



Universidade Federal da Bahia

Instituto de Letras

Bacharelado em Letras

LARISSA BARBEDO VIGAS

Orientador(a): Profa. Dra. Elizabeth Santos Ramos

***SILENT HILL: TRANSFORMANDO A BRINCADEIRA EM
ARTE – DO JOGO AO FILME***

Salvador

2022

LARISSA BARBEDO VIGAS

***SILENT HILL*: TRANSFORMANDO A BRINCADEIRA EM
ARTE – DO JOGO AO FILME**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia como requisito para obtenção de grau de Bacharel em Língua Estrangeira Moderna (Inglês).

Orientador: Prof^a. Dr^a. Elizabeth Santos Ramos

Salvador

2022

LARISSA BARBEDO VIGAS

***SILENT HILL*: TRANSFORMANDO A BRINCADEIRA EM
ARTE – DO JOGO AO FILME**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia como requisito para obtenção de grau de Bacharel em Língua Estrangeira Moderna (Inglês).

Salvador, 07 de julho de 2022.

Banca Examinadora:

Diandra Sousa Santos
Doutora em Literatura e Cultura



Manoela Sarubbi Henares Figueiredo
Doutora em Literatura e Cultura



Salvador

2022

Agradecimentos

Queria começar agradecendo às pessoas que cuidam de mim: minha psicóloga, Micaela Libório, e minha psiquiatra, Denise Stefan. Elas salvaram minha vida inúmeras vezes. Em segundo lugar, gostaria de agradecer a minha família pelo carinho, pelo suporte, e por ter me dado condições de não precisar trabalhar enquanto eu fazia a graduação. Em família incluo Marinice Moreno, moça que limpa minha casa, e cuidou de mim desde que nasci. Em terceiro lugar, gostaria de agradecer as minhas amigas e amigos por tornarem a vida mais leve e suportável. Em especial, André Batista, por ter me incentivado a entrar no grupo de pesquisa da minha orientadora, Elizabeth Ramos. Também agradeço as minhas professoras Manoela Sarubbi e Diandra Sousa por terem lidado comigo em momento que estava muito sensível em São Paulo, e por contribuições durante as matérias da graduação também. Agradeço a meu amigo Hildeberto Reis Junior pelo carinho, e por ter me ajudado a escrever o relatório parcial do PIBIC. Por fim, gostaria de agradecer a minha orientadora, Elizabeth Santos Ramos, por ter me aceitado no grupo de pesquisa mesmo eu tendo abandonado inúmeras disciplinas.

VIGAS, Larissa Barbedo. *Silent Hill: transformando a brincadeira em arte – Do jogo ao filme*. Instituto de Letras. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2022.

Resumo

Este trabalho objetiva construir reflexões sobre o jogo *Silent Hill* (1999) e a adaptação fílmica *Terror em Silent Hill* (2006). Embora o principal objetivo seja analisar a trajetória do herói e heroína nas narrativas, estabelecendo um paralelo entre a jornada do herói proposta por Joseph Campbell (1989), os textos também contemplam princípios da tradução intersemiótica, o que implica questionar noções de “fidelidade” numa tradução. Nos guiaremos por autoras como Linda Hutcheon e Cristina Carneiro Rodrigues, para tal. Para o desenvolvimento desta monografia será realizada pesquisa qualitativa fundamentada por levantamentos bibliográficos. Autores como Baty (2022), Peron (2012), Gordon (2018), bem como de estudos de documentos científicos, respeitando as normas de autoria. O trabalho está organizado em duas partes: Introdução, observações sobre o jogo (A história dos videogames) e observações sobre o filme (Bem-vindo a *Silent Hill*), seguidas das considerações finais.

Key-words: Tradução intersemiótica. *Silent Hill*. *Terror em Silent Hill*.

VIGAS, Larissa Barbedo. *Silent Hill: transformando a brincadeira em arte – Do jogo ao filme*. Instituto de Letras. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2022.

Abstract

This work aims to build reflections on the game *Silent Hill* (1999) and the film adaptation *Silent Hill* (2006). Although the main objective is to analyze the trajectory of the hero and heroine in the narratives, establishing a parallel between the journey of the hero proposed by Joseph Campbell (1989), objects chosen with an intersemiotic translation look will also be studied, which implies questioning notions of “fidelity” in a translation. For this propose we will be guided by Linda Hutcheon and Cristina Carneiro Rodrigues. For the development of this article, qualitative research will be carried out, based on bibliographic surveys of renowned authors such as Baty (2022), Peron (2012), Gordon (2018), as well as studies of scientific documents, respecting the rules of authorship. This work was organized in two parts related to the introduction, theoretical framework and analysis of the theme, having as topics: introduction, welcome to *Silent Hill*, terror in *Silent Hill*, and, finally, are the final considerations.

Key-words: Intersemiotic translation. Silent Hill. Joseph Campbell.

Sumário

1	INTRODUÇÃO	9
2	A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES	11
2.1	Adaptações de games <i>versus</i> filmes.....	17
3	BEM –VINDO A <i>SILENT HILL</i>	22
3.1	A trajetória dos heróis no jogo eletrônico e na obra fílmica	31
3.2	Terror em <i>Silent Hill</i>	32
3.3	Tradução intersemiótica e adaptações	34
3.4	A trajetória da heroína em Terror em <i>Silent Hill</i> e simbolismos	36
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
	REFERÊNCIAS.....	45

1 INTRODUÇÃO

A área de tradução possui diversas vertentes. A princípio, existem as que defendem uma ideia tradicional de tradução, ou seja, a ideia de que todo texto possui uma “essência” que precisa ser transposta no texto traduzido. Nessa perspectiva, o tradutor é compreendido como um sujeito cultural que transporta o significado do texto de partida ao texto de chegada, sem possibilidade de alterá-lo, já que o tradutor não tem voz.

Aqui, salientamos que a ideia de tradução do texto de chegada como “fiel” ao texto de partida é impossível, visto haver pelo menos dois sujeitos cultural, psicológica e socialmente diferentes em cada um dos extremos. Seguindo essa lógica, o presente trabalho de conclusão de curso, intitulado *Silent Hill: transformando a brincadeira em arte*, objetiva analisar o jogo *Silent Hill* (1999), criado por *Keiichiro Toyama*, desenvolvido e publicado pela *Konami*, bem como a adaptação *Terror em Silent Hill* (2006) dirigida por Christophe Gans, produzida por Samuel Hadida e Don Carmody. A análise será feita tendo como base teórica os estudos da tradução intersemiótica, sob a perspectiva da recriação e da adaptação, focando na construção dos heróis das narrativas no deslocamento dos textos escolhidos e suas respectivas feições.

Hutcheon, em sua defesa às adaptações pontua um aspecto curioso:

se as adaptações são, por definição, criações tão inferiores e secundárias, por que estão assim presentes em nossa cultura e, de fato, em número cada vez maior? Por que, de acordo com as estatísticas de 1992, 85% de todos os vencedores da categoria de melhor filme no Oscar são adaptações? Por que as adaptações totalizam 95% de todas as minisséries e 70% dos filmes feitos para a TV que ganham Emmy Awards? (HUTCHEON, 2011, p.24).

O sucesso das adaptações é algo inquestionável. Embora, por vezes, haja muita resistência do público ao perceber modificações no texto de chegada (quando familiarizado com o texto de partida, obviamente), por outro, há uma resposta positiva do mesmo público que tende a apreciar a adaptação, mesmo criticando as diferenças presentes nela.

O jogo *Silent Hill* (1999) narra a trajetória de Harry Manson pela cidade de *Silent Hill*. Tudo começa quando ele e sua filha adotiva Cheryl vão à cidade passar as férias. Assim que chegam ao destino, se deparam com uma pessoa na estrada, que

possivelmente é uma manifestação irreal e sofrem um acidente de carro. Ao acordar, Harry percebe que sua filha desapareceu. Desesperado, começa a explorar a cidade a fim de encontrá-la. O problema é que em *Silent Hill* residem muitos monstros e outros tipos de criaturas sobrenaturais.

Nesse contexto, cabe pontuar que sobre a cidade há um elemento visual que é uma enorme neblina que dificulta enxergar o cenário. Outro recurso utilizado é a estática do rádio utilizada toda vez que um monstro se aproxima, além da trilha sonora composta para o jogo, sendo uma característica que dá um ar de terror especial. Quanto à média de tempo, sua duração é de aproximadamente quatro horas, ao longo das quais há a possibilidade de finais diferentes que dependem das escolhas que o jogador faz durante a sua jornada.

O filme *Terror em Silent Hill*, por sua vez, tem como protagonista Rose da Silva, mãe adotiva de Sharon (Cheryl, no texto de partida). Rose e Sharon vão para *Silent Hill* após alguns episódios de sonambulismo da menina, em que ela desenha e fala sobre a cidade. Enquanto estão na estrada, elas sofrem um acidente de carro. Ao acordar, Rose percebe que sua filha desapareceu e começa a procurá-la na cidade mal assombrada. O pai adotivo, Christophe da Silva, além de possuir outro nome nesta adaptação, não é o protagonista. Assim, pode-se perceber um trabalho de recriação nesta adaptação, que será discutido de forma mais detalhada nas páginas seguintes. Em relação ao tempo, este filme tem duas horas e cinco minutos de duração e entrega aos telespectadores um final diferente do jogo.

Diante do exposto, apresenta-se o seguinte problema de pesquisa: como o diretor e roteirista Christophe Gans criou o filme *Terror em Silent Hill* e, por conseguinte, ressignificou o jogo *Silent Hill*, levando em consideração a tradução sob perspectiva de recriação criativa?

Frise-se que haverá análise do processo da construção da trajetória dos heróis do jogo *Silent Hill*, de Keiichiro Toyama (1999), para o filme *Terror em Silent Hill* escrito por Roger Avary, Nicolas Boukhrief e Christophe Gans (2006). Também, pretende-se identificar como se constroem as relações entre o texto de partida (o jogo) e o texto de chegada (a obra fílmica); analisar os aspectos que foram modificados no processo da tradução; discutir os pontos de convergência e divergência entre as produções midiáticas, levando em conta o contexto e o meio em que foram produzidos; e, analisar as diferenças das trajetórias dos heróis das narrativas.

O presente trabalho insere-se nos estudos da tradução intersemiótica e adaptação. A adaptação cinematográfica permite o acesso à história do jogo a quem não é familiarizado com o texto de partida, possibilitando uma apreciação da obra não somente aos fãs de videogame, como também aos fãs de histórias de terror, funcionando, assim, como instrumento de divulgação.

