

Horror Ludens: o manicômio e o corpo monstruoso*Horror Ludens: the asylum and the monstrous body*Isis Müller KRAMBECK¹**Resumo**

A presente comunicação propõe observar através de jogos eletrônicos e por meio da descrição, a constituição estética da loucura como um elemento de horror, e que apresenta em sua narrativa o manicômio como um lugar monstruoso e que abriga a monstruosidade do corpo não normativo, comumente apresentado no universo da ficção de horror. A partir disso, buscaremos explorar questões importantes e associadas a aproximação existente entre cinema e games, através do uso da linguagem cinematográfica correlacionada aos jogos analisados.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Ficção de Horror. Horror Ludens.

Abstract

The present communication proposes to observe through electronic games and through the description, the aesthetic constitution of madness as an element of horror, and that presents in its narrative the asylum as a monstrous place and that shelters the monstrosity of the non normative body, commonly presented in the universe of horror fiction. From this, we will explore important issues associated with the approximation between cinema and games, through the use of cinematographic language correlated to the analyzed games.

Keywords: Electronic games. Horror fiction. Horror Ludens.

Introdução

Com um campo amplo e crescente, os jogos de terror estão sempre entre os mais procurados dentre as plataformas disponibilizadas, envolvendo o jogador e o fazendo experienciar de um processo que envolve sensações e leitura de ambientes, seja ele físico ou virtual. A loucura como elemento de horror faz parte de um processo histórico,

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo, na Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). Bolsista CAPES. E-mail: isismullerkrambeck@outlook.com

partindo da literatura até nossos dias atuais, indo do cinema aos jogos eletrônicos ou reais, e estando presente em nosso cotidiano.

Um exemplo recente disso, é o caso do campo de airsoft *AREA 51* localizado em Curitiba-PR, e que está instalado em meio a um antigo hospital psiquiátrico que foi desativado no começo deste século, mas que atrai as pessoas por sua locação incomum e carrega essa sensação do estranho e do horror que causa medo, sendo até mesmo possível locar o campo de noite para melhor experienciamento.

Entretanto, apesar de sua extrema popularidade, do clima que suscita o terror, e do suspense que incita a curiosidade do interator, poucas são as pesquisas realizadas acerca da estética do horror presente nos jogos eletrônicos no subgênero de terror de sobrevivência (Survival horror), que apresenta algumas características que o diferencia dos demais subgêneros dos jogos de horror.

O survival horror engloba conteúdos estranhos e perturbadores sendo que o seu principal objetivo não é ganhar, mas sim sobreviver. Ao longo de todo o desenvolvimento da narrativa, o jogador depara-se com o horror sob a forma de estado emocional que sempre o acompanha. Terá então de superar situações e mistérios que à partida são desconhecidos mas que, ao longo da narrativa, são desvendados (NARCISO, 2013, p. 2).

Começaremos com uma descrição sucinta de alguns jogos de horror, dentre os quais os que escolhemos para esse escopo, sendo eles: *Outlast* (2013) e *The Evil Within* (2014), porque assim, pensamos conseguir extrair alguns elementos que sejam comuns ao gênero. Em seguida, contextualizar elementos associados ao horror nos jogos eletrônicos e sua interatividade com linguagem cinematográfica, que as vezes nos faz questionar, de certa forma, se são jogos cinematográficos ou filmes Interativos.

A ficção fantástica de horror monstruoso

O horror encontra-se enraizado não somente em nossa cultura, mas em nossas mídias desde sua criação. Mas afinal, o que é horror? Sabe-se que o significado é individual e variável para cada pessoa, mas segundo pesquisa no dicionário Michaelis², vários adjetivos podem ser utilizados, tais como:

² Michaelis. *Horror*. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=horror>> Acesso em: 24 de julho de 2019

1. Sentimento, acompanhado ou não por estremecimento ou agitação, motivado por lembrança ou sensação de coisa, ato ou pessoa que causa medo; pavor.
2. Qualidade e caráter do que causa medo intenso; pavor, susto, terror.
3. Caráter do que inspira pavor; crueldade, monstrosidade.

