



Amnesia: apontamentos sobre o género survival horror

Ana Filipa Sérgio Narciso

Dissertação para obtenção do grau de mestre em
Comunicação, Cultura e Artes

Trabalho efetuado sob a orientação de:

Prof. Doutor Bruno Silva

Prof. Doutor Nelson Zagalo

2014

Amnesia: Apontamentos sobre o género survival horror

Declaro ser a autora deste trabalho, que é original e inédito. Autores e trabalhos consultados estão devidamente citados no texto e constam da listagem de referências incluídas.

@ Copyright, Ana Narciso

A Universidade do Algarve tem o direito, perpétuo e sem limites geográficos, de arquivar e publicitar este trabalho através de exemplares impressos reproduzidos em papel ou de forma digital, ou por qualquer outro meio conhecido ou que venha a ser inventado, de o divulgar através de repositórios científicos e de admitir a sua cópia e distribuição com objetivos educacionais ou de investigação, não comerciais, desde que seja dado crédito ao autor e editor.

*Aos meus pais e à minha irmã,
sem eles nada era possível.*

Resumo

Com o passar dos anos, os videogames têm vindo a intensificar a sua importância enquanto conteúdo, arte e experiência sendo o foco desta dissertação a procura de medos específicos que o género *survival horror* é capaz de desencadear. Através do cinema de horror, da literatura gótica e da pintura romântica, uma reflexão sobre o universo dos videogames *Amnesia* poderá ser criada. Caracterizam-se não só pela complexidade de cenários, criaturas, sons e narrativa mas também pela procura de uma intensa experiência emocional ao impedir toda e qualquer forma de combate e a trabalhar, de forma constante, a insanidade no ser humano. Assim, o género *survival horror* e o videogame como meio digital interativo parecem encaixar-se na perfeição, resultando numa convincente simulação de uma realidade ficcional.

Palavras-chave: Videogames, *Survival Horror*, Cinema de Horror, Literatura Gótica, Pintura Romântica, *Amnesia*

Abstract

Over the years, video games have been intensifying their importance as content, art and experience being the focus of this dissertation the demand for specific fears that the survival horror genre is capable of unleashing. Through horror cinema, gothic literature and romantic painting, a reflection on the world of video games *Amnesia* can be created. Are characterized not only by the complexity of scenarios, creatures, sounds and narrative but also by the demand of an intense emotional experience to prevent any form of combat and to work constantly, insanity in humans. Therefore, the survival horror genre and the videogame as interactive digital media seem to fit in perfectly, resulting in a convincing simulation of a fictional reality.

Keywords: Video game, Survival Horror, Horror Cinema, Gothic Literature, Romantic Painting, *Amnesia*

Índice

Introdução	1
Capítulo 1 – O videogame e as potencialidades de um gênero - <i>survival horror</i> ...	3
1.1 Os videogames - A sua definição e o seu potencial comunicativo _____	3
1.2 As potencialidades de um gênero - <i>survival horror</i> _____	8
1.3 Os videogames que determinaram os princípios do gênero e os primeiros videogames de <i>survival horror</i> _____	13
1.4 O horror psicológico de <i>Silent Hill</i> _____	21
1.5 A união perfeita entre o gênero <i>survival horror</i> e os videogames como meio digital interativo _____	26
Capítulo 2 – O cinema de horror, a literatura gótica e a pintura romântica como inspirações para o gênero <i>survival horror</i>	29
2.1 As inspirações de <i>Alone in the Dark</i> - Analogias entre o cinema de horror e o gênero <i>survival horror</i> _____	29
2.1.1 As influências do cinema no videogame - a procura do horror _____	31
2.1.2 As inspirações cinematográficas de <i>Alone in the Dark</i> _____	32
2.2 O romance gótico <i>The Castle of Otranto</i> - As contribuições da literatura de horror para o gênero <i>survival horror</i> _____	37
2.2.1 <i>The Castle of Otranto</i> como fundador de um gênero _____	39
2.2.2 A literatura de horror nos tempos atuais _____	40
2.2.3 A importância da literatura de horror para a consagração do gênero <i>survival horror</i> _____	42
2.3 O estilo gótico na arquitetura, o romantismo na pintura e as suas relações com o <i>survival horror</i> _____	44
2.3.1 A arquitetura gótica e neogótica _____	44
2.3.2 O horror na pintura _____	48
2.3.3 O período romântico _____	49
2.4 O contributo das artes para o gênero <i>survival horror</i> _____	55
Capítulo 3 – Universo <i>Amnesia</i> – As diferentes narrativas e mecânicas de jogo, a criação de criaturas, a contribuição da arte e paralelismos com <i>Silent Hill</i>	58
3.1 <i>Amnesia - The Dark Descent</i> _____	61
3.2 <i>Amnesia - Justine</i> _____	66
3.3 <i>Amnesia - A Machine for Pigs</i> _____	67
3.4 Características comuns nos três videogames <i>Amnesia</i> _____	71

3.5 A insanidade e a escuridão em <i>Amnesia - The Dark Descent</i> e o conceito de sobrevivência sem luta em todos os títulos _____	77
3.5.1 Sobreviver sem lutar _____	81
3.6 As pinturas retratada em <i>Amnesia - A Machine for Pigs</i> _____	86
3.6.1 As representações das aulas de anatomia do séc. XVII por Rembrandt van Rijn e a sua influência em <i>Amnesia</i> _____	92
3.6.2 <i>The Anatomy Lesson of Dr Deyman</i> como inspiração no videogame <i>Amnesia - A Machine for Pigs</i> _____	94
3.6.3 A representação das obras de Antoine Wiertz _____	99
3.6.4 O lugar determinante da pintura na compreensão da narrativa em <i>Amnesia</i> _____	103
3.7 O desenvolvimento criativo dos monstros em <i>Amnesia</i> _____	104
3.7.1 A importância da presença de monstros em <i>Amnesia</i> e a sua ligação com a narrativa _____	116
3.8 <i>Silent Hill</i> e <i>Amnesia</i> : uma análise de possíveis comparações e inspirações _____	119
3.9 O potencial comunicativo e emocional dos videogames <i>Amnesia</i> _____	126
Conclusão	128
Bibliografia.....	131
Índice de figuras	135

Introdução

When a monster bursts through the window,
it makes you, not the avatar, jump.”