Foi necessário também realizar uma análise comparativa e explicativa. Os textos de partida e de chegada foram analisados com base nas teorias sobre tradução intersemiótica e adaptação. Primeiro, o vídeo mostrando a trajetória do jogo foi exibido, e a partir daí, foram selecionadas cenas que apresentavam a construção dos personagens. Em seguida, o mesmo foi feito com a obra fílmica e os pontos em comum e de divergência para serem analisados.

Nortearam este trabalho as reflexões de autores como Ralph H. Baer em *Videogames in the beginning*; Mark Wolf em *The videogame Explosion: a history from pong to Playstation and beyond*; Linda Hutcheon em *Uma teoria da adaptação*; Martin Picard em *The foundation of Geemu: a brief history of early Japanese videogames*; Laura June em *For the amusement only: the life and death of the American arcade*; Bernard Perron em *Silent Hill: the terror engine*; Riad Chikhani em *The history of gaming: an envolving community*; Sydnei Baty em *The art of game: issues in adapting videogames*; Rob Gordon em *Why video game movies suck*; e Joseph Campbell em *O herói de mil faces*.

Para fins organizacionais, esta monografia está dividida em duas seções. A primeira seção tratará da base de desenvolvimento do texto, isto é, a história dos videogames, desde os primeiros jogos até o lançamento de *Silent Hill* e algumas reflexões sobre adaptação da narrativa de jogos para obras fílmicas. Na segunda seção, do jogo propriamente dito, que começa após o desaparecimento de Cheryl. O objetivo principal é resgatá-la. Harry acorda desnorteadado e começa a procurá-la. À medida que o jogo se desenvolve, ele vai encontrando pistas da sua filha. Por fim, na mesma seção do jogo, concluiremos o trabalho nos dedicando ao filme, onde mostramos como é feita a transformação do jogo para a obra fílmica, bem como a análise da trajetória do herói.

2 A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES

Quem inventou os jogos eletrônicos? Esta é uma pergunta difícil de ser respondida. Atualmente, deve-se levar em consideração que existem jogos eletrônicos para o computador, a televisão e os jogos arcade, isto é, jogos de fliperama, aquelas máquinas comumente instaladas em locais de entretenimento. Qual deles veio primeiro?

De acordo com Ralph Baer (2005) o computador surgiu em 1950, e estudantes universitários do MIT criaram o jogo que denominaram *Spacewar* – jogo de combate em que cada jogador controla uma nave e dispara torpedos um contra o outro, conforme Figura 1.

Figura 1 – Spacewar



Fonte: STRONG, 2016

Em 1960, Nolan Bushnell, que mais tarde se tornaria presidente do Atari, companhia de desenvolvimentos de videogame e computadores, jogou o *Spacewar* e decidiu torná-lo disponível para o formato arcade. Sobre isso Ralph Baer (2005) argumenta que antecedeu Nolan Bushnell, inventando os jogos para televisão. No entanto, o avanço tecnológico só permitiu que colocasse suas ideias em prática em 1967, com a criação do *Brown Box*, o último de uma série de videogames, que foram construídos na Sanders Associates, e que até os dias de hoje permite que se jogue Ping-Pong.

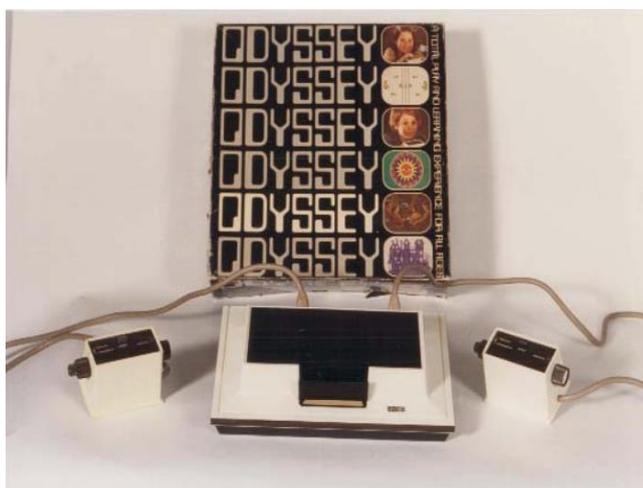
Figura 2 – Videogame system



Fonte: National Museum of American History (1967-1968)

De acordo com Mark Wolf (2007), o primeiro console de videogame chamado Magnavox Odyssey, para uso pessoal dos apreciadores de jogos, começou a ser comercializado em 1972. Este console teve como base a Brown Box e também foi criado por Ralph Baer.

Figura 3 – Magnavox Odyssey



Fonte: BAER, 2006, p. 6

Embora seja de extrema importância dar os devidos méritos aos inventores, deve-se pensar na criação como uma atividade conjunta. Os videogames não poderiam existir sem a televisão, por exemplo. Os jogos de computadores não poderiam existir sem o computador, e assim por diante.

Os jogos eletrônicos, assim como os filmes e a literatura, muitas vezes narram histórias. Para a academia, talvez essas histórias não tenham o mesmo valor que uma peça de teatro ou um romance canônico, mas, ao traçar esse estudo sobre jogos

eletrônicos, procura-se mostrar que não existe patamar hierárquico que separe as obras, visto que todas são de extrema relevância. Existem inúmeros exemplos a serem citados, sendo esta monografia um dos exemplos, mas pensando sobre a tradução de peças para filmes podem-se ser citados exemplos como: A megera domada de Shakespeare e o filme 10 coisas que odeio em você, Hamlet e Haider e inúmeros outros. É interessante refletir que Shakespeare foi um autor canônico de meados de 1564 e o filme 10 coisas que odeio em você foi feito no ano de 1999, sendo assim, a adaptação fílmica serviu como instrumento de divulgação para a peça, de certa forma, muito tempo após ela ser escrita.

Ressalte-se que a transição de arcade para videogame caseiro resultou da insurgência econômica nos EUA e no Japão. Outro fator importante foram os estigmas preconceituosos que o arcade sofreu, além de sua proibição em diversos lugares. E, com o tempo, acabou sendo substituído pelos consoles caseiros.

De acordo com Martin Picard (2013), o crescimento econômico do Japão após a Segunda Guerra Mundial e uma relação de troca com os Estados Unidos, permitiu que a indústria japonesa se desenvolvesse, repercutindo no desenvolvimento de jogos não só no Japão, mas no mercado internacional. Foi através do desenvolvimento do Japão que o mercado de jogos arcade, dos videogames caseiros e dos computadores pessoais se fortaleceram.

Compreender como foi o desenvolvimento de jogos, onde e por quais razões aconteceram é fundamental para entender a história dos jogos eletrônicos. Algumas máquinas de arcade mais antigas ofereciam dinheiro como prêmio, o que era considerado ilegal em muitos países, tendo sido por essa razão rapidamente abandonado.

Pinball era um tipo de jogo em que a bola era lançada na máquina, e ao chocar contra certos elementos, ganhava pontos. Por um tempo, o *pinball* foi muito associado à criminalidade. Dessa forma, o fato de atrair crianças deixava os pais e cidadãos bastante preocupados. Posteriormente, a invenção do flíper (que eram duas palhetas que controlavam a bola) no *pinball*, ajudou a construir uma reputação mais amistosa e associada à família, mas, isso não importou muito para os locais onde eram proibidos. Porém, o fato de ser ilícito servia como atrativo.

Com o passar do tempo, os consoles caseiros acabaram substituindo o arcade. Uma das vantagens do console caseiro era a maior facilidade em consertá-lo em comparação com as máquinas arcade. Contudo, antes de fracassar, o arcade teve

seus anos de glória e vários locais passaram a ter as máquinas, como por exemplo, mercados, consultórios médicos e até centros de recreação escolar.

Uma grande contribuição para o sucesso do arcade foi o jogo *Pac Man*, lançado em 1980. Nesse jogo, o objetivo principal era comer bolinhas, com uma cabeça amarela boquiaberta e desviar dos fantasmas.

Por volta dos anos 70 e 80, o arcade tornou-se um ambiente em que as crianças e adolescentes podiam frequentar sem os pais. Ficavam lá, isolados, por horas, com uma certa quantidade de dinheiro para investirem nas máquinas. Essa realidade torna-se bem diferente dos anos 90, por exemplo, em que as crianças e adolescentes não tinham esse tipo de autonomia. Filmes dos anos 80 como *E.T.* retratam essa característica de independência da época.

Apesar de tudo, os arcades fracassaram com o tempo. Havia muitas máquinas nos locais, o que normalmente gerava um custo de funcionamento, e poucos jogadores para manterem esse ônus. Além de tudo, o arcade nunca superou, totalmente, a fama de má influência, mesmo tendo tido seus anos de glória. No entanto, o arcade entrou em decadência, mas ascendeu novamente com lançamentos como *Street Fighter II*, em 91. Em fevereiro de 2011, quando o estabelecimento Chinatown Fair fechou suas portas, o arcade teve declarada sua morte oficial: “o fim de uma era”.

As reflexões propostas por Laura June (2013) ajudam a entender de que forma o arcade fez sucesso e por quais razões fracassou: estereótipos desagradáveis, custo para consertar uma máquina arcade, ônus para mantê-la funcionando, seguido de diferenças na quantidade de dinheiro gasta pelos frequentadores dos locais (em resumo, o custo era mais alto do que o lucro), ou seja, locais com muitas máquinas não foram capazes de manter os custos e lucrarem.

Em 2007, Mark Wolf constrói uma linha do tempo detalhada, como podemos ver a seguir:

Em 1973, a indústria de jogos arcade deslança e empresas como Chicago Coin, Midway, Ramtek, Taito, Allied Leisure e Kee Games (que secretamente era posse da Atari), além de muitas outras começam a produzir diversos jogos. Em 1974, o jogo Tank, produzido pela empresa Kee Games é o primeiro a armazenar dados gráficos em um chip de memória ROM. TV basketball, da Midway, é o primeiro

jogo arcade a usar avatares de figuras humanas, ao invés de blocos ou veículos (MARK WOLF, 2007, p.17)¹.

Contudo, é pertinente conhecer, apenas alguns jogos que são comentados. Nos anos 80, surgem *Pac Man* e *Donkey Kong*, jogos lançados para máquinas arcade, e *The legend of Zelda*, jogo lançado no console caseiro Nintendo *Entertainment System* e no *Family Computer Disk System*.