Para Conrich (2009), o “horror se tornou um mercado lucrativo por meio de uma variedade de meios, incluindo filmes, programas de televisão, jogos de computador, novelas e atrações em parques temáticos ao longo das últimas décadas”. Parques temáticos que remetem aos antigos freak shows, também chamados de shows de horrores, ou mais conhecidos no Brasil como zoológicos humanos, onde seres humanos deformados eram expostos com o intuito de ganhar dinheiro gerando medo em quem os via. Sobre essa sensação, o filósofo Edmund Burke complementa:

Tudo que seja de algum modo capaz de incitar as ideias de dor e de perigo, isto é, tudo que seja de alguma maneira terrível ou relacionado a objetos terríveis ou atua de algum modo análogo ao terror constitui uma fonte do sublime, isto é, produz a mais forte emoção de que o espírito é capaz. (BURKE,1993. p. 48).

Segundo Lovecraft (2008), escritor estadunidense que revolucionou a escrita do gênero terror/horror: “a emoção mais antiga e mais forte é o medo, e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso é o medo do desconhecido”. Desta forma, assim como as pessoas que iam aos espetáculos de freak shows, e que se assustavam com aquele corpo desconhecido, como para quem consome qualquer produto do gênero em nossa contemporaneidade, o medo com o “estranho” é, de certa forma, atraente. Como destaca o filósofo Noel Carroll (1999): “os humanos encaram os monstros que encontram como anormais, como perturbações da ordem natural”. Já para a pesquisadora de cinema de horror Laura Cánepa:

Há um fator catalisador para isso: a presença, nessas obras, de (pelo menos uma) figura monstruosa. Mas não se trata de qualquer monstro: afinal, há muitas histórias com monstros que não provocam medo. Para que eles protagonizem histórias genuinamente de horror, devem provocar medo e aversão aos personagens não monstruosos e, assim, indicar ao espectador o caráter horrífico da narrativa (CÁNEPA,2008. p. 12).

Os jogos de Survival Horror são um ótimo exemplo disso, pois envolvem tanto a atmosfera de um jogo, como o sentimento que ele pode transmitir ao jogador. *Resident Evil*, lançado em 1996 funda esse gênero, onde coloca a questão da sobrevivência como fundamental para a trama. O jogo é, então, precursor para demais jogos que viriam posteriormente, como *Silent Hill*, lançado em 1999.

No decorrer dos anos, vários são os cenários de jogos em que o interator é convidado a entrar em hospitais e clínicas psiquiátricas, sendo esse, apenas um dos ingredientes que fazem parte da constituição das narrativas em jogos eletrônicos de terror, e que vários clássicos incorporaram em sua mecânica. Alguns exemplos que se passam na terra são: *Sanitarium* (1998), *Silent Hill Origins* (2007), *Manhunt 2* (2007), *Saw: The Videogame* (2009), *Batman Arkham Asylum* (2009), *Fran Bow* (2015), *Lithium Inmate 39* (2016), *The Town of Light* (2018). – Mas o horror também pode se passar em um manicômio futurístico, como é o caso de *Dead Space 2* (2011).

Outlast tem seu lançamento em 4 de setembro de 2013, contendo o gênero de Sobrevivência-Horror, sendo distribuído nas plataformas PC, Mac, PS4, Xbox One, Nintendo Switch. O jogo que foi desenvolvido e publicado pela empresa Red Barrels se passa em primeira pessoa, e foi ambientado em um hospício. O enredo tem como bases iniciais informações de uma fonte interna do personagem principal e jornalista Miles Upshur, que vive no Colorado, e que decide investigar e invadir por conta própria as instalações do Mount Massive Asylum, uma clínica para doentes mentais desativada, mas reaberta pelo ramo de pesquisa da Mount Massive Asylum. Lá dentro, o jornalista descobre a linha tênue entre a ciência e a religião, algo que chega no limite da sanidade. Lá dentro, sua única esperança está na captura de provas e em sua fuga.

A jogabilidade é o que destaca *Outlast* de muitos jogos de sobrevivência, onde o protagonista é incapaz de combater seus inimigos. Na trama, Miles Upshur sobrevive fugindo de seus inimigos, que se caracterizam como pessoas loucas ou monstros deformados, frequentemente escondendo-se dentro de armários ou abaixo de camas. O jogo possui uma ambientação escura, fazendo com que o interator jogue utilizando a câmera do protagonista, que possui visão noturna e consome baterias que encontram-se espalhadas no mapa do jogo.

A recepção do jogo foi calorosa, e o site americano Metacritic, responsável por revisões de jogos e filmes, lhe conferiu a nota de 80/100³. No Brasil, a Techtudo lhe deu a mesma nota, elogiando a experiência densa de terror e sua jogabilidade razoavelmente simples.⁴

Figura 1: Capa promocional de Outlast.