Bernard Perron

Sendo o videogame um meio digital interativo existente há pouco mais de 50 anos, é possível constatar o seu constante desenvolvimento. A realidade que se aplicava antigamente, é hoje bem diferente devido aos avanços tecnológicos e às exigências de um público que contribuiu para a massificação desta indústria. Esta dissertação de mestrado propõe a análise do possível poder comunicativo dos videogames de *survival horror*, que parecem marcar a diferença no panorama mediático atual. Até que ponto são conteúdos interativos, dotados de grandes capacidades comunicativas? Capazes de apresentar enredos e mensagens complexas, poderão realmente possibilitar experiências únicas?

Assim, o foco desta investigação reside na procura de medos específicos que este género é capaz de desencadear, na inevitável relação com o cinema e com a literatura e na reflexão sobre a série de videogames *Amnesia*. Deste modo, uma análise às criações digitais que marcaram os primórdios do *survival horror* e ao videogame *Silent Hill* é feita no primeiro capítulo assim como uma breve análise do potencial deste meio. De facto, os ambientes virtuais essenciais nestas criações e o poder de criar narrativas distinguem este meio comunicativo de outros meios. Neste género, a presença latente de um corpo e a possibilidade de controlar esse mesmo corpo é um fator interessante a analisar pois graças aos mundos virtuais paralelos, criados pelas tecnologias atuais, o jogador pode controlar e assumir várias identidades dentro desses mesmos mundos.

No segundo capítulo, o estudo do cinema de horror, da literatura e arquitetura gótica e da pintura romântica revelam-se fundamentais para compreender *Amnesia*, sendo que todas as obras exploradas neste trabalho, estão de forma direta ou indireta relacionadas com este videogame e são indispensáveis para perceber o seu potencial comunicativo. Inevitavelmente, a criação de videogames parece ser inspirada por técnicas cinematográficas que, quando o desenvolvimento tecnológico permitiu, foram aplicadas e, até à atualidade, continuam a ser utilizadas. O cinema de horror e a literatura gótica,

desde o seu surgimento, procuraram lidar com pesadelos do inconsciente humano, com questões que envolvem a natureza da existência ao explorar variadíssimos receios e fobias, entre eles, o antigo medo pelo desconhecido, visto em videojogos desta tipologia. Apesar de o termo romântico suscitar um espectro variado de conceitos, é na tendência para o fantástico e para o irracional que a pintura romântica é aqui estudada.

Por fim, no terceiro capítulo, uma profunda análise aos três videojogos *Amnesia* é realizada, sendo a procura por inovações bastante vincada. Caracterizam-se não só pela complexidade de cenários, criaturas, sons e narrativa mas também pela procura de uma intensa experiência emocional ao impedir toda e qualquer forma de combate e a trabalhar, de forma constante, a insanidade no ser humano. Posteriormente serão analisados possíveis paralelismos com *Silent Hill*, o primeiro videojogo a trabalhar o terror psicológico.

Tratando-se de um trabalho com um forte lado visual, o recorrer a imagens dos diferentes ambientes virtuais é essencial para uma melhor compreensão. De facto, o género *survival horror* e o videojogo como meio digital interativo parecem unir-se na perfeição, resultando numa convincente simulação de uma realidade paralela.

Capítulo 1 – O videogame e as potencialidades de um gênero - o *survival horror*

“**Horror**, s. m. impressão moral violenta de desgosto e repulsão produzida por um espetáculo contrário à moral ou às leis da natureza humana; coisa horrível; aversão; susto, pavor; sofrimento incomportável. (Lat. *Horrôre*).”
(Costa e Melo, 1976, p. 769)

1.1 Os videogames – A sua definição e o seu potencial comunicativo

Os videogames são, cada vez mais, um poderoso processo comunicativo que se encontra em plena ascensão baseando-se e desenvolvendo-se através de aspetos culturais e também através de diversas formas de arte. Como Loguidice e Barton (2009) afirmam: “(...) videogames have not followed a nice, neat linear evolution, and even the most original-seeming game had plenty of predecessors and influences, whether it was an earlier game or some other cultural phenomenon” (p.10). A realidade que se aplicava nas criações de antigamente é hoje bem diferente devido a vários aspetos como os avanços tecnológicos e como as exigências de um público que contribuiu para o crescimento deste meio. Tal como Teixeira (2008) defende:

“A emergência e conseqüente popularidade e massificação acelerada da indústria dos videogames, assim como o desenvolvimento das tecnologias digitais de informação e comunicação, resultaram na generalização da consciência das potencialidades, a vários níveis, da cultura de simulação presente nos videogames e jogos de computador, bem para além do mero entretenimento” (p.38).

Como a própria palavra indica, podemos defini-los como sendo jogos de vídeo, onde o jogador tem a possibilidade de interagir com as imagens que são transmitidas através de um determinado dispositivo, habitualmente uma televisão ou um monitor. É também transmitido através de plataformas, sendo estas computadores ou consolas. Há a possibilidade de o jogador interagir com vários ambientes virtuais, de definir estratégias, de desafiar inteligências

artificiais, de ficar ligado a narrativas, a personagens e a outros jogadores e estabelecer uma relação de aprendizagem com o que lhe é mostrado. Tal como Zagalo (2013) defende: “Os videogames são fruto de tecnologia criada no âmbito da produção cultural humana, e servem a exteriorização da expressividade e criatividade humanas” (p.[1]). De facto, o jogador poderá desenvolver uma maior capacidade de interpretar significados em diversas áreas artísticas e culturais assim como desenvolver outras competências como a relação *mão-olho* (Teixeira, 2008, p.47) ativando várias partes do cérebro e a adquirindo experiência nas tomadas de decisão, muito praticada neste meio.

Convenciona-se o surgimento dos videogames na década de 50, iniciando a sua materialidade em 1951 e atingindo um carácter mercantilista a partir de 1971. O seu desenvolvimento durante o restante século XX é notório, porém, é na viragem para o século XXI que adquirem uma estabilidade e unidade discursiva (Zagalo, 2013, p.[2]). Também no seu início as obras cinematográficas careciam de conceitos narrativos à semelhança dos primeiros videogames que apenas exploravam a destreza do jogador e o seu nível competitivo. Por exemplo, em 1958 nos Estados Unidos da América e em plena Guerra Fria, surge *Tennis for Two* criado por William Higinbotham. Sendo exibido na tela de um osciloscópio¹, baseava-se apenas na simulação de um jogo de ténis virtual. Eram apenas visíveis a bola e o campo de jogo pelo que os jogadores tinham a possibilidade de controlar o movimento dessa bola (representada por um ponto) através de uma linha vertical que simbolizava a rede. Apesar da sua aparente simplicidade, *Tennis for Two* acabou por tornar-se uma criação interessante e, desde aí, os videogames começaram a sua evolução. Posteriormente, muitos outros foram criados como *Space Wars* em 1962, que consistia em disparar balas para eliminar obstáculos através de uma nave que batalhava no espaço. Foi certamente um dos jogos que mais terá contribuído para a crescente expansão nesta área.