A partir dos anos 1991, jogos como *Street Fighter II* e *Mortal Kombat* foram lançados para arcade, e *Donkey Kong Country* para o Super Nintendo Entertainment System. Em 1995, o console Playstation da Sony, é lançado e, em 1996, o console Nintendo 64 chega ao público.

Em 1999, *Donkey kong 64* é lançado, neste mesmo console, mesmo ano em que *Silent Hill* foi criado, lançado no console caseiro, já Playstation e Gameboy Advance, em um console portátil.

A informações anteriores permitem ter uma noção sobre um pouco da história dos jogos eletrônicos e conhecer seus principais títulos. É importante saber que antes de *Silent Hill*, muitos jogos já tinham sido criados, sendo possível fazer um passeio pela estrada, para compreender os seus antecessores. O jogo *Silent Hill* inovou o terror, assim, avisos de violência e de conteúdo perturbador são inseridos no início do jogo.

Resident Evil foi um jogo lançado em 1996 pela empresa de jogos Capcom. *Silent Hill* foi lançado em 1999 pela Konami. Apesar da influência do primeiro sobre o segundo, eles são bastante diferentes.

De acordo com Bernard Perron (2012), o jogo *Silent Hill*, apesar de ser muito comparado com *Resident Evil* é bastante diferente. Embora ambos sejam jogos de terror, este último é um jogo mais voltado para a ação, enquanto *Silent Hill* é um jogo de atmosfera pesada com intuito de provocar medo exacerbado, ansiedade, além de ser de ordem mais psicológica. Dessa forma, entende-se um pouco sobre as diferenças entre esses jogos que costumam ser sempre comparados.

¹ 1973, The arcade video game industry takes off, as many companies begin producing video games, including Chicago Coin, Midway, Ramtek, Taito, Allied leisure, and Kee Games, which was secretly owned by Atari.

1974, *Kee Game's Tank* is the first videogame to store graphics data on a ROM chip. Midway's tv basketball is the first arcade videogame to use human figures as avatars, instead of block or vehicles.

Os jogos mudaram muito desde que foram criados. Os de arcade eram mais difíceis, pois era necessário que o personagem controlado pelo jogador morresse, exigindo mais moedas na máquina. Os jogos de videogame possibilitaram a criação de novos gêneros, além de dois diferentes modos: o “modo fácil” e o “modo história”. Para desenvolver jogos no passado era necessário comprar um kit do desenvolvedor, o que significa que apenas quem tinha muito dinheiro podia desenvolvê-los. Hoje em dia, é possível utilizar vários softwares para programar jogos e é muito mais fácil, assim como disponibilizar em meios digitais e em todas as plataformas, sem ter que ter os recursos para produzir mídia física e distribuir em varejo.

Mais ou menos no mesmo tempo em que os consoles ganharam má reputação, os computadores pessoais como Commodore Vic-20, o Commodore 64 e o Apple II tornaram-se populares. Estes novos sistemas de computadores pessoais tinham custo razoável, acessível ao cidadão Americano comum. Em varejo, custava por volta de 300 dólares no começo dos anos 80 (aproximadamente 860 dólares no valor dos dias atuais), e eram anunciados como a opção “sensível” para toda a família. Estes computadores pessoais tinham processadores bem mais poderosos que a geração anterior de consoles; isso abriu portas para um novo nível de jogos, sendo eles mais complexos e menos lineares (RIAD CHIKHANI, 2015, p.5).²

A citação de Riad Chikhani nos ajuda a entender como os jogos de computador ganharam destaque. Modelos melhores que o console caseiro e preços mais acessíveis são razões que justificam o sucesso dos jogos de computadores, embora, nos dias atuais, tanto os consoles caseiros quanto os jogos de computadores tenham um público forte.

2.1 Adaptações de games *versus* filmes

Para fundamentar ainda mais o tema em discussão, é relevante compreender como são feitas adaptações de jogos e filmes. Vejamos o que Baty (2020) explana sobre o tema:

² At more or less the same time that consoles started getting bad press, home computers like the Commodore Vic-20, the Commodore 64 and the Apple II started to grow in popularity. These new home computer systems were affordable for the average American, retailing at around \$300 in the early 1980s (around \$860 in today’s money), and were advertised as the “sensible” option for the whole family. These home computers had much more powerful processors than the previous generation of consoles; this opened the door to a new level of gaming, with more complex, less linear games.

em um primeiro olhar, filmes e videogames são mídias similares. Ambos são extremamente dedicados em aspectos visuais e no áudio, ambos podem saciar a especulação fictícia e existe uma quantidade saudável de compartilhamento de inspiração e conteúdo. No entanto, isso não garante adaptações de sucesso de uma forma para a outra. Filmes adaptados de jogos são notórios por serem terríveis, mas a academia prestou pouca atenção no porquê essas adaptações parecem ter tão pouco sucesso; desde recepção do público, resposta da crítica e retorno financeiro... O núcleo dos jogos é cheio de regras e objetivos e a inevitável previsibilidade e confiabilidade dessas regras não contribuem para adaptações emocionantes. Jogos também colocam o jogador no centro do processo da criação de significado, uma posição privilegiada se compararmos à posição voyeurística do público de filmes. Filmes devem ser adaptados com maior consciência dessas diferenças na mídia, caso contrário a maldição dos filmes de videogames continuará trazendo vítimas (BATY, 2020, p.3)³.

Cabe salientar que este trabalho defenderá uma visão diferente da citada por Baty no que diz respeito às adaptações, por acreditarmos na adaptação como um trabalho criativo de recriação, sem fazer juízo de valor classificando-as como boas ou ruins.

O papel do tradutor ao recriar uma obra é valorizado por suas diferenças entre o texto de partida e o texto de chegada. Apesar de considerar isso, as diferenças entre as duas mídias apresentadas pelo autor nos faz pensar em questões como: o quão difícil é adaptar uma obra para a outra com as diferenças apontadas na citação acima? Por que será que o público recebe tão mal tais adaptações? O fato de o jogador estar no centro das tomadas de decisões e de repente ser observador da narrativa teria algo a ver com isso?

Ao comentar as adaptações fílmicas, como por exemplo, a famosa franquia de *Tomb Raider*, Gordon (2018) afirma:

Para começar, o enquadramento é bem diferente de qualquer outro tipo de mídia e isso significa que existe pouca correlação quando se

³ On the face of things, movies and videogames are similar mediums. Both engage extensively in visuals and audio, both can indulge in speculative fiction, and there is a healthy amount of sharing of inspiration and content. However, this does not guarantee successful adaptations from one form to another. Movies adapted from video games are notorious for being simply terrible, but little academic attention has been paid as to why these adaptations in particular seem so unsuccessful in every way, from audience reception, critical response, and monetary returns... Games are, at their core, based around rules and goals, and the inevitable predictability and reliability of those rules do not make for exciting adaptations. Games also place the player at the center of the meaning-making process, a position that feels almost privileged in comparison to the more voyeuristic position of the film audience. Movies must adapt with a greater consciousness of these fundamental differences in media, or else the video game movie curse will continue to claim new victims.

trata de uma adaptação. Jogos, frequentemente, tem o hábito de deixarem espaço para a autonomia do jogador, o que deliberadamente causa o aparecimento de lacunas em personagens e tramas para o jogador preencher. Em alguns dos títulos mais importantes no mundo do videogame, o jogador se depara com uma tela aberta ou com nenhuma personalidade a seu dispor (GORDON, 2018, p.1)⁴.

Na citação acima, Gordon salienta as diferenças entre videogame e adaptação para uma obra fílmica, e aponta para as poucas semelhanças. Uma das diferenças a ser levada em consideração é que o jogador pode fazer escolhas, resultando em diferentes caminhos, enquanto que ao assistir uma adaptação, o telespectador apenas observa passivamente a narrativa se desenvolver diante dos seus olhos. Nessas diferenças apresentadas, o jogador perde sua autonomia e passa a ser mero observador. Aqui, ao pensar na atividade de tradução como um trabalho de recriação criativo, as diferenças tornam a adaptação um trabalho com potencialidades a serem exploradas.

No trecho abaixo, Gordon emite sua opinião sobre a adaptação *Terror em Silent Hill*:

para fazer um filme adaptado de um videogame funcionar é necessário a tomada de decisões agressivas, e potencialmente uma desconexão com sentimentalismo. *Silent Hill* pode ser um dos melhores filmes adaptados do videogame, mas apesar de tudo, talvez fosse mais apropriado se cortasse a história do primeiro jogo e ao invés disso dedicasse-se a sua sequência mais assustadora, renunciando a explicação complicada sobre o que é *Silent Hill*, limitando-se a contar o que a inescrutável localização faz (GORDON, 2018, p.2)⁵.

Assim, a opinião parece carente de análises sobre as diferenças entre videogames e filmes, uma vez que aquelas já existentes são de cunho pessoal e feitas sob juízo de valores a partir do gosto próprio de cada um. Além de comentar sobre o filme, ele também enfatiza o que julga ser necessário para adaptar com sucesso uma história que tem como texto de partida o videogame.

Logo, não serão emitidas opiniões que se limitam a julgar se uma adaptação é boa ou ruim, pois o foco é a tradução intersemiótica, o que implica dizer que serão

⁴ To begin with, the framing of a video game is very different from any other kind of media, and this in turn means that there's little by way of correlation when it comes to adaptation. Games often have a habit of leaving space for player autonomy, which in turn deliberately causes the appearance of gaps

⁵ Making a video game movie work takes brutal decision making, and potentially even a disconnect from sentimentality. *Silent Hill* might be one of the better video game movies, but even then, the film may have been better suited by skipping the first game altogether and instead going to the more terrifying sequel, forgoing the convoluted explanation of what *Silent Hill* is and instead purely focusing on what the inscrutable location does.

analisadas as divergências entre os textos de partida e chegada. Contudo, ao pesquisar sobre adaptação de videogames para filmes, muitos pesquisadores emitem opiniões pautadas sobre juízo de valor, então, é interessante notar que, de um modo geral, adaptações de filmes que partem de videogames não são muito bem recebidas.

Segundo Gordon (2018),

existe um rico potencial na franquia do *Tomb Raider*. Os reboots recentes, aproximam-se ao jeito de pensar proposto por *Max Payne*, uma história emotiva com personagens fortes e motivações claras. O lançamento de 2013, escrito fantásticamente por Rhianna Pratchett, entrega uma narrativa mais impactante do que de jogos do mesmo estilo e de uma maneira em que se deve alinhar idealmente bem para uma adaptação fílmica. A palavra “cinemática” é bastante utilizada no que diz respeito à atmosfera do jogo, mas o *Tomb Raider* de 2013 e a sequência *Rise of the Tomb Raider* certamente merecem (GORDON, 2018, p.2)⁶.