Fonte: <https://notadogame.com/outlast>

Desenvolvido por Shinji Mikami, o mesmo criador da série *Resident Evil*, *The Evil Within* teve lançamento em 14 de outubro de 2014. É desenvolvido pela Tango Gamework e publicado pela Bethesda Softworks, e assim como *Outlast*, é marcado pelo gênero de Sobrevivência-Horror, sua distribuição engloba as plataformas Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 e Xbox One. Desenvolvido pela Tango Gameworks e publicado pela Bethesda Softworks. O game é ambientado em um hospício chamado Beacon Mental Hospital, onde o detetive Sebastian Castellanos e seus parceiros são emboscados, sendo seus colegas assassinados e Sebastian nocauteado. Enfrentando monstros e caminhando entre mortos, o detetive tenta desvendar o que há por trás dessa força poderosa.

3 Metacritic. *Outlast*. Disponível em: <<https://www.metacritic.com/game/pc/outlast>> Acesso em: 24 de julho de 2019

4 Techtudo. *Review Outlast*. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/review/outlast.html>> Acesso em: 24 de julho de 2019

O jogo mantém a sua jogabilidade de exploração em terceira pessoa, muito similar a títulos como *Resident Evil* e *Silent Hill*, sendo possível ainda, terminar a história de diversas maneiras distintas. O jogo e o terror da trama giram em torno da mente do vilão, cujo Sebastian tenta desvendar os mistérios em várias camadas e dimensões, mudando a ambientação de acordo com o momento.

Justamente pela falam de seu criador, *The Evil Within* foi um dos jogos mais esperados e aclamados do ano, tendo suas vendas alcançado a marca dos 3 milhões entre as plataformas disponibilizadas,⁵ perdendo apenas para o *Fifa 14*.

Figura 2: Capa promocional de *The Evil Within*



Fonte: <http://ultracapas.blogspot.com/2014/10/the-evil-within-xbox-360.html>

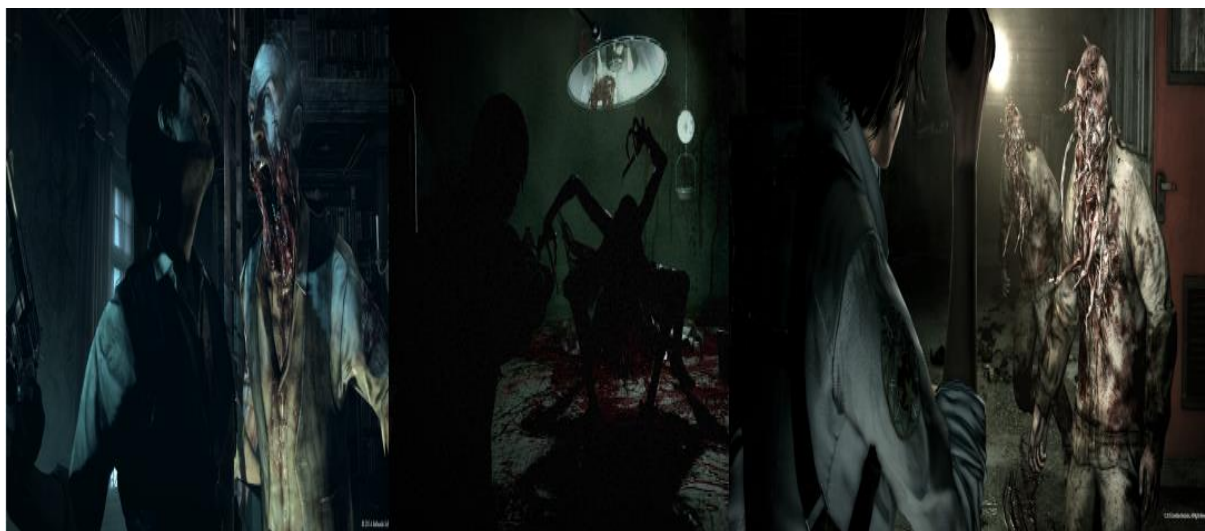
Nos dois jogos, a construção estética do hospício como um ambiente que abriga o perigo iminente da loucura e da monstruosidade como um elemento de horror, está presente desde seu início. Em ambas as histórias, embora em momentos distintos, os personagens encontram-se em grandes salões de recepção, aonde o jogador se depara com uma visão de tela cheia, onde rastros de sangue e corpos dilacerados nas paredes ou no chão, reforçam e alimentam o perigo do imaginário daquele local.