A partir de 1979 começa realmente a haver uma preocupação em imergir o jogador na experiência virtual e narrativas atrativas são criadas com esse objetivo. *Adventure*² é o primeiro videogame a adicionar estes elementos ao desenvolver a busca por um cálice encantado numa mansão guardada por três

¹ Aparelho eletrónico que permite observar e caracterizar sinais elétricos variáveis no tempo.

² Warren Robinett, Atari

dragões, porém com muitas limitações devido às escassas capacidades gráficas da altura. Com o avanço da tecnologia, as narrativas puderam ser exploradas de outra forma e é com *Alone in the Dark* que se viriam a constatar algumas inovações. Segundo Zagalo (2013): “A perícia técnica no uso do potencial gráfico começa a dar os seus frutos no campo estético, com *Alone in the Dark* (1992) que apresenta inovações ao nível do enquadramento da ação e fluidez narrativa” (p.[2]). Porém, é importante destacar que apesar das narrativas num videogame serem de alguma forma interativas, raras são aquelas que realmente são influenciadas por decisões tomadas pelo jogador. Existem videogames em que este é confrontado com várias situações em que tem que decidir sobre o futuro de determinadas personagens, com o objetivo de o envolver ainda mais na narrativa ou no drama apresentado e, embora haja um certo grau de liberdade por parte do jogador por norma, nos videogames *survival horror*, não deve falar-se em criação de narrativas por parte do mesmo pois os caminhos que opta percorrer estão sempre limitados ao que já foi pré-estabelecido pelos criadores. Fala-se então, apenas de narrativas influenciadas pelo jogador.

Como se constata, a definição de videogame está fortemente ligada ao fator de interação sendo então a característica que mais o resume. De facto, a capacidade que este media interativo possui para reagir e responder às ações do jogador parece demonstrar uma grande expressividade:

“Na literatura o autor ‘conta’, em texto, o que tem para dizer, já no cinema o autor não deve contar, mas antes ‘mostrar’ o que tem para dizer. Nos videogames o autor não conta, nem se limita a mostrar, antes leva o receptor a ‘fazer’. Ou seja, o receptor só compreende a mensagem contida na narrativa, realizando as ações pedidas pelo autor da obra. Estas ações são o centro narrativo do videogame, e servem para conduzir o jogador de receptor a ator, podendo mesmo chegar a ocupar o lugar de autor da mensagem” (Zagalo, 2013, p.[3]).

A possibilidade de tomar decisões e de acarretar as consequências subjacentes a essas mesmas decisões permite que o jogador avalie o grau de importância de diversas situações presentes na narrativa. Assim, pode verificar-

se que o aparecimento de meios interativos veio permitir a criação de tecnologias de interação gráfica que deram lugar aos ambientes virtuais. Estes ambientes virtuais permitiram que os videojogos alcançassem um novo patamar e permitiram a criação de novos modelos e de novas formas de interação. Como Janet Murray defende, um ambiente virtual é caracterizado pelas suas possibilidades de navegação (Murray, 2003, p.85) sendo que o jogador explora o videojogo como sendo um outro mundo paralelo em que se pode mover e onde pode descobrir diversos aspetos propositadamente criados de uma forma ficcional. O ambiente virtual é então, por norma, sempre interativo e permite variadas experiências narrativas. Zagalo (2009, p.17) é defensor da ideia que a liberdade é essencial nos meios interativos/narrativos e cria a palavra *experienciador* como forma de ser mais explícita a ideia de que o aspeto sensorial é importante na experimentação de um videojogo. De facto, o jogador tem acesso a um ambiente virtual com um espaço aberto e com tempo indefinido (Zagalo et al, 2003, p.74).

O conceito de imersividade surge então como fator determinante para a sensação de presença que o jogador sente face a um videojogo, que varia conforme a narrativa e a forma como é apresentada. Segundo Luz (2009, p.[4]), a imersão varia entre três tipos sendo o primeiro relacionado com o aspeto físico. A imersão física acontece através do som, do realismo da imagem e do aspeto sensorial adquirido através da interatividade. Já a imersão temporal é responsável por tornar a ação o mais real possível, pelo que a imersão emocional advém das diversas emoções que a história desenvolvida numa obra digital interativa desencadeia no jogador e na sua satisfação ao atingir os objetivos definidos.

Para além disso, um videojogo de aventura e, nomeadamente de *survival horror* como se verá adiante, parece obedecer a três componentes principais: navegação, manipulação e participação (Zagalo, 2013, p.[5]). A navegação abrange a capacidade de o jogador se poder deslocar no ambiente virtual, com toda a liberdade e limitações associadas; a manipulação permite-lhe controlar o que lhe é apresentado ao mesmo tempo que permite uma autonomia no que concerne à personagem e que está relacionada com as ações de correr, saltar e atirar algum objeto, por exemplo; por fim, a participação compreende “os limites dos efeitos despoletados pela ação dos jogadores sobre o artefacto”

(p.[6]), ou seja, a capacidade de definir a forma como o jogador se relaciona com o videogame e a sua competência para selecionar o caminho consoante as suas decisões. Assim, estas três componentes assentam na base da interatividade e definem o videogame enquanto meio de comunicação original e distinto.

Podemos definir igualmente o videogame como forma de arte, já que sendo o ambiente virtual sempre interativo ao permitir variadas experiências narrativas, há espaço para que uma nova forma de arte surja: a arte digital³. Cada vez mais, a arte é desenvolvida nos videogames como forma a desencadear sentidos e emoções. A possibilidade de comunicar narrativas de modo original para os jogadores é um aspeto sob constante desenvolvimento e mais uma vez segundo Zagalo (2013): “(...) podemos dizer que os videogames são um dos meios de expressão artística mais jovens, tanto conceptualmente, como em termos de estabelecimento formal” (p.[2]).