Em suma, pode-se inferir que Gordon justifica as razões que o fazem acreditar por que os jogos reboots de *Tomb Raider* seriam boas obras para serem adaptadas ao cinema. Essas razões relacionam-se ao estilo do jogo: aspectos como o fato de ele ser “bastante cinematográfico”, talvez pela beleza do gráfico dos jogos mais recentes e também a forma como a história se desenvolve.

Jogos e filmes preenchem necessidades e desejos diferentes. Enquanto filmes permitem ao público uma realidade detalhada imaginada, jogos geralmente não podem prover o mesmo tipo de imersão. Filmes são observações construídas. Cada item na cena, cada pessoa, cada diálogo, é cuidadosamente construído para formar uma experiência única. Comparado aos jogos, a experiência de um filme por inteiro é selecionada por um time de produção. Jogos preparam uma chance de engajar-se ativamente com uma realidade virtual, ao custo do nível de controle experiencial que um filme possui. Jogadores performam ações em ordens diferentes, falham e tentam de novo, ou pulam partes dos jogos. Existe muito menos controle autoritário em como uma pessoa experiencia um jogo, em oposição a um filme, pois o controle está na relação entre jogador e regras. Jogos criam um novo ponto de vista: quarta pessoa, como propõe o *Game on, hollywood*. Isso sugere um aspecto do núcleo dos videogames que falta em um filme: “Apenas um videogame nos dá o senso de estar no controle, de ser o autor do nosso destino” (BATY, p.21 apud PARKIN, 154-155).

⁶ In spite of this, there's still a wealth of potential behind the *Tomb Raider* franchise. The recent reboots come closer to the *Max Payne* realm of thinking, an already-emotive story with strong characters and clear motivations in place. The 2013 release, fantastically written by Rhianna Pratchett, delivers a punch beyond many games of the same ilk, and in a manner that should ideally align itself well to a movie adaptation. The word 'cinematic' is thrown around too much in the video game sphere, but 2013's *Tomb Raider* and sequel *Rise of the Tomb Raider* certainly deserve it.

Já para Baty (2020),

o público assiste histórias, enquanto jogadores as fazem. Para fazer uma adaptação de sucesso, aqueles que fazem filmes podem aprender duas lições de filmes infantis: adapte com consciência das regras centrais dos jogos e promova experiências que um jogo enquanto mídia não possa prover. Jogos que se comprometem com um espírito do jogo, mas não tentam traduzir literalmente um jogo em filme são adaptações de maior sucesso, em seu coração, que filmes que tentam excessivamente ser fiel ao texto fonte (SYDNEY BATY, 2020, p.21)⁷.

Baty apresenta inúmeras razões para explicar que jogos e filmes são diferentes em inúmeros aspectos, e isso há de ser levado em consideração ao se adaptar o jogo para o filme. O autor ainda questiona a ideia de fidelidade nas traduções, aspecto norteador deste trabalho. Essas diferenças, no que diz respeito a jogos e filmes, se referem à forma de sentir e vivenciar esses objetos. Talvez, o maior erro cometido pelos fãs de videogame seja assistir a uma obra fílmica esperando sensações similares causadas pelo jogo. E o maior erro dos diretores é adaptar o jogo esperando que o filme seja “fiel” ao texto de partida. São mídias diferentes, por tanto, obras diferentes.

Continuando com Baty (2020),

ao adaptar jogos para filmes, é importante perceber o que o público perde na transição. O jogador perde a habilidade de atuar no texto do mesmo jeito ativo; ao invés de interagir em um nível físico, controlando um jogador ou o mundo do jogo, o jogador apenas tem o controle da própria interpretação do filme. Como diz Stobbart, jogos que dependem da exploração, como Super Mario Bros, rendem esse poder

⁷ Games and movies fulfill different needs and desires. Whereas movies allow audiences to observe a detailed imagined reality, games usually can't provide the same type of immersion. Movies are constructed observations. Every item in the scene, every person, every line, is carefully constructed to form a unified experience. Compared to games, the entirety of a movie experience is curated by the 22 production team. Games provide a very different experience, dictated not by a director but by the rules programmed into the game. Games provide a chance to actively engage with a simulated reality, at the cost of the level of experiential control a movie has. Players perform actions in different orders, fail and try again, or skip parts of the game. There is much less authorial control in how a person can experience a game, versus a movie, because control lies in the relationship between player and rules. Games create a new point of view: fourth person, as is proposed in Game On, Hollywood. This, ultimately, suggests a core aspect of video games that films lack: “Only a video game gives us the sense of being in control, of being the author of our destiny” (Parkin 154-155). Audiences watch stories, while gamers make them. To make a successful adaptation, movie makers can learn two lessons from children's movies: adapt with awareness of the rule-centeredness of games and provide experiences that games as a medium can't typically convey. Movies that engage with the spirit of a game but don't try to literally translate a game into a movie are more successful adaptations, at their heart, than movies that try to be excessively faithful to the source material.

de exploração para diretores e cineastas. Essa transferência de poder pode ser frustrante aos telespectadores (BATY, 2020, p. 26)⁸.

Ou seja, o autor enfatiza a importância de saber que se trata de mídias diferentes, portanto, mecanismos diferentes são construídos ao relacioná-las com as obras. O que é colocado como “perda” pode simplesmente ser entendido como uma modificação no processo da adaptação, então, ao questionar a ideia de fidelidade, espera-se que o texto de chegada apresente mudanças.

Minhas conclusões podem ser resumidas nas seguintes “regras”: 1) dê aos videogames o benefício da dúvida no que diz respeito a sua natureza artística. 2) aceite que há narrativas no videogame, quaisquer que sejam. 3) adapte com consciência dos mecanismos dos jogos. 4) jogue com o texto fonte. 5) forneça algo que os videogames não podem fornecer. 6) não deixe espaço para que o público se projete (SYDNEY BATY, 2020, p.31)⁹.

Baty (2020) chegou às conclusões supracitadas ao estudar o processo de adaptação de videogames para filmes. Essas regras foram diretrizes que o autor estabeleceu, sob a sua perspectiva.

Após estudos sobre a adaptação de jogos para filmes conclui-se que tais regras podem ou não ser levadas em consideração. O trabalho de quem cria o texto de chegada é uma recriação do texto de partida. Ao levar em consideração as diretrizes, talvez seja mais fácil produzir um filme com sucesso de público, pois o autor estudou sobre formas de adaptar um jogo para um filme. No entanto, vale ressaltar que o trabalho de criar é livre.

3 BEM –VINDO A SILENT HILL

⁸ In adapting games to film, it is important to note what the audience loses in the transition. The player loses the ability to act on the text in the same, active way; rather than interacting on a physical level, directing a player or the game world itself, the player has only control of their own interpretation of a film. As Stobbart notes, games that rely on exploration, like Super Mario Bros., surrender that power of exploration to directors and cinematographers. This transfer of power can be frustrating for viewers.

⁹ My findings here may be summarized in the following “rules”: 1. Give video games the benefit of the doubt when it comes to their artistic nature. 2. Acknowledge narrative in games, wherever it may be. 3. Adapt with consciousness about game mechanics. 4. Play with the source material. 5. Provide something that video games cannot. 6. Don’t leave room for the audience to “project” themselves.

O jogo inicia com a seguinte mensagem na tela: “o medo de sangue tende a criar medo da carne”¹⁰. Em seguida, as cenas de aberturas são exibidas: logo, aparece a imagem de uma criança em preto e branco. A cena seguinte é de um casal: Harry Manson levantando-se, com um bebê no colo e uma mulher ao seu lado. Juntos, contemplam o bebê. A câmera foca no ambiente atrás dele que logo se transforma numa neblina com uma menina de costas.

A seguir, Harry Manson acorda, assustado, deitado numa lanchonete. Posteriormente, uma enfermeira rasteja pelo chão e ao levantar-se, abraça Harry. O foco da cena seguinte é de uma velha de costas, que se vira para frente. Ela está numa igreja, com um véu transparente na cabeça. Surge, então, a imagem de uma mulher, que logo desaparece e em seu lugar aparece a enfermeira interagindo com Harry. Depois, vemos um homem sentado numa cadeira, com uma pistola apontada para o chão. A imagem que segue é de uma policial que cruza os braços. A seguir, aparece uma estrada e no carro Cheryl dorme, segurando um livro nas mãos, enquanto Harry dirige.

Outra cena é de uma mulher na cama, com camisa aberta, seios à mostra e faixas pelo corpo. Ela se levanta. Vê-se o fundo do carro de Harry com a policial na moto atrás dele. Em continuidade, aparece a policial de óculos escuros, falando ao telefone. Ela levanta do lugar onde está e sai. Em seguida inicia-se uma cena em que um homem puxa a enfermeira pelo braço. Eles discutem. Posteriormente, volta à cena da estrada, em que a policial na moto segue Harry. Na cena seguinte, a enfermeira aparece rindo. Vê-se a estrada novamente. A moto ultrapassa Harry. Cheryl acorda.

A cena da criança de costas na neblina reaparece. A estrada surge, mais uma vez. Harry se aproxima com seu carro de uma moto jogada na estrada, que aparenta ser a da policial. Ele olha a moto. Uma mulher com véu corre num aparente templo. Ela se vira e olha para o lado. Surge a imagem de uma casa. Nessa casa, uma criança se debate. A cena da estrada retorna. Uma pessoa atravessando a rua, força Harry a parar o carro abruptamente, gerando um acidente. A câmera foca no rosto de Cheryl, depois para o céu e o menu inicial do jogo aparece.

As cenas descritas acima retratam diferentes partes do jogo. À medida que se vai jogando, muitas delas se repetem, numa sequência lógica que torna mais fácil a compreensão, pois *Silent Hill* utiliza-se de diálogos entre os personagens e monólogo

¹⁰ the fear of blood tends to create fear for the flesh.

de Harry Manson, que constroem uma narrativa mais clara, embora a história do jogo seja bastante subjetiva e o enredo deixe o jogador livre para fazer diversas interpretações.

