sexual no seu estado mais bruto. Contando com o fato do Pyramid Head ser uma projeção do masculino maligno de James, isso fala muito das frustrações sexuais de James em relação à mulher, por ela estar tanto tempo acamada e “impedida” por causa de sua doença.

Considerando o que foi dito por Freud (1996) a respeito de símbolos sexuais nos sonhos – que pistolas, guarda-chuvas, espadas ou qualquer outra coisa reta e alongada são figurações do órgão reprodutor masculino – o capacete triangular de Pyramid Head é suspeitamente fálico tanto quanto suas armas favoritas: a sua faca desproporcionalmente gigante e uma lança, com a qual persegue Maria sem dar

trégua. O jogo tem duas cenas onde o Pyramid Head “penetra” Maria pelas costas, usando uma lança. Na primeira, James está dentro de um elevador, querendo abrir as suas portas emperradas para deixar Maria passar, mas ela morre antes de conseguir. Na segunda Maria está pendurada de cabeça pra baixo, se debatendo, enquanto James vê um dos Pyramid Heads penetrar Maria novamente com uma lançada nas costas (KONAMI, 2003).

Existe uma expressão idiomática inglesa altamente significativa nesse contexto. É *a stab in the back*, que pode ser traduzida, segundo o dicionário Michaelis (2009) como “uma punhalada nas costas”. Ou seja: um golpe traiçoeiro. Sendo Maria uma projeção hiper-sexualizada de Mary, as execuções brutais de Maria são tanto uma manifestação da culpa que James sente pela morte de Mary quanto uma raiva que sente pelo sufocamento de seus desejos.



Figura 3 – Red Pyramid Thing. Fonte: *Silent*, 2003, p. 312.

Vale dizer que existe uma conexão secreta entre o Pyramid Head e Valtiel. Caso o capacete de Pyramid Head fosse tirado, vê-se que a aparência dos dois é bem

parecida. Ambos usam luvas e, apesar de usar roupa de carrasco (Pyramid Head) e outro um manto cerimonial (Valtiel), a costura da roupa de ambos é quase idêntica. Os dois também têm um comportamento parecido: eles seguem obsessivamente os protagonistas do jogo. Segundo o *designer* de Valtiel, Masahiro Ito, o “criado de Deus” pode assumir muitas formas, inclusive a do Pyramid Head (SILENT, 2003). E se Valtiel tem mesmo a função de psicopompo no mundo de *Silent Hill*, o Pyramid Head não é só o algoz de James; ele de fato quer mostrar-lhe a verdade, por mais dolorosa que seja.

Considerações Finais

A cosmogonia de *Silent Hill* é rica em referências mitológicas e temas psicológicos profundos. Nesse nível, os motivos tratados são universais: conflitos entre pais e filhos, a dor da perda de alguém amado, os perigos do fanatismo religioso e, claro, a busca por si mesmo. Mergulhar nas trevas da alma não é necessariamente um beco sem saída: isso pode ser sim, a própria saída. Apesar de estarem às vezes soterrados pelos seus próprios medos e traumas, os heróis de *Silent Hill* sempre tiveram a chance – guiada pela destreza e astúcia do jogador – de vencê-los. Não seria essa a clássica jornada do herói?

Referências

BADDELEY, Gavin. *Lucifer rising: sin, devil worship & rock 'n' roll*. London: Plexus, 2010.

BÍBLIA de Jerusalém. São Paulo: Paulus, 2002.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 2002.

_____. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CHEVALIER, Jean. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2012.

FERNANDES, E. G., DE SÁ, J. F. R., GANSOHR, M. Aterradora transcendência? Uma análise simbólica do Bafomé de Éliphas Lévi. *Horizonte*, v. 11, n. 31, p. 1129-1149, jul./set. 2013.

FREUD, Sigmund. Conferências Introdutórias sobre psicanálise (partes I e II). In: FREUD, S. *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, v. XVI*. Rio de Janeiro, Imago, 1996, p. 287-539. (Original publicado em 1917).