Os videogames parecem então ser capazes de mobilizar grandes massas e de marcar a diferença no panorama mediático atual. Através da imagem e do som aliados à interatividade, transformaram-se num forte e complexo meio comunicativo. Tal como Domingo (2008) afirma: “(...) la realidad es que los videojuegos (...) se han convertido en un objeto cultural de primer orden, siendo sus posibilidades de desarrollo, a día de hoy, extraordinarias” (p.302). Desde o surgimento deste meio, novas formas de interação parecem ter sido sempre exigidas pelo seu público, que procura experiências diferentes e originais. Como resposta a essa necessidade foram desenvolvidas as mais diversas formas de proporcionar ao jogador uma interação que lhe permita vivenciar de forma cada vez mais intensa aquilo que a vista alcança. É, portanto, algo natural e imperativo até, nos videogames simular a realidade. Como Silva (2010) acrescenta: “As Arenas Simbólicas⁴, através da recriação de mundos artificiais, utilizam imagens, ideias e histórias reais que são convertidas em formas de entretenimento, para possibilitar a vivência de medos e desejos pessoais ou colectivos” (p.13). Assim, a simulação de ações semelhantes ao quotidiano com

³ Com o desenvolvimento da tecnologia computacional, foi criada a oportunidade de a arte poder ser criada num ambiente gráfico. Exemplo disso são as pinturas e desenhos digitais, a videoarte e a criação de ambientes virtuais artísticos.

⁴ Neste caso arenas simbólicas virtuais, que abrangem os mundos ficcionais presentes nos videogames.

recurso a aspetos fantásticos é desenvolvida na criação da experiência que abrange todo o ambiente virtual.

A aproximação entre criadores e consumidores é também algo interessante de se analisar pois, em alguns casos, os produtores cedem códigos fonte para criação ou alteração de algum aspeto de um videojogo. Isso permite aos jogadores a sua participação na experiência de uma forma mais autêntica. Tornam-se coprodutores surgindo a noção de cultura participativa pelo que podemos dizer então que a cultura de convergência apresenta-se não só como um simples processo de evolução tecnológica mas também como um processo cultural. Atualmente, e apesar de os videojogos abraçarem várias artes, a sua identidade nunca estará em causa pois a interatividade associada à jogabilidade já referida, é o elemento principal que distingue este meio e nunca será ignorado.

1.2 As potencialidades de um género - *survival horror*

O medo é um sentimento que não tem forma nem, tão pouco, ocupa um lugar ou tempo fixo. Acontece de diferentes maneiras ao depender de cada situação e de cada ser humano. É capaz de o conduzir a uma ação inesperada ou capaz de o paralisar. Mas será que o limita? Talvez seja um modo de o levar a imaginar e desenvolver a sua criatividade. Assim, o medo é um sentimento intrigante sendo o objetivo desde ponto compreender e refletir sobre as potencialidades de um género que visa o desencadeamento desse mesmo sentimento no seu público.

Os videojogos do género *survival horror* aparentemente têm vindo a disfrutar de um certo sucesso comercial. O simples facto de colocarem o jogador num ambiente novo e completamente diferente ou de limitar o seu campo de visão poderá fazer com que breves sentimentos de receio e apreensão se notem instantaneamente. Talvez pelo facto destes sentimentos serem mais simples de trabalhar neste meio, as histórias de *survival horror* têm na sua maioria êxito, ao alcançar os princípios do género, apesar de cada experiência depender de cada jogador. Como Perron (2012) afirma:

“(...) survival horror well and truly puts forwards the fact that the emotional experience of a video game is a personal one. In the dark, controlling your player character, you are the only one negotiating the menacing game space and facing the monsters” (p.11).

Será que a experiência que este género proporciona pode ir além da criação de tenebrosas criaturas, ao englobar vários aspetos como os diversos ambientes, a iluminação e o som? Apesar da catalogação de géneros sofrer alterações ao longo do tempo devido às inovações constantes no mercado dos videojogos (Lopes, 2012, p.28), de uma forma geral, o *survival horror* engloba conteúdos estranhos e perturbadores sendo que o seu principal objetivo passa por sobreviver, se o jogador quiser ganhar o desafio. Como Rouse (2009) defende: “The horror genre embraces disturbing content and twisted subject matter” (p.16). O horror acaba por funcionar perfeitamente neste meio de comunicação digital pois, devido à necessidade de ocultar a história numa fase inicial, o jogador pode dar asas à sua imaginação e pode, por ele mesmo, desvendar os mistérios da narrativa e preencher as diversas lacunas narrativas. Assim, o optar por narrativas minimalistas parece ser a chave para o sucesso de um *survival horror*. Para além disso, o facto de ser possível retratar ambientes visuais familiares ao jogador juntamente com o facto de se poder igualmente juntar elementos especiais e sobrenaturais a esses mesmos ambientes, fazem com que haja uma identificação da sua parte. Para além da força sobrenatural e maligna que toma conta desse mesmo ambiente familiar, é possível transportar o jogador para outro mundo cujas regras foram totalmente alteradas. Assim, parece ser fundamental a criação realista de ambientes conhecidos com pormenores fantásticos. Para além disso, ao longo de todo o desenvolvimento da narrativa nesses respetivos ambientes, 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. Este género consegue igualmente desencadear mudanças no comportamento do jogador, enquanto imerso no ambiente gráfico em questão. Realça igualmente o *storytelling* interativo, tal como Grip (2012) afirma: “(...) the player play the story, not just passively observe it” (p.[2]).

Como se verá no capítulo seguinte, este aspeto acaba por ser o que distingue os videojogos do cinema, dentro do mesmo género. Enquanto os filmes apresentam ao espetador uma realidade fixa e inalterável, os videojogos permitem ao jogador interagir com essa realidade, moldando-a à sua maneira, de forma a permitir-lhe viver todas as sensações e dando-lhe assim a possibilidade de ser ele a seleccionar o fim da história em que participa. Assim, a construção de uma identidade por parte do jogador, a sucessiva capacidade de decisão e a consequente imersão dão poder ao jogador. Como Machado (2002) afirma: “Esta experiência pode ser definida como o modo de “experimentar um evento como seu agente, como aquele que age dentro do evento e como elemento em função do qual o próprio evento acontece” (p.[2]). E, de facto, os videojogos *survival horror* têm uma forte ligação com o cinema, segundo será adiante estudado, já que muitas das ideias aplicadas vêm diretamente do meio cinematográfico e, conseqüentemente, de inspirações fílmicas. Segundo Rouse (2009): “Suspense-driven horror films have long focused on life and death struggles against a world gone mad, with protagonists facing powerful adversaries who are purely evil” (p.16). Assim, os ambientes característicos de um *survival horror* requerem a introdução de personagens que detêm um poder muito reduzido em relação à narrativa e aos inimigos sendo este aspeto muito visto no meio videolúdico (Cevallos, 2013, p.5).