Tendo isso em consideração, pode-se afirmar que o objetivo do jogo fica bastante claro após apertar a tecla “new game”, visto que nesse momento o jogo se inicia com Harry sentado no banco do carro, pescoço torto, despertando. Ao abrir os olhos, logo percebe o desaparecimento da filha, Cheryl. Ele sai do carro e anda um pouco à procura da menina. A seguir, vê-se o personagem perguntando-se onde a filha está. Ele tenta retornar ao seu carro, mas percebe que o acidente o destruiu totalmente, tornando-o inútil. Após explorar um pouco a cidade, ele vê pegadas no chão.

Figura 4 – Harry Manson explorando *Silent Hill*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=GtSTETZYkxE&t=198s>

Em seguida, a imagem de uma criança de costas, na neblina, aparece (é a mesma imagem vista nas cenas de abertura, agora contextualizada). Ele pensa ser Cheryl e tenta segui-la. Posteriormente, também se preocupa com o fato de *Silent Hill* parecer uma cidade fantasma. O objetivo principal do jogo, seria, então, encontrar Cheryl e sair da cidade.

Figura 5 – Cheryl dormindo no carro no caminho para *Silent Hill*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=GtSTETZYkxE&t=198s>

Mas por que foram para lá? Cybil é uma das personagens do jogo, uma policial que tenta auxiliar Harry na procura por sua filha e em outros momentos. A razão pela qual ele e sua filha foram a Silent Hill fica claro em um diálogo com Cybil, enquanto procura sua filha, Harry Mason revela que estavam de férias e foram a essa cidade na esperança de descansarem. Além de Cybil Benett, o jogo conta com a presença de personagens como Michael Kaufmann, Lisa Garland, Dahlia Gillespie e Alessa Gillespie.

Figura 6 – Cybill Benett ao telefone, trabalhando



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=GtSTETZYkxE&t=565s>

Figura 7 – Lisa Garland e Michael Kaufmann



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=GtSTETZYkxE&t=565s>

Michael Kaufmann é o médico do hospital e está envolvido com o tráfico de drogas na cidade. Sua primeira aparição é quando Harry chega a um quarto de hotel, e encontra um pacote de origem desconhecida. Ao encontrar com Harry, Kaufmann toma o pacote abruptamente das suas mãos, visivelmente irritado, e diz para ele não se meter em assuntos que não lhe dizem respeito.

Já Lisa Garland é uma enfermeira assustada que está presa no hospital e no decorrer do jogo tem-se a impressão de que já morreu. Ela auxilia Harry em uma parte do jogo, enquanto ele procura Cheryl, indicando um caminho para chegar ao lago: um túnel subterrâneo secreto que é a única forma para se conseguir chegar ao lago, visto que a estrada está bloqueada.

Dahlia Gillespie (figura 8) é uma senhora que a princípio, mostra-se prestativa e dá a Harry um objeto chamado Flauros, dizendo que irá auxiliá-lo na sua jornada pela cidade. Assim como Lisa, ela indica caminhos a serem seguidos, também. Mas nas cenas finais, antes do último monstro, o mais poderoso, e por tanto, um dos “chefes” do jogo que Harry enfrenta, ela aparece rindo, de forma debochada. Kaufmann também aparece neste momento, dizendo que ele foi usado por ela, e dá um tiro em Dahlia. Ela cai por um momento, mas não morre. Depois ela reage dizendo que o papel de Kaufmann terminou, e que não precisa mais dele.

Figura 8 – Dahlia Gillespie

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=GtSTETZYkxE&t=565s>

O jogo dá algumas reviravoltas, e uma delas é nesse momento, quando Kaufmann mostra um dispositivo com um líquido vermelho, chamado Aglaophotis, que serve para expulsar o demônio do corpo. Dahlia finge desespero, mas provavelmente devido à força de Alessa, o líquido não funciona. Alessa Gillespie é a filha de Dahlia Gillespie. Sete anos antes do momento retratado no final, a menina sofreu um destino pior do que a morte. Ela está presa num pesadelo do qual não consegue acordar e nutrindo o monstro do final, que está esperando para nascer.

Figura 9 – Alessa em forma de mulher adulta

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=GtSTETZYkxE&t=4285s>

Há muitas teorias sobre a história do jogo pela internet, mas não há um consenso oficial. O objetivo é despertar emoções fortes no jogador, e deixar a construção do enredo na livre imaginação de quem estiver jogando.

Já sua sequência, *Silent Hill 2* apresenta uma narrativa mais clara, além de elementos que permitem a livre interpretação. Sobre o objetivo maior do jogo, há aspectos importantes a serem destacados, conforme bem apontados por Perron (2012):

indivíduos comuns são envolvidos no plano maligno de um culto religioso conhecido como “A ordem” e tem de batalhar contra monstros e outras criaturas humanóides que foram gerados do poder sobrenatural de mentes torturadas. Essas camadas de narrativa eventualmente deram origem a dois jogos diferentes. *Resident Evil* é um jogo de ação, que foca em dar sustos com imagens sangrentas, enquanto *Silent Hill* é um jogo de natureza psicológica, criando uma atmosfera e caracterização dos personagens entoados em temor, ansiedade e desamparo¹¹ (PERRON, 2012, p.10).

O grande diferencial de *Silent Hill* está nas sensações que o jogador experimenta ao jogar. No Playstation 2, o segundo jogo da saga tem a opção de vibrar o controle na frequência de batidas de um coração, o que aumenta ainda mais a ansiedade que o jogo impõe. O videogame é uma atividade geralmente solitária, embora hoje em dia haja muita opções para jogar coletivamente. Mas a priori, por questões de limitações tecnológicas, era uma atividade bastante solitária, como veremos no trecho em que Perron (2012) menciona Chauvin (2002):

O videogame é organizado de acordo com um esquema inverso: no coletivo, se opõe a experiência de autogratificação da ficção, secreta e solitária. É um momento em que não há mais do que um indivíduo e um (o) mundo. Neste ponto, o gênero de Survival Horror (*Silent Hill*, *Resident Evil*) poderia muito bem ser um exemplo perfeito desta era de solidão, já que quando está lá, o jogador é literalmente o último dos humanos. A experiência solitária do personagem reflete a experiência do jogador, em que ambos os corpos e mentes estão comprometidos pela manipulação do joystick, do qual emerge vibrações que estão ligadas ao contexto do jogo (batidas do coração, dor física). Aqui, o indivíduo experimenta o eu¹² (CHAUVIN *apud* PERRON, 2012, p.11).

¹¹ ...ordinary individuals are caught up in the evil plan of a religious cult known as “The Order” and have to battle monsters and other humanoid creatures that spring forth from the supernatural power of tortured minds. These narrative frameworks eventually gave birth to two different games. *Resident Evil* is more action-oriented, focusing on quick thrill jumps, scares, and gory images, while *Silent Hill* is devised to be more psychological in nature, more about character and atmosphere, intending to convey a tone of dread, anxiety, and helplessness.

¹² Nossa tradução de: The video game is organized according to an inverse schema: to the collective, it opposes an onanistic experience of the fiction, secret and solitary. It is a time where there is no more than oneself and a (the) world. To this measure, the Survival Horror genre (*Silent Hill*, *Resident Evil*) could well be the quintessence of this age of solitude, since when one is there, one is literally, the last of Men. The solitary experience of the character mirrors the player’s experience, where both mind and

Bastante similar à vida, os finais do jogo são diferentes a depender das escolhas, e a trajetória que o jogador fizer. Antes de alguém jogar o jogo todo até o final, não se sabia o que precisava ser feito a fim de ter uma conclusão específica. Com o avanço da tecnologia, vários fãs começaram a disponibilizar vídeos mostrando as trajetórias e seus possíveis caminhos. Para entender mais sobre o jogo eletrônico, faz-se necessário ler as informações disponibilizadas pelos fãs, pois como já foi dito anteriormente, a narrativa da obra é muito ambígua e de difícil compreensão, se somente ativer aos vídeos narrativos do jogo. *Silent Hill* possui cinco possibilidades de finais diferentes, que dependem das escolhas feitas no jogo, como afirma Bernard Perron (2012) a seguir:

por exemplo, o site oficial da Konami indica que os primeiros quatro finais dependem de uma combinação de duas condições, que são ver Kaufmann no escritório do hotel e a habilidade do jogador de salvar Cybill. Portanto, se não pegar o item contendo o líquido vermelho no chão do escritório do Diretor do hospital Alchemilla, você não será capaz de salvar Cybill no carrossel. Para salvá-la, você terá de jogar novamente ou recomeçar na recepção do hospital e prosseguir. Apesar de oferecerem narrações lineares, os desfechos de *Silent Hill* carecem de encerramento, os finais são apenas provisórios¹³ (PERRON, 2012, p. 4).

Os cinco finais possíveis para o jogo são: Alessa é uma mulher adulta (figura 10), ao invés de ser uma criança e depois de Kaufmann jogar o líquido vermelho (Aglaophotis) nela, um monstro (Samael) se revela. Após derrotar o monstro, ouve-se a voz de Cheryl chamando por seu pai e Alessa reaparece (ainda na sua forma adulta), entregando um bebê nas mãos de Harry. Cybill e Harry deixam juntos *Silent Hill*, mas Kaufmann é agarrado por Lisa e grita. Alessa, caída no chão, pega fogo, enquanto Harry e Cybill seguem por um cenário menos aterrorizante, deixando a cidade.

Figura 10 – Alessa, em forma adulta, dá origem ao monstro Samael

body are engaged by the manipulation of the controller, from which emerge vibrations linked to the context of the game (heart poundings, physical pain). Here, one properly experiences the self.

¹³ For instance, the Konami official website indicated that the first four endings of *SH1* depend on a combination of two conditions, which are whether or not you could see Kaufmann at the motel office, and your ability to save Cybil. Therefore, if you did not get the red liquid on the floor of the Director's office of the Alchemilla Hospital, you will not be able to save Cybil at the merry-goround. In order to save her, you'll have to replay the game or, obviously, start again midway at the hospital's reception, and so on. Yet, as linear in their structure as the games are, the endings lack finality; they are only provisional.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=GtSTETZYkxE&t=13815s>

Apesar de ser considerado um final feliz, Harry deixa a cidade com um bebê nas mãos, que pode ser ou não Cheryl, o que demonstra que em *Silent Hill* não há possibilidade real de se ser feliz. A filha que ele conheceu e cuidou, provavelmente não será mais a mesma.