SILENT Hill: Revelação. Direção: Michael J. Bassett. Produção: Samuel Hadida. Intérpretes: Adelaide Clemens; Kit Harnigton; Debora Kara Unger; Martin Donovan; Malcolm McDowall e outros. Música: Jeff Dana. Roteiro: Michael J. Bassett. Canada: Open Road, c2013. 1 DVD (90 min), widescreen, color. Baseado no jogo criado pela Konami.

HOUAISS, A.; VILLAR, M. de S. (Ed.). *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

IGN Staff. Silent Hill 3 Interview: an illuminating discussion with some of the principals behind Konami's horror adventure. *IGN*, San Francisco, 12 jun. 2002. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2002/06/12/silent-hill-3-interview>>. Acesso em: 16 jul. 2015.

JUNG, Carl Gustav. *Escritos diversos*. Petrópolis: Vozes, 2003.

_____. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. *Psicologia e religião*. Petrópolis: Vozes, 1987.

_____. *Símbolos da transformação: análise dos prelúdios de uma esquizofrenia*. Petrópolis: Vozes, 2011.

_____. *Memórias, sonhos, reflexões*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

KING, Stephen. *Carrie, a estranha*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.

_____. *Tripulação de esqueletos*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.

SILENT Hill 3: Konami Official Guide. Tokyo: Konami; NTT, 2003. 360 p.

LAPLANCHE, Jean. *Vocabulário da psicanálise*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

LEXICON, Herder. *Dicionário de símbolos*. São Paulo: Cultrix, 1990.

MICHAELIS: dicionário escolar inglês. São Paulo: Melhoramentos, 2009.

MOTT, Tony. *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013.

NATALE, Adriano A. *A ciência dos videogames: tudo dominado... pelos elétrons!* Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2013.

NEUMANN, Erich. *A grande mãe: um estudo fenomenológico da constituição feminina do inconsciente*. São Paulo: Cultrix, 2006.

_____. *História da origem da consciência*. São Paulo: Cultrix, 1990.

_____. *O medo do feminino: e outros ensaios sobre a psicologia feminina*. São Paulo: Paulus, 2000.

PERRON, Bernard. *Silent Hill: terror engine*. [Ann Harbor]: The University of Michigan Press, 2012.

O ENIGMA do Horizonte - Edição Especial. Direção: Paul Anderson. Produção: Lawrence Gordon; Lloyd Levin e Jeremy Bolt. Intérpretes: Laurence Fishburne; Sam Neill; Kathleen Quinlan; Joely Richardson e outros. Roteiro: Philip Eisner. Música: Michael Kamen. [Grã-Bretanha]: Paramount Pictures, c2006. 1 DVD (95 min), widescreen, color. Produzido por Videolar S.A.

ROBERTSON, Robin. *Introdução ao apocalipse: uma interpretação junguiana*. São Paulo: Cultrix, 1994.

ROGAK, Lisa. *Stephen King, a biografia – coração assombrado*. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2013.

SAMUELS, Andrew. *Jung e os pós-junguianos*. Rio de Janeiro: Imago, 1989.

STEWART, Charles. Erotic dreams and nightmares from antiquity to the present. *Journal of Royal Anthropological Institute*, v. 8, n. 2, p. 279-309, jun. 2002.

TERROR em Silent Hill. Direção: Christopher Gans. Produção: Samuel Hadida. Intérpretes: Rahda Mitchell; Sean Bean; Laurie Holden; Kara Unger; Kim Coates; Tanya Allen e outros. Música: Jeff Dana. Roteiro: Roger Avary. Canada: TriStar, c2006. 1 DVD (125 min), widescreen, color. Baseado no jogo criado pela Konami.

The archive for research in archetypical symbolism. *O livro dos símbolos: reflexões sobre imagens arquetípicas*. Köln: Taschen, 2012.