Voltando à definição do género, uma história de *survival horror* tem a capacidade de infligir desconforto, tanto físico como mental. É um mundo totalmente novo, com vida e essências próprias, que responde corretamente a certas mecânicas (Perron, 2012, p.31) como se poderá constatar ao longo desta dissertação. Estas capacidades são possíveis graças ao desenvolvimento de emoções que os meios interativos são capazes de desencadear. A emoção é uma condicionante humana muito complexa e de difícil definição. Desencadeada por um estímulo, o corpo humano reage como forma de resposta a esse mesmo estímulo e é aí que há um acesso a esse sentimento. São então “um meio natural de avaliar o ambiente que nos rodeia e reagir de forma adaptativa” a esse mesmo meio (Zagalo et al, 2004, [p.2]). O medo e a tensão são as duas emoções centrais que, nos videojogos *survival horror*, parecem atingir níveis muito elevados graças à imersividade do jogador. Ao contrário de um filme, por exemplo, em que o espetador na situação de ver acontecer o mal a outra pessoa

só acede a esses sentimentos graças apenas à empatia que sente pela personagem, nos videogames o jogador projeta-se na experiência e sabe que se deixar morrer a sua personagem terá de voltar a percorrer certa parte do videogame de forma a progredir. Este aspeto não se verifica no cinema em que a história progride sem intervenção do espectador não interessando, por exemplo, o falecimento das personagens. Como Rouse (2009) defende: “With the player fully immersing himself in the world, fear becomes much more intense” (p.20). No cinema, em que o medo assume a ilusão e a capacidade de transformar o inconsciente do jogador sem que este se aperceba, também os videogames são detentores desse poder. Segundo Zagalo (2009): “(...) não é nenhuma coincidência que a história do cinema convirja com o aparecimento das teorias da psicologia e psicanálise, estas ilusões apelavam às nossas fantasias de vida coletivas, trabalhando sobretudo ao nível do inconsciente” (p.7). Assim, o medo é um sentimento capaz de alterar a forma como o ser humano pensa e age. Conforme Rouse (2009, p.20) o orgulho é outro sentimento relevante nos videogames pois o jogador quando chega ao final de uma narrativa pode vangloriar-se do que conseguiu, dos obstáculos que ultrapassou e das decisões que tomou para poder sobreviver, conceito que não está presente em outros meios comunicativos.

Os videogames *survival horror* requerem também muita habilidade por parte do jogador em gerir os seus recursos de modo a poder sobreviver à narrativa. De forma a evidenciar essa gestão, inventários de jogo são criados para facilitar a decisão sobre a escolha dos objetos a transportar e a usar. Em 1981 com o videogame *Haunted House*, este sistema foi implementado e posteriormente aproveitado pela maior parte dos videogames do género. Para além disso, o recurso constante a monotorizações psicológicas sob a forma de medidores de sanidade destaca ainda mais a loucura e demências das histórias. Este conceito será abordado ao longo de todo este trabalho visto ser profundamente explorado nos videogames *Amnesia*.

Convencionou-se, por outro lado, que o género se afirmou em 1992 na indústria dos videogames com *Alone in the Dark*. Criado pela produtora francesa Infogrames e com influências dos contos *Cthulhu Mythos* de H.P. Lovecraft e do filme *Night of the Living Dead* de George Romero, a história decorre no ano de 1925 em Derceto, no estado de Louisiana, e baseia-se na aventura de um

detetive que investiga um suicídio numa enorme mansão. A resolução de puzzles e a leitura de manuscritos antigos é uma constante ao longo do inevitável percurso cujo mistério criado pelas melodias assustadoras e por ângulos de câmara fixos contribuem para uma experiência de horror como se poderá compreender detalhadamente no capítulo seguinte. Como defendem Loguidice e Barton (2009):

“(...) the environments or rooms could be shown only from a certain fixed camera angle that was dependent upon the player character’s location. The technique allowed for dramatic, predetermined camera angles, but also meant that the player didn’t always have a clear view of the action. Arguably, this feature made the engine work well for horror, as such camera angles are a quintessential aspect of most horror films – you know something is around the corner, but can’t make it out until it is too late” (p.2).

De facto, este videojogo parece ter inspirado todos os videojogos do género que posteriormente surgiram e as suas inovações impuseram ao meio novos requisitos de qualidade. Como Loguidice e Barton novamente defendem (2009):

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

Em *Alone in the Dark* é possível encontrar criaturas letais e são esses encontros que distinguem o género (Fig. 1.1). Como Perron (2004) afirma: “The conflict between the avatar and those monsters is the dominant element of horror” (p.2). Este fator revela-se importante pois, tal como Zagalo (2009, p.43) menciona, os corpos humanos deformados e a presença de vários monstros

ajudam à condição para emoções negativas e, obviamente, a sentimentos de tensão. Para além disso, as criaturas idealizadas conseguem projetar horrores humanos reais. Conforme Rouse (2009): “The adversaries in a horror game can be dark and twisted, in the best cases evoking real-world horrors that most players would typically not think about, further emphasizing the horror of the experience” (p.21).

Se um videojogo é um mundo novo e original que, através do uso de mecânicas como a narrativa, a arte e o som, consegue transmitir a sua essência, neste género o jogador ainda consegue criar laços emocionais com criaturas e, inevitavelmente, com as personagens. Tal como Carrol (1990) refere: “In consuming horror fictions we are not only involved in relations with horrific beings; we are also in relations with fictional protagonists” (p.59).



Figura 1.1 - Exemplo de um encontro entre a personagem e uma criatura monstruosa em *Alone in the Dark*. Retirado de: <http://www.ign.com/articles/2012/03/09/alone-in-the-dark-dev-on-hating-his-own-game>

1.3 Os videojogos que determinaram os princípios do género e os primeiros videojogos *survival horror*

Como visto, apesar de se convencionar o ano de 1992 como a data da fundação do *survival horror*, desde a década de 80 que videojogos relacionados

com o horror surgem e, evidentemente, contribuíram para o nascimento deste género. De forma óbvia, é possível observar que estes videojogos já não condizem com as possibilidades tecnológicas atuais. Porém, são ricos no que concerne à transmissão de mensagens e de sentimentos sendo que a escolha dos videojogos apresentados está relacionada de forma direta ou indireta com as criações *Amnesia*, tanto neste capítulo como nos seguintes, assim como está relacionado com *Alone in the Dark*, fundador do género.