Outra possibilidade é enfrentar Cheryl. Harry, ao vê-la, grita por seu nome, mas Dahlia fala que aquela pessoa já não existe mais. Este é um final considerado triste, em que após a luta, Cheryl agradece ao seu pai por tê-la libertado. Harry cai no chão, desolado. Após os créditos do jogo, aparece uma imagem de Cybil tentando reconfortá-lo. Há um final similar ao descrito anteriormente, em que Harry segue sozinho sem Cybil.

Mais um final possível, imita o anterior, mas há uma última imagem de Harry desacordado no carro, dando a entender que aquilo tudo não passa de um coma ou sonho, ou que ele simplesmente morreu no acidente de carro que sofreu no início desta narrativa.

Outra possibilidade, é uma abdução alienígena. Os *aliens* descem da nave e Harry pergunta a eles se viram Cheryl. Os alienígenas respondem dando um tiro elétrico de uma arma, o carregam até a nave e vão embora. Este final deixa o jogador angustiado por uma falta de desfecho, além de confuso. Possivelmente, uma “piada” do criador do jogo. Os créditos que sobem na tela possivelmente fazem uma referência a *Star Wars*, devido à forma como aparecem na tela.

3.1 A trajetória dos heróis no jogo eletrônico e na obra fílmica

O final feliz é desprezado, com justa razão, como uma falsa representação; pois o mundo — tal como o conhecemos e o temos encarado — produz apenas um final: morte, desintegração, desmembramento e crucifixão do nosso coração com a passagem das formas que amamos (CAMPBELL, 1949:p.18).

Na epígrafe acima, Campbell apresenta características do romance moderno e da tragédia grega. Aqui, traçaremos um paralelo entre o romance e a narrativa presente no jogo *Silent Hill* e no filme *Terror em Silent Hill*.

No jogo há a opção de finais considerados felizes, mas a construção da narrativa é carregada de tensão e medo. No filme, o final é diferente de todas as possibilidades de encerramento que o jogo apresenta, havendo um só fim envolto em tristeza: Rose da Silva, que é a mãe da Sharon (Cheryl no jogo) consegue resgatá-la de *Silent Hill* e levá-la para casa, porém, o seu marido e ela estão em dimensões diferentes mesmo estando no mesmo lugar e não conseguem estabelecer contato.

No jogo, Harry Manson tinha uma esposa, mas ela faleceu algum tempo depois de eles terem adotado Cheryl e o pai teve que cuidar da filha sozinho. Esta é outra diferença entre os textos de partida e de chegada.

Como afirma Joseph Campbell (1949):

O herói é o homem da submissão auto conquistada. Mas submissão a quê? Eis precisamente o enigma que hoje temos de colocar diante de nós mesmos. Eis o enigma cuja solução, em toda parte, constitui a virtude primária e a façanha histórica do herói. Como o indica o professor Arnold J. Toynbee, em seu estudo de seis volumes a respeito das leis que presidem a ascensão e desintegração das civilizações, o cisma no espírito, bem como o cisma no organismo social, não serão resolvidos por meio de um esquema de retorno aos bons tempos passados (arcaísmo), por meio de programas que garantam produzir um futuro projetado de natureza ideal (futurismo), ou mesmo por meio do mais realista e bem concebido trabalho de reunião dos elementos que se encontram em processo de deterioração. Apenas o nascimento pode conquistar a morte — nascimento não da coisa antiga, mas de algo novo (CAMPBELL, 1949, p.14).

O trecho destacado remete à figura do herói. Popularmente falando, a compreensão de herói pode ser definida como o sujeito que luta contra adversidades e vence os obstáculos. No jogo e no filme, foco desta monografia, buscou-se

estabelecer um paralelo, com algumas ressalvas, com a jornada do herói, segundo Campbell. Foram encontrados alguns elementos do autor no jogo, após análise cuidadosa nesta pesquisa. No que diz respeito à trajetória do herói: embora haja o enfrentamento das adversidades dos protagonistas, não há a vitória nos finais trágicos. Até mesmo os finais felizes que o jogo oferece, são felizes até certo ponto, pois Harry Manson deixa a cidade de *Silent Hill* com um bebê que pode ou não ser sua filha adotiva (o universo da cidade mal assombrada deixa isso muito ambíguo).

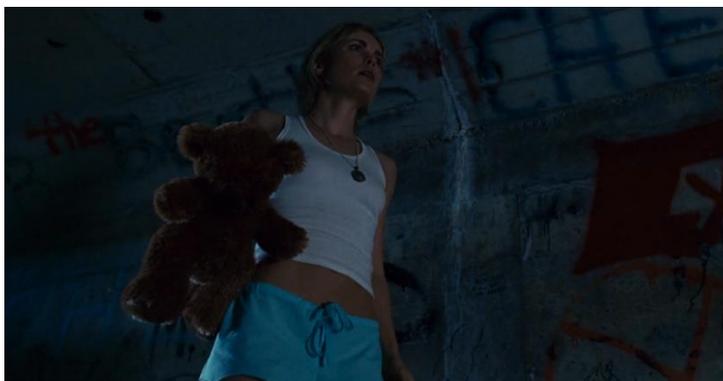
No filme, como já mencionado anteriormente, o final é triste e diferente do jogo. Harry Manson e Rose da Silva enfrentam o nascimento de algo novo que são os desfechos de suas respectivas narrativas.

3.2 Terror em *Silent Hill*

Conforme apresentado, um dos objetivos desse trabalho é analisar o processo de recriação da história do jogo eletrônico *Silent Hill*, na obra fílmica *Terror em Silent Hill*. O filme narra a procura de Sharon (Cheryl, no jogo) pela filha, pela cidade mal assombrada. Tudo começa, quando Sharon desenvolve episódios de sonambulismo em que fala sobre a cidade de *Silent Hill* e também faz desenhos.

A cena inicial do filme começa com Rose da Silva, de roupa íntima, de madrugada, correndo desesperada à procura da filha, ao notar que ela não estava em casa. Após resgatá-la, Rose da Silva, sua mãe, protagonista do filme, decide levá-la até a cidade.

Figura 11 – Rose da Silva à procura de Sharon



Fonte: Terror em *Silent Hill*. Direção de Christophe Gans. Produção de Samuel Hadida e Don Carmody. Ontario, CA: Davis Films e Konami, 2006. 1 Blu-Ray Disc (125 min), color. Título original: *Silent Hill*.

Há duas diferenças notórias no texto de chegada: a protagonista é uma mulher, a mãe, e não o pai, que no jogo é Harry Manson, e no filme é Christopher da Silva. No texto de partida, Harry e Cheryl partem para *Silent Hill* por ser uma cidade paradisíaca. No texto de chegada, Sharon e Rose vão até a cidade para entender melhor a doença da menina.

Figura 12- Sharon em um episódio de sonambulismo



Fonte: *Terror em Silent Hill*. Direção de Christophe Gans. Produção de Samuel Hadida e Don Carmody. Ontario, CA: Davis Films e Konami, 2006. 1 Blu-Ray Disc (125 min), color. Título original: *Silent Hill*.

Quanto à trilha sonora, o filme traz não somente recortes musicais do primeiro jogo da saga, mas também do segundo, uma escolha interessante feita pelo diretor, visto que *Silent Hill 2* apresenta uma atmosfera que inflige maior ansiedade no jogador.

Os textos de pesquisa aqui escolhidos são obras que envolvem um público ativo e passivo (no jogo, o jogador controla o personagem e escolhe a trajetória que apresenta possibilidade de conclusões diferentes; no filme, o espectador é meramente espectador). Há enormes diferenças entre o jogo e o filme, mas um dos pontos a se destacar seria o final. A seção anterior mostrou que no jogo há diversas possibilidades para a conclusão da história e no filme há um só.

O fim do filme *Terror em Silent Hill* não se assemelha nem um pouco com os finais do jogo. No fim do filme, Rose da Silva consegue deixar Silent Hill e ir para casa, com sua filha, Sharon. Ao chegar, seu marido, Christophe da Silva, não está lá, pois não conseguindo se comunicar com a família, também foi à cidade de Silent Hill encontrá-las. O filme termina com a família toda na mesma casa, mas Rose e Sharon estão em uma dimensão paralela, pois não conseguem ver Christopher.

Diante do exposto, salienta-se que este trabalho tem como base os estudos da tradução, que compreendem a tradução como recriação e trabalho criativo, contrariando a ideia de fidelidade da tradução. Os objetos de pesquisa, naturalmente divergem entre si, dada essa perspectiva. Como consideramos textos produzidos em signos diferentes – o jogo e o filme – adotamos a base teórica relacionada à tradução intersemiótica.

3.3 Tradução intersemiótica e adaptações

Sobre adaptações, Hutcheon afirma:

o que exatamente seria "retransmitido" e "transformado"? Na lei, as ideias em si não possuem direitos autorais; apenas suas manifestações podem ser defendidas no tribunal. E aqui jaz todo o problema. Como notado astuciosamente por Karmilla Elliot, a adaptação comete a heresia de mostrar que a forma (manifestação) pode ser separada do conteúdo (ideia) - algo que tanto a estética convencional quanto as teorias intersemióticas sempre resistiram ou negaram (2003: 133), mesmo que a teoria legal tenha apoiado. A forma muda com a adaptação (portanto evitando a maioria dos processos judiciais); o conteúdo persiste. Mas o que exatamente constitui aquele "conteúdo" transmutado e transferido? A maioria das teorias de adaptação presumem, contudo, que a história seja o denominador comum, o núcleo daquilo que é transposto através de diferentes gêneros e meios de comunicação, entre os quais cada um lida com aquela história de jeitos formalmente diferentes e, eu adicionaria, através de diferentes modos de engajamento - narração, performance ou interação. Ao adaptar, o argumento da história segue, "equivalências" são buscadas em diferentes sistemas de signos para os diversos elementos da história: seus temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequência, contextos, símbolos, imagens e assim por diante. Como Millicent Marcus explicou, no entanto, há duas escolas teóricas opostas de pensamento sobre este ponto: ou uma história pode existir independentemente de qualquer incorporação em algum sistema particular, ou, ao contrário, ela não pode ser considerada separadamente de seu modo material de mediação (1993: 14). O que o fenômeno da adaptação sugere, todavia, é que apesar dessa última ser obviamente verdadeira para a audiência, cujos membros experienciam a história em uma forma material específica, os vários elementos da história podem e são considerados separadamente por adaptadores e teóricos, se por mais nada, porque as limitações técnicas dos diferentes meios de comunicação vão inevitavelmente ressaltar aspectos diferentes da história (GAUDREAU; MORION, 1998, p. 45)¹⁴.