5 Gamefaqs. *The Evil Within*. Disponível em: <<https://gamefaqs.gamespot.com/boards/711441-the-evil-within/70979373>> Acesso em: 24 de julho de 2019

Nessas ambientações são comuns locais escuros, geralmente com cadeiras de roda e macas espalhadas por seus corredores, televisões fora do ar ou com ruídos, salas de cirurgia onde ocorrem lobotomias, fotografias e livros de cirurgias humanas e incomuns espalhadas, além de celas de contenção pelo cenário. No caso de *The Evil Within*, quando se atinge o ponto de salvamento, a imagem que aparece é o desenho de um cérebro com lobotomia.

Outro ponto forte que alimenta esse imaginário, e talvez o mais importante, seja o de que o vilão que se enfrenta é sempre a personificação do monstruoso e do disforme.

Figura 3: O corpo monstruoso no jogo *The Evil Within*



Fonte: <https://theevilwithin.bethesda.net/en-gb>

Figura 4: O corpo monstruoso no jogo Outlast



Fonte: <https://redbarrelsgames.com/games/outlast/>

O uso da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos

Que a indústria de games é híbrida e se utiliza de diferentes fontes em suas criações, tais como a literatura, o cinema, a fotografia e a música para imergir na mente dos jogadores através das narrativas ficcionais, especialmente as de terror e sobrevivência não é novidade, porém alguns jogos contribuem cada vez mais no diálogo e tensionamento desse universo com a linguagem cinematográfica através da convergência entre os meios. Podemos afirmar que hoje existem roteiros cinematográficos alinhados ao gameplay para proporcionar experiências cada vez mais imersivas para quem recebe esse conteúdo. Desta forma, o plano ficcional da trama, para Vicente Martin Mastrocola, pesquisador de jogos de terror, é fundamental. Segundo o autor:

Muitos dos games atuais exploram suas narrativas de maneira cinematográfica; a propósito, os jogos de terror se valem muito deste recurso. Desde o roteiro até o gráfico exibido na tela, determinadas produtoras de jogos trabalham intensamente a ficção na mente do jogador para que ocorra uma imersão na realidade proposta pela narrativa. E é este também o local propício para a fantasia da narrativa ser aceita pelo jogador (MASTROCOLA, 2014. p. 38-39).

Para poder fazer a aproximação entre esse uso de linguagem cinematográfica nos jogos analisados, e que possuem roteiro de filme pautado na mecânica e jogabilidade do subgênero, o conceito de “janela do cinema”, citado por Ismail Xavier torna-se fundamental, pois todos os sistemas visuais nada mais são do que representações do real, mas não o real em si. É possível perceber pelo “fundo do quadro” que cria um descolamento entre a obra e o observador. Outro aspecto que limita a realidade do jogo é apontado por Xavier:

Uma relação frequente vem do fato de que o enquadramento recorta uma porção limitada, o que via de regra acarreta a captação parcial de certos elementos, reconhecidos pelo espectador como fragmentos de objetos ou de corpos (XAVIER,2005. p. 19).

Notamos em ambos os jogos, que parte do desenvolvimento do roteiro ocorre por meio de cutscenes⁶ e diálogos em momentos-chave. Movimentos de câmera específicos do cinema também podem ser facilmente encontrados, como um movimento de câmera similar ao travelling,⁷ que foi inserido em ambos os games para acompanhar o personagem do jogador. Além deste, outros mais podem ser notados, como o plongée, o contra-plongée⁸ e o enquadramento⁹, geralmente variando entre o plano americano¹⁰ e o geral.

Bruce Block (2010), produtor cinematográfico, atribui uma imagem cinematográfica em três planos distintos: No primeiro plano, notamos a presença de “Objetos próximos a câmera”; no intermediário “Objetos mais distantes”; e no plano profundo “objetos distantes”. Nos jogos analisados, diversas ações ocorrem simultaneamente nos três planos da imagem, o que possui um efeito similar a montagem paralela do cinema, pois geram expectativa e tensão no jogador.