Haunted House (Fig. 1.2) em 1981 desenvolvido pela Atari, foi o primeiro videojogo a associar a ação, a aventura e o horror como combinações lógicas. A personagem pela qual o jogador é responsável resume-se a uns meros olhos que se movem no escuro de uma enorme mansão abstrata. O seu propósito consiste em ir encontrando alguns objetos necessários para fugir da mansão ao mesmo tempo que se evitam os encontros com morcegos, tarântulas e um fantasma. Claramente, a capacidade gráfica da altura não conseguia apelar a um horror intenso mas é possível notar alguns conceitos vistos em criações posteriores como a presença de inimigos e criaturas sobrenaturais e a utilização de sons para uma maior tensão no jogador.

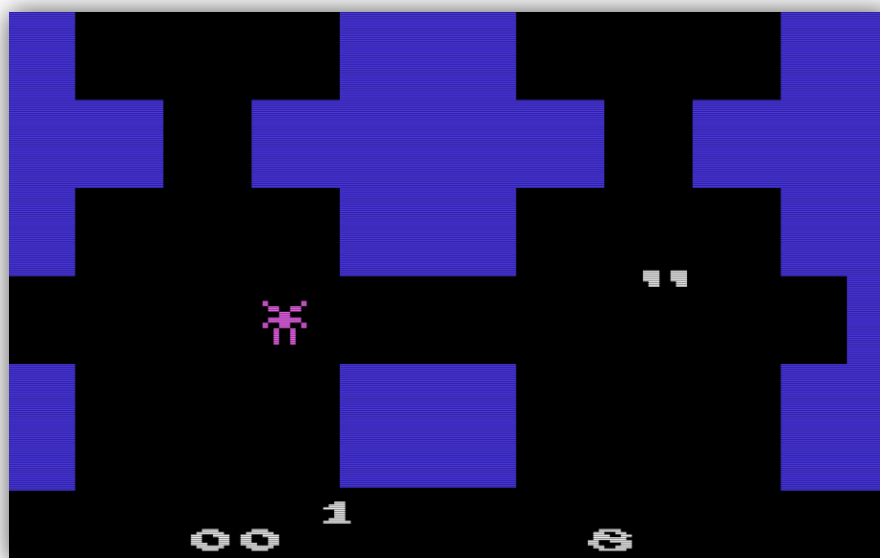


Figura 1.2 - *Haunted House*, 1982, Atari. Retirado de: <http://www.videospielgeschichten.de/geisterundfledermaeuse.html>

Um ano depois, em 1982, foi lançado o videojogo *Halloween*⁵ (Fig. 1.3) baseado no filme de 1978 com o mesmo nome. Desta vez o jogador encarna a

⁵ Igualmente desenvolvido pela Atari.

personagem de uma *baby-sitter* que protege várias crianças de um assassino com posse de uma faca. De novo, o videogame não amedronta totalmente o jogador mas a adrenalina de uma perseguição perigosa parecia prender o jogador da altura e, nos videogames de *survival horror* atuais, várias situações de perseguição são retratadas. Em 1984, *Maxwell Manor* trouxe inovações para o meio ao armar a personagem com uma pistola e ao permitir uma maior liberdade na sua deslocação e uma maior noção do espaço envolvente. Mais uma vez, o objetivo do videogame baseia-se na investigação de um falecimento numa herdade, sendo essencial a exploração de vários cenários pelo que a frase “*death awaits*” surge constantemente para uma sensação de alerta permanente.



Figura 1.3 - *Halloween*, 1983, Atari. Retirado de: <http://lairofhorror.tripod.com/myerslair/games/halloweenatari.html>

Em 1985, é lançado *Chiller* pela Mastertronic onde no início o jogador poderá ler “*rescue your girlfriend from the haunted house and return to your car*” que, em termos narrativos, parece assemelhar-se a *Alone in the Dark* (sem a presença do romance), desenvolvido sete anos depois. Em 1986, outro videogame com o mesmo nome, *Chiller* (Fig. 1.4) desenvolvido pela Exidy trabalhou, pela primeira vez, o horror na sua forma mais bárbara. Basicamente, o jogador tem de disparar contra tudo o que mexe, seres humanos incluídos. Já com gráficos que permitem uma melhor visualização, é aqui que a exposição ao sangue começa a ser trabalhada no género assim como os gritos de tortura humanos. Tal como Loguidice e Barton (2009) referem: “With more realistic

graphics and sound, the game might have actually achieved more than mere revulsion” (p.3).



Figura 1.4 - *Chiller*, 1986, Exidy . Retirado de: <http://www.ironicconsumer.com/videogames/chiller.html>

Splatterhouse (Fig. 5) criado em 1988 pela Namco, é outra das inspirações para *Alone in the Dark* pois retrata a história de Rick que combate criaturas inimigas ao longo de todo um percurso numa mansão assombrada. O mesmo se pode dizer do videogame *Sweet home* criado em 1989 pela Capcom.



Figura 1.5 - *Splatterhouse* 1988, Namco. Retirado de: <http://swankworld.com/Games/retro/arcade/splatterhouse/review.htm>

Posteriormente, entre 1993 e 1995 e à semelhança de *Alone in the Dark*, são criados, pela mesma produtora, alguns videogames inspirados nas histórias de H. P. Lovecraft como *Call of Cthulhu: Shadow of the Comet* desenvolvido em 1993 assim como *Prisoner of Ice* dois anos depois, sempre baseados na resolução de mistérios. *The Dark Eye* criado pela Inscape em 1995 baseia-se em três histórias macabras de Edgar Allan Poe: *The Cask of Amontillado*, *The Tell-Tale Heart* e *Berenice*. Neste videogame, o contraste entre a possibilidade de jogar sob a perspectiva de assassino ou da vítima faz alusão aos videogames *Amnesia*, como se poderá compreender no capítulo três deste trabalho.