¹⁴ Minha tradução de: What precisely is "recast" and "transformed"? In law, ideas themselves cannot be copyrighted; only their expression can be defended in court. And herein lies the whole

O trecho nos permite notar, que até mesmo para os estudos de tradução intersemiótica, que apoiam a ideia de recriação e construção de um trabalho criativo, há resistência e divergência no que diz respeito a uma adaptação. Outro fator de complexidade é que na lei, como ela afirma, não há jurisdição no quesito de ideias.

É importante ressaltar que o texto de chegada, embora muitas vezes faça referências e seja construído com base no texto de partida, existe de forma independente. Por exemplo: quem assiste ao filme *Terror em Silent Hill*, se não for familiarizado com o jogo, entende bem a obra fílmica, mas quem conhecer o jogo eletrônico, no qual a adaptação foi baseada, percebe diferenças e pontos em comum das histórias de ambos.

Para a audiência familiarizada com o jogo *Silent Hill 2*, a percepção do filme é ainda mais interessante, pois há elementos como trilha sonora do segundo jogo da franquia de jogos que podem ser percebidas na obra fílmica. Literatura e cinema são clássicos exemplos de adaptações, nos seus mais variados gêneros.

Para refletir um pouco mais sobre a tradução de um ponto de vista que questiona a noção de fidelidade, segue a afirmação de Cristina Carneiro Rodrigues (1998) sobre o pensamento tradicional dos Estudos de tradução e equivalência.

problem. As Kamilla Elliott has as noted, adaptation commits the heresy of showing that form (expression) can be separated from content (ideas)—something both mainstream aesthetic and semiotic theories have resisted or denied (2003: 133), even as legal theory has embraced it. The form changes with adaptation (thus evading most legal prosecution); the content persists. But what exactly constitutes that transferred and transmuted “content”? Most theories of adaptation assume, however, that the story is the common denominator, the core of what is transposed across different media and genres, each of which deals with that story in formally different ways and, I would add, through different modes of engagement—narrating, performing, or interacting. In adapting, the story argument goes, “equivalences” are sought in different sign systems for the various elements of the story: its themes, events, world, characters, motivations, points of view, consequences, contexts, symbols, imagery, and so on. As Millicent Marcus has explained, however, there are two opposing theoretical schools of thought on this point: either a story can exist independently of any embodiment in any particular signifying system or, on the contrary, it cannot be considered separately from its material mode of mediation (1993: 14). What the phenomenon of adaptation suggests, however, is that, although the latter is obviously true for the audience, whose members experience the story in a particular material form, the various elements of the story can and are considered separately by adapters and by theorists, if only because technical constraints of different media will inevitably highlight different aspects of that story (GAUDREULT; MARION, 1998: 45).

Os conceitos de tradução de Nida e de Catford aproximam-se pela crença na possibilidade de a tradução apresentar os mesmos significados do texto de partida. Ainda que esses autores divirjam em relação a como se determina o significado e qual é a proporção dele que se transmite em outra língua, ambos esperam que a tradução preserve as supostas características essenciais do original. Na base da definição de tradução como equivalência inscreve-se a possibilidade de um igual a si mesmo em dois momentos: em um primeiro momento, considera-se que haja um signo fixo, com significado determinado pelo texto a ser traduzido e, em um segundo momento, estabelece-se que ele deve ser transportado, sem alteração fundamental, para outra língua. O movimento dos textos de Catford e de Nida aqui analisados é todo com o objetivo de afirmar esse ponto: há um texto auto-suficiente em que todo significado se inscreve (RODRIGUES, 2018,167)

Apesar de terem divergências, tanto os estudos da tradução intersemiótica quanto o da adaptação, concordam que o processo de recriação é possível, e independente. Isso implica que o texto de chegada existe independente do objeto de partida, mesmo sendo o primeiro baseado no segundo. Pode-se dizer, portanto, que se trata de dois textos diferentes.

Assim sendo, os estudos da tradução intersemiótica se opõem à ideia de “fidelidade” no processo tradutório. O tradutor sempre deixará “rastros” no texto e operará sobre outros rastros deixados por outros textos anteriores, sendo assim impossível pensar uma tradução sob a perspectiva da fidelidade. Tradução não é cópia, é ressignificação, é reescritura.

3.4 A trajetória da heroína em Terror em *Silent Hill* e simbolismos

Para construir reflexões sobre o filme, tomaremos como recurso de apoio a obra de Joseph Campbell intitulada *O herói de mil faces*, texto em que o autor traça um modelo de trajetória para o herói. Dessa forma, Rose da Silva é considerada a heroína nesta monografia, logo, seu percurso será desenhado ao longo da narrativa, tendo esse fato em mente. O motivo principal por ela ser considerada heroína se dá ao fato dela viajar com a Sharon para entender a doença da menina e enfrentar a cidade e os monstros para salvá-la.

A trajetória, logo ao início, mostra Rose saindo às pressas de casa e salva sua filha, Sharon, de cair de um precipício, durante um episódio de sonambulismo. O filme se constrói a partir de uma sucessão de tentativas de salvar a garota em diferentes

episódios de sonambulismo, e por fim, a tentativa de resgatá-la e levá-la de volta para casa, em segurança. O grande traço de recriação é a desconstrução da heroína que, no fim do filme, retorna com a filha para casa, numa realidade paralela. A forma como Rose se apresenta e sua trajetória são diferentes do modelo de herói proposto por Campbell (1949), embora apresente algumas semelhanças. Há elementos que podem ser observados no filme, mas não todos. Alguns exemplos são: O mundo comum, o chamado à aventura, o encontro com o mentor, a travessia do primeiro limiar, provas, aliados e inimigos e por fim, a provação. O mundo comum é a ambientação natural, e aparece como segundo elemento no filme, e não o primeiro. É uma cena de afeto entre Rose e Sharon, perto de uma árvore, durante o dia. Uma das poucas cenas do filme que faz sol, o resto é nublado ou durante a noite. O chamado à aventura aparece no início do filme, quando Sharon desenvolve um episódio de sonambulismo e os pais resgatam-na de cair num precipício. Em seguida vem a travessia do limiar que ocorre quando Rose cruza o local onde estava e chega em Silent Hill e também aparece em ordem invertida, pois o encontro com o mentor, que são criaturas sobrenaturais na cidade que guiam a trajetória de Rose só aparece depois que ela faz a chamada travessia do limiar. A seguir vem provas, aliados e inimigos e provação, que são similares à trajetória de um herói comum, mas não há recompensa, pois o fim é trágico e os outros elementos propostos pelo autor também não ocorrem na obra fílmica.

Figura 13 – O abismo mostrando conexão da cidade em que Rose e Sharon vivem com *Silent Hill* e Alessa



Fonte: Terror em Silent Hill. Direção de Christophe Gans. Produção de Samuel Hadida e Don Carmody. Ontario, CA: Davis Films e Konami, 2006. 1 Blu-Ray Disc (125 min), color. Título original: *Silent Hill*.

No começo do filme, em que Sharon está sendo resgatada por Rose, é noite. No outro dia, após o resgate, num momento em que Rose e Sharon estão juntas, conversando, trocando afeto, embaixo de uma árvore, é dia. É interessante notar esses contrastes de sombra e luz, recursos simbólicos que o diretor utiliza a fim de expressar emoções. A luz do outro dia é falsa, é uma sensação de falso conforto, pois logo vem a noite trazendo angústia e em toda a obra fílmica no geral é noite, e quando é dia, é cinza.

Como explicado no capítulo anterior, Alessa vive em um pesadelo pior do que a morte. Tanto o jogo eletrônico quanto o filme sugerem que Sharon e Alessa são a mesma pessoa.

No capítulo anterior, aparecem imagens de Alessa em forma adulta no jogo, mas durante a trajetória de *Silent Hill* e de *Terror em Silent Hill*, aparece uma criança igual a Cheryl/Sharon na cidade, e o enredo de ambas as obras permite-nos concluir que as duas são a mesma pessoa.

Embora o foco do filme seja na personagem Rose da Silva, a trajetória do herói também pode ser observada em Christophe da Silva, que no início do filme cruza uma rua com carros se movimentando para salvar Sharon. Além disso, ele parte a *Silent Hill* tentando resgatar a esposa e a filha, falhando.

Como afirma Joseph Campbell:

a psicanálise, a moderna ciência da interpretação dos sonhos, nos ensinou a ficar atentos com relação a essas imagens insubstanciais. Também nos ensinou a forma de deixá-las atuar. Permite-se que as perigosas crises do autodesenvolvimento se desenrolem sob o olhar protetor de um experiente iniciado na natureza e na linguagem dos sonhos, que desempenha a função e o papel de um antigo mistagogo, ou guia dos espíritos, o curandeiro iniciador dos primitivos santuários florestais das provas e da iniciação. O médico é o moderno mestre do reino do mito, o guardião da sabedoria a respeito de todos os caminhos secretos e fórmulas poderosas. Seu papel equivale precisamente ao do Velho Sábio, presença constante nos mitos e contos de fadas, cujas palavras ajudam o herói nas provas e terrores da fantástica aventura. É ele que aparece e indica a brilhante espada mágica que matará o dragão-terror; ele conta sobre a noiva que espera e sobre o castelo dos mil tesouros, aplica o bálsamo curativo nas feridas quase fatais e, por fim, leva o conquistador de volta ao mundo da vida normal após a grande aventura na noite encantada (CAMPBELL, 1946 p.9)

Pode-se correlacionar tal citação com o fio condutor de *Silent Hill*, visto que toda a narrativa do jogo eletrônico e do filme se pauta em pesadelos. A menina Alessa está em um pesadelo pior do que a morte, e este sofrimento psíquico nutre o ambiente de terror psicológico que se molda a partir do personagem que explora a cidade.

Figura 14 – Rose e Christophe da Silva “salvam” Sharon que está em um episódio de sonambulismo



Fonte: Terror em *Silent Hill*. Direção de Christophe Gans. Produção de Samuel Hadida e Don Carmody. Ontario, CA: Davis Films e Konami, 2006. 1 Blu-Ray Disc (125 min), color. Título original: *Silent Hill*.

No jogo eletrônico *Silent Hill 2*, isso fica menos ambíguo, visto que no fim da narrativa é revelado que o personagem principal, James Sunderland, na verdade matou sua esposa que estava enferma, em estado de sofrimento e se culpa por isso.