Nota-se o extracampo como um forte fator para se gerar tensão por intermédio daquilo que se pode ser ouvido, mas que se encontra fora do campo de visão da câmera, como ruídos e sussurros, gritos ou coisas quebrando, o que serve como alerta ao

6 Sequência em que o jogador tem nenhum ou pouco controle sobre a situação.

7 Movimento de câmara em que se desloca no espaço em oposição a movimentos panorâmicos.

8 Mergulho e Contra-Mergulho da cena.

9 Distanciamento entre a câmera e o elemento filmado.

10 Figura do joelho até a cabeça.

jogador, insinuando um perigo próximo, ainda que ele não possa ser visto em um primeiro momento.

Outlast é uma das experiências mais nítidas dos últimos tempos, lembrando o gênero found-footage, onde filmes são produzidos dando a aparência de “filmagens documentais”, como é o caso do precursor *A Bruxa de Blair* (1999), ou a franquia de terror *Rec* (2007), *Rec 2: Possuídos* (2009), *Rec 3: Gênese* (2012), *Rec 4: Apocalipse* (2014), além de títulos como: *Quarentena* (2008), *Fenômenos Paranormais* (2010), *Evidence* (2012), dentre outros. – Assim, nós assistimos ao filme através do olhar da câmera, onde na maior partes das vezes só se pode correr e esconder, como em um plano sequencia.

Influências cinematográficas em *The Evil Within* são encontradas, onde é possível, ainda, ajustar o efeito granulado típico do cinema antes da era digital, que decora a estética do jogo. Além do efeito granulado, o jogo também contem duas tarjas pretas pra dar uma sensação cinematográfica.

The Evil Within ainda nos recorda o filme *Albergue* (2005), onde os personagens são aprisionados, ficando não somente em contato com um cenário violento e sanguinário, mas em uma corrida contra o tempo para salvar sua própria vida, tentando (assim como no jogo), fugir de um assassino com motosserra. O jogo não apenas nos recorda filmes, como inclusive através das várias sequências do jogo, um fã conseguiu transformar *The Evil Within* em um filme de duas horas que pode ser visto no Youtube. Para realizar o processo, imagens do jogo foram capturadas a uma taxa de quadros de 60 FPS, usando um mod da versão PC para ultrapassar os 30 FPS padrão.¹¹

Considerações finais

Como intenção, esse breve artigo visava comparar elementos comuns ao gênero de horror nos jogos eletrônicos de sobrevivência que se passam em manicômios, onde comumente cria-se o imaginário de um espaço onde se apresenta não somente o perigo, mas o corpo monstruoso e fora da norma como aquilo que se deve combater. Bem como mostrar que tais jogos não somente nos recordam, como possuem elementos cinematográficos em sua criação.

11 Techtudo. *The Evil Within: fã transforma o assustador jogo em um filme de terror*. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/12/evil-within-fa-transforma-o-assustador-jogo-em-um-filme-de-terror.html>> Acesso em: 24 de julho de 2019

Com o presente trabalho constatou-se que existe o “condicionamento”, no caso dos jogos analisados, tanto para contribuir esse imaginário, como para deixar a jogabilidade cada vez mais ambientada cinematograficamente, uma vez que se a experiência de um expectador diante de um filme longa-metragem dura pouco tempo, em um jogo cinematográfico essa mesma sensação e experiência podem durar várias horas. Por fim, esse exercício é importante para auxiliar as futuras pesquisas que fazem parte de meu projeto de dissertação em andamento.

Referências

BLOCK, B. **A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais**. São Paulo: Elsevier, 2010

BURKE, Edmund; DOBRÁNSZKY, Enid Abreu. **Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo**. Papirus, 1993. p. 48

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O horror sobrenatural em literatura**. São Paulo: Iluminuras, 2008

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Papirus, 1999

CÁNEPA, L. L. **Medo de quê? Uma história do horror nos filmes brasileiros**. 2008. 498 f. Tese (Doutorado em Multimeios) - Instituto de Artes, Universidade de Estadual de Campinas, Campinas, 2008

CONRICH, Ian (Ed.). **Horror zone: the cultural experience of contemporary horror cinema**. IB Tauris, 2009

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Horror Ludens**. Editora Livrus, 2014

NARCISO, Ana. Amnesia – The Dark Descent: experienciar o survival horror sem formas de defesa e a custo da sanidade. In: **Videojogos, 2013**. Anais da Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos. Portugal: Universidade de Coimbra, 2013

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Jogos

Bethesda Games. *The Evil Within*. 2014

Red Barrels. *Outlast*. 2013.