Em 1995 surge um conceito interessante neste meio ao ser desenvolvido o videogame *Phantasmagoria* pela Sierra On-Line (Fig. 1.6). Através do sistema *point-and-click*⁶ incorporou uma personagem real como avatar num ambiente gráfico virtual e permitiu a sua interação com outras personagens e até animais reais. Devido ao elevado número de gravações que tiveram de ser realizadas coincidindo com cada ação da personagem, o primeiro lançamento deste videogame vinha sob a forma de sete cd's distintos. Tendo significado uma grande inovação na sua época, assunto que não interessa tratar no âmbito deste trabalho, este conceito pretendia a imersão do ser humano em espaços simulados e apesar de se assemelhar a um filme interativo, pode vislumbrar-se o interesse do género *survival horror* em tornar o medo cada vez mais real, embora fictício.

⁶ Este sistema baseia-se na interação através de setas direcionais. O jogador interage com o ambiente virtual ao clicar em vários objetos e espaços.



Figura 1.6 - *Phantasmagoria*, 1995, Sierra On-Line. Retirado de: <http://www.gameclassification.com/EN/games/1145-Phantasmagoria/index.html>

A partir de 1996, os videogames *Resident Evil* começaram a lançados por Shinji Mikami da Capcom e convencionam-se como a continuação direta do trabalho aplicado e desenvolvido em *Alone in the Dark*. Como Taylor (2009) afirma: “While *Alone in the Dark* was the first game to be dubbed ‘survival horror’, *Resident Evil*, to widespread acclaim, immediately defined the emerging genre” (p.48). Ao utilizar as mesmas construções morfológicas no que concerne à imagem e à jogabilidade, narrativas complexas começam a ser desenvolvidas e a ficção científica é adicionada ao horror. A história do primeiro videogame *Resident Evil* centra-se numa equipa de forças especiais⁷ que fica presa numa enorme mansão e que, para escapar, é inevitável a luta com mortos vivos e monstros criados com o objetivo de serem verdadeiras armas biológicas criadas por uma identidade secreta denominada Umbrella Corporation. As restantes narrativas giram sempre à volta deste conceito. Esta série de videogames construiu e elevou o intenso medo por mortos-vivos e outras criaturas sobrenaturais que o jogador encontra ao longo do percurso, de forma constante. A estética aplicada a estas criações é original assim como o esforço em transpor os limites da primeira consola *PlayStation* no que toca à

⁷ S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service)

transmissão de uma verdadeira experiência de horror. Muitas vezes são utilizados sons idênticos à batida do coração, à simulação realista de passos, rangidos de portas, disparos de armas, gritos das criaturas, entre outros, que disturbam o jogador. Por sua vez, este está sempre sob um estado de grande nervosismo e tensão pois devido aos ângulos cinematográficos usados (desenvolvidos em *Alone in the Dark* e explorados no capítulo seguinte), as criaturas poderão estar em qualquer limite da imagem que vemos no momento (Fig. 1.7). Resta deduzir que todas estas implementações inovadoras contribuíram para uma popularização do género.



Figura 1.7 - *Resident Evil 3*, 1999, Capcom. Exemplo de ângulo de câmara fixo em que o jogador não tem visibilidade do que está à sua frente. Retirado: <http://www.gamefaqs.com/gamecube/535838-resident-evil-3-nemesis/images/screen-4>

Posteriormente, *Project Zero* marcou a diferença em 2001 pelo facto da produtora Tecmo retratar a história de uma jovem que investiga um desaparecimento de um familiar numa grande mansão assombrada e ao utilizar a tecnologia disponível, nomeadamente uma câmara fotográfica, para ligar a personagem a espíritos fantasmas sendo que também serve de arma, pois cada disparo elimina um inimigo. Para os fotografar, a personagem terá de se

aproximar, o que aumenta a sua vulnerabilidade e lança bem alto a tensão do jogador.

A procura incessante pelo medo e pela fusão entre o jogador e personagem permitem autênticas viagens por parte de quem experiencia estes videojogos. Como Silva (2010) refere: “Estas viagens proporcionam ao jogador a sensação de transcendência física, espacial e temporal - libertando-o, por momentos, que podem ser eternamente revividos, do papel que interpreta na sua rotina quotidiana” (p.14). Todos os videojogos abordados, à exceção de *Prisoner of Ice*, e uma grande parte dos videojogos do género, fazem referência a mansões ou a castelos como locais onde decorre a ação. Como se verá atentamente no capítulo seguinte, esta inspiração foi colhida na literatura gótica em que os acontecimentos sobrenaturais e macabros aconteciam nestes locais. Na verdade, revelam-se tão importantes na narrativa que, por vezes, podem assemelhar-se a uma personagem e, esse aspeto é visível nos videojogos *Amnesia*, como irá ser estudado no último capítulo. De facto, e desde o seu surgimento, o *survival horror* é um género que se distingue pela sua diferença e pelo que deseja alcançar. Segundo Perron (2012): “(...) survival horror might be the video game genre par excellence since it brings out this notion of survival and converts our fear of threats into dreadful monsters” (p.4).

Outra das características deste género prende-se com os recursos limitados que o jogador tem à sua disposição levando-o a ponderar bem as suas atitudes perante os inimigos, aspeto que não se verifica constantemente em videojogos de outros géneros. Mais uma vez como Therrien (2009) constata:

“The scarcity of offensive resources is interconnected with another common figure in horror video games: management. In a contact where ammunition is hard to find, players are more likely to use these resources very carefully, take the time to aim properly and salvage more powerful weapons for the most terrifying encounters.” (p.37).

Para além disso, muitos dos videojogos de *survival horror* dispõem de um inventário limitado onde poderão carregar alguns itens de forma a superar obstáculos e assim progredir na narrativa. Esta mecânica foi primeiramente

utilizada em 1981 e posteriormente muito trabalhada nos videogames *Resident Evil* sendo que nos dias de hoje, muitos videogames optam por este sistema (incluindo *Amnesia - The Dark Descent* e respetiva expansão *Amnesia - Justine*, como se verá no terceiro capítulo). De facto, este género é capaz de desencadear várias emoções, de prender o jogador à narrativa e de o submergir no intenso ambiente criado de forma ficcional para o videogame.