Tanto no jogo *Silent Hill 1* quanto no filme *Terror em Silent Hill* há “guias” para a trajetória dos heróis: personagens envolvidos nos pesadelos atmosféricos de *Silent Hill* que auxiliam os heróis em suas trajetórias. É importante perceber a correlação que Campbell pontua sobre tais trajetórias, mas tecer também suas diferenças.

Para Joseph Campbell (1946):

A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se aquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás. Com efeito, pode ser que a incidência tão grande de neuroses em nosso meio decorra do declínio, entre nós, desse auxílio espiritual efetivo (CAMPBELL, 1946, p.10).

Tal citação se correlaciona com a trajetória da heroína, pois o encontro com o mentor é feito através da cidade, dos pesadelos e criaturas sobrenaturais. É interessante analisar o trecho, pois em *Silent Hill* há diversos símbolos. Em sites criados por fãs há diversas teorias sobre o que significam, mas seu real significado é subjetivo. No jogo, os símbolos fazem parte da atmosfera de horror e servem como guias na trajetória do jogador. Por exemplo: aparece um símbolo em alguns contextos como plano de fundo para um enigma que o jogador precisa decifrar para seguir sua trajetória. O jogador avança e não recua, apesar das fantasias sobrenaturais serem perturbadoras.

Já no filme, os recursos utilizados para criar a atmosfera tensa são a cinematografia e a trilha sonora. O trecho final da citação pode ser enfatizado muito bem a *Silent Hill*, pois tanto o jogo como o filme são pesadelos e não exatamente espíritos, e sim criaturas sobrenaturais que se moldam a partir da psique de quem habita a cidade.

Figura 15 – Uma das criaturas do universo sobrenatural de *Silent Hill*



Fonte: Terror em *Silent Hill*. Direção de Christophe Gans. Produção de Samuel Hadida e Don Carmody. Ontario, CA: Davis Films e Konami, 2006. 1 Blu-Ray Disc (125 min), color. Título original: *Silent Hill*.

De acordo com Campbell (1946):

a piedade é o sentimento que toma conta da mente na presença de tudo o que é grave e constante nos sofrimentos humanos e que a une ao sofredor humano. O terror é o sentimento que toma conta da mente na presença de tudo o que é grave e constante nos sofrimentos humanos...Como afirmou Gilbert Murray em seu prefácio à tradução da *Poética* de Aristóteles, feita por Ingram Bywater, a *katharsis* trágica (isto é, a "purificação" ou "purgação" das emoções do espectador da tragédia através da experiência de piedade e terror) corresponde a uma *katharsis* ritual anterior ("uma purificação da comunidade das

contaminações e venenos do ano anterior, do velho contágio do pecado e da morte"), que era a função do festival e da representação de mistérios do touro-deus desmembrado, Dioniso. (CAMPBELL, 1946, P.18)

A citação suscita um ponto interessante a ser trabalhado, pois o sofrimento é um sentimento presente durante toda a trajetória do filme e do jogo eletrônico.

Ao imergir na narrativa de *Terror em Silent Hill*, a piedade é outro sentimento que vem à tona, pois desperta piedade de Sharon, que está doente, também, piedade dos pais, que desesperados, não sabem como lidar com o problema. A angústia é tanta, que Rose resolve partir para a cidade de *Silent Hill*, a fim de tentar entender melhor a doença da menina e assim, ajudá-la. No fim da obra fílmica, descobre-se que Alessa e Sharon são a mesma pessoa.

Figura 16 – Espírito de Alessa, em sofrimento, devido à doença que sofreu



Fonte: *Terror em Silent Hill*. Direção de Christophe Gans. Produção de Samuel Hadida e Don Carmody. Ontario, CA: Davis Films e Konami, 2006. 1 Blu-Ray Disc (125 min), color. Título original: *Silent Hill*.

O terror é outro sentimento a ser levado em consideração, visto que os pais ficam horrorizados com toda a situação. O começo do filme, em que Sharon está prestes a cair de um abismo durante o episódio de sonambulismo, exemplifica perfeitamente este sentimento. Durante o filme, o sentimento é de angústia, terror (por conta dos elementos sonoros e criaturas sombrias) e desamparo. No decorrer da obra fílmica, o filme mostra Rose à procura de Sharon e os problemas para conseguir encontrá-la e Christophe tentando entrar em contato com sua esposa, sem saber de

nada que está ocorrendo. Ao falhar miseravelmente na tentativa de encontrá-las, parte a *Silent Hill* também, mas não chega a entrar na cidade, e volta para casa, esperando notícias de sua família.

Não há catarse, pois o fim é trágico, a sensação de terminar o filme *Terror em Silent Hill* é de angústia, uma vez que não há salvação, e dessa vez, Rose também se encontra perdida, junto com a filha, ou Christophe é quem se encontra perdido, não se sabe. Pela lógica da doença da menina e devido a sua ligação com a cidade mal assombrada, o filme permite a interpretação de que Rose e Sharon estão em uma dimensão paralela, conectada a *Silent Hill*, e Christophe conseguiu retornar a sua casa, embora sozinho. A tragédia de Christophe, seria, então, perder sua esposa e a filha.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Peço licença para utilizar a primeira pessoa, aqui.

Ao longo da monografia, mostrei que jogo e filme possuem pontos em comum que foram analisados através dos estudos da tradução intersemiótica e adaptação. Apreendi mais sobre esses tópicos. Comecei a aprendizagem no meu primeiro ano do grupo de pesquisa da minha orientadora, Elizabeth Ramos, de 2014 até 2015, tendo que interromper a continuidade no PIBIC por questões pessoais.

Além disso, tive oportunidade de estudar mais sobre jogos eletrônicos, uma das minhas grandes paixões, e também pude me familiarizar com o teórico Joseph Campbell, aplicando suas reflexões acerca da jornada do herói à história de *Terror em Silent Hill*. Em *O herói de mil faces*, Campbell traz pontos que, de certa forma, podem ser observados na origem dos super-heróis, estilo de filme que também me agrada muito. Escolhi trabalhar com esses objetos de pesquisa por achar que se trata de um tema pouco trabalhado, interessante de ser trazido a público no cenário acadêmico, utilizando a análise de tradução intersemiótica. No campo das traduções intersemióticas, geralmente, vi trabalhos que traziam diálogos entre peças teatrais e filmes, ou romances e filmes, e achei que seria interessante comparar a narrativa de uma história de videogame com a sua releitura em uma obra fílmica.

A monografia permitiu que, na prática, eu observasse outras relações intersemióticas nem sempre exploradas. Aqui, apresentarei duas linguagens: o jogo eletrônico e sua tradução no filme *Terror em Silent Hill* (2006) e busquei explorar seus aspectos próprios.

A pesquisa possibilitou-me observar as exigências de cada meio no sentido de possibilitar a fruição do jogo e do filme. Um exemplo disso é o fato de que o jogo permite que os jogadores façam suas escolhas com relação ao enredo da história e a participação dos personagens. Dessa forma, cada jogador decide sobre os rumos que a narrativa irá tomar, ficando o final dependente dessas escolhas. No filme, no entanto,

a possibilidade de participação do espectador nas escolhas sobre o andamento da história é anulada. O público ocupa a função de fruidor do que é apresentado na tela, podendo encantar-se ou frustrar-se ao final do filme. O conceito de mídias diferentes com público alvos diferente se aplica aqui.

Fazendo um apanhado geral, no primeiro capítulo, abordo a história dos videogames, chegando até o título do jogo *Silent Hill* (1999). A partir daí, discuto sobre a adaptação das narrativas de jogos para filmes, e suas principais dificuldades e desafios. No segundo capítulo, falo sobre a história do jogo eletrônico, e começo uma análise sobre a trajetória do herói. O capítulo final é dedicado à obra fílmica, onde estabeleço paralelos entre os pontos divergentes entre os objetos trabalhados sob a perspectiva da tradução intersemiótica e me aprofundo mais na trajetória dos heróis proposta por Campbell.

Considero que a pesquisa realizada com objetivo de desenvolver e concluir esse trabalho enriqueceu significativamente os conhecimentos adquiridos sobre os estudos da tradução, ao longo do curso da tradução, além de ter me possibilitado conhecer conceitos como o de herói, por exemplo.

Ainda não decidi se planejo seguir carreira em Letras, mas acho que o aprendizado da escrita acadêmica foi importante, prazeroso e terapêutico, pois adoro escrever. De todo modo, se em algum momento eu decidir fazer um mestrado, e ensinar como professora na UFBA, por exemplo, esse aprendizado de escrita mostra-se fundamental para atingir tal objetivo.

REFERÊNCIAS

BATY, Sydney. **The Art of the Game: Issues in Adapting Video Games**. University of Nebraska – Lincoln. Disponível em: https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1179&context=english_diss. Acesso em: junho de 2022.

BRASIL. **História do jogo *Silent Hill***. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=U2QuFHaEdP8>. Acesso em: junho de 2022.

CHIKHANI, Rian. **The History Of Gaming: An Evolving Community**. Disponível em: <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>. Acesso em: junho de 2022.

Filme terror em *silent hill*. Fonte: Terror em *Silent Hill*. Direção de Christophe Gans. Produção de Samuel Hadida e Don Carmody. Ontario, CA: Davis Films e Konami, 2006. 1 Blu-Ray Disc (125 min), color. Título original: *Silent Hill*.

Linda Hutcheon: a theory of adaptation Published in 2006 by Routledge. Routledge is an imprint of Taylor & Francis Group

GORDON, Rob. **Why videogame movies suck**. Disponível em: <https://screenrant.com/why-video-game-movies-suck/> . Acesso em: junho de 2022.

PERRON, Bernard. ***Silent Hill The terror Engine***. 2012 The University of Michigan Press, Ann Arbor.

RODRIGUES, Cristina Carneiro. **Tradução e diferença**: uma proposta de desconstrução da noção de equivalência em Catford, Nida, Lefevere e Toury, 1998, Editora Unesp, 1ª edição (2 outubro 2001).

The vídeo game explosion. A History from PONG to. PlayStation® and Beyond Edited by Mark J.P. Wolf, 2008.

The Foundation of Geemu: a Brief History of Early Japanese video games by Martin Picard disponível em <http://gamestudies.org/1302/articles/picard>
For Amusement Only: the life and death of the American arcade By Laura June. Disponível em <https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only>. Acesso em: junho de 2022.

Videogames in the beginning. Ralph H. Baer Published by Rolenta Press, 2005.