1.4 O horror psicológico de *Silent Hill*

A série de videogames *Silent Hill* é analisada separadamente neste estudo, nomeadamente os seus dois primeiros videogames, pois convencionou-se como a primeira a desenvolver o horror psicológico na narrativa e a incutir esse mesmo horror no jogador (conceito que os videogames *Amnesia* também seguem). Na verdade, o horror nesta obra interativa acaba por ser mais psicológico do que, por exemplo, o horror que se experiencia em *Resident Evil*, isto devido à extrema importância dada à atmosfera do que propriamente à ação assim como à importância dos sentimentos que são desencadeados no jogador ao invés das decisões tomadas. Como Perron (2012) afirma:

“*Resident Evil* is more action-oriented, focused 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” (p.2).

Também a possibilidade de se encontrar diferentes realidades dentro da mesma história sob formas confusas de sonhos e alucinações permitem que o jogador se perca nos vários ambientes delirantes de *Silent Hill*, de modo aflitivo. Como Therrien (2009) defende: “Without warning or explanations, the player is frequently transported to a nightmarish version of the locales” (p.29). As histórias de *Silent Hill*, presentes em cada videogame, são complexas e pesadas, o que neste género pode revelar-se um ponto a favor, já que o jogador se sente cativado e envolvido pela intensa narrativa. No primeiro videogame⁸, Harry

⁸ *Silent Hill 1*, 1999, Konami

Mason é a personagem que o jogador controla, um pai que adota uma bebé encontrada na estrada. Com o nome de Cheryl e sete anos depois, pai e filha pretendem passar férias numa típica cidade norte-americana de nome *Silent Hill* devido à atração incógnita de Cheryl por este lugar. Pelo caminho, uma policial num veículo motorizado passa pelo carro de Harry e, momentos depois, este avista a moto tombada no chão sem sinais da mulher. Logo a seguir, o tempo escurece subitamente e Harry depara-se com um vulto de uma criança na sua frente, perde o controlo do carro e despista-se. Quando acorda, não vê sinais da sua filha e decide procurá-la. A cidade parece estranhamente calma e sob um constante nevoeiro que diminui consideravelmente a sua visão. Após vários encontros com estranhas criaturas durante o percurso pelas ruas e becos da cidade, Harry percebe que todas as saídas estão bloqueadas por abismos e que estão presos naquela cidade. Com o decorrer da narrativa, é possível entender que os habitantes estavam ligados a um culto religioso e que, devido a um incêndio numa das minas de carvão da cidade⁹, grande parte ficou afetada pelo que o sacrifício de uma criança em prole de um novo paraíso é a salvação possível. Como se pode reparar, a história da perda de uma criança (vista muitas vezes no cinema, por exemplo) que já de si se torna profundamente perturbante, neste caso consegue tornar-se ainda mais assustadora pois é inserida num ambiente totalmente macabro e numa rede narrativa propositadamente confusa.

Em *Silent Hill 2*¹⁰, o irreal e as representações alucinatórias derivadas de uma mente perturbada tomam enormes proporções. De forma resumida, James Sunderland é a personagem principal que sofreu constantemente durante três anos com a perda da sua esposa que aparentemente faleceu devido a uma doença incurável. Após a receção de uma carta, supostamente endereçada pela sua esposa Mary, é-lhe pedido que se dirija ao parque da cidade de *Silent Hill*, sítio onde passaram bons momentos durante uma viagem. Ao longo de todo o caminho até esse mesmo parque, James percebe que a cidade já não é mais a mesma, que está abandonada, sob um constante nevoeiro e que sofre alterações vindas do inferno de tempos a tempos. No final, James toma consciência e recorda-se de que foi ele próprio quem matou a esposa doente com o objetivo de

⁹ Este facto salientado pelo filme *Silent Hill* de Christophe Gans lançado em 2006.

¹⁰ 2001, Konami

retornar a sua vida normal e que tudo o que vê são ilusões da sua mente perturbada. A narrativa de *Silent Hill 2* lançada em 2001, assemelha-se às narrativas do primeiro videogame *Amnesia* de 2010 em que Daniel, a personagem principal, comete atrocidades de que não se lembra e, principalmente, ao segundo videogame *Amnesia* lançado doze anos depois em que Oswald Mandus procura os seus próprios filhos durante toda a história e no fim percebe e recorda-se que os assassinou para os salvar da máquina mortífera que tinha criado.

De facto, esta exploração das perturbações da mente humana e respetiva insanidade como uma doença perigosa que leva a ações socialmente proibidas aplicadas em *Silent Hill*, serviram de inspiração para as histórias criadas em *Amnesia*, como irá ser estudado de forma mais pormenorizada no último capítulo deste trabalho. A semelhança de narrativas leva a crer que os criadores se basearam no terror aplicado no universo de *Silent Hill* assim como vários aspetos comunicativos também aplicados nestes ambientes. Por exemplo, o nevoeiro criado de forma a poder facilitar pormenores técnicos do videogame, acabou por revelar-se numa das suas maiores contribuições pois o medo pelo desconhecido toma lugar, pelo facto de o jogador não conseguir ver mais do que uns metros à sua frente. Esta característica é aplicada em *Amnesia - The Dark Descent* mas, ao invés do constante nevoeiro, é utilizada uma imensa escuridão que, muitas vezes, deixa o jogador às cegas pelos vários ambientes. O que haverá de mais assustador do que andar sem luz num castelo desconhecido e recheado de monstros desfigurados? Para além disso, os ângulos de câmara fixos aplicados em videogames marcantes do género explorados no capítulo seguinte (como *Alone in the Dark* e *Resident Evil*) começaram a movimentar-se de uma forma muito dinâmica e sequencial em *Silent Hill*, acompanhando sempre os movimentos da personagem. De facto, a experiência que transmite é tão intensa que, de forma inevitável, quando o jogador presencia um nevoeiro intenso ou quando encontra ruas desertas num ambiente fora do comum, o seu pensamento liga-o diretamente para as situações por que passou no videogame. Para justificar este poder de influência, Perron (2012) afirma que:

“As opposed to the nightmarish side, you can feel and stifled in the normal side of *Silent Hill* because you can compare the

game situation with typical everyday experiences and then you imagine what it might be like. Anyone who has woken up early and wandered through empty streets might remember the strange feeling. They might recall the sudden distress felt an evening power failure that causes the house to fall into complete darkness. Anyone who has walked or driven into a thick fog may have felt alone and anxious about what could appear in his or her field of vision. We might all have made slow progress in badly lit corridors or space, or have navigated damp and gloomy concrete underpasses, either with or without dripping water. One may have visited or seen dilapidated abandoned buildings with torn wallpaper and broken ceramic tiles, and so on” (p.37).

No que toca à arquitetura, a cidade de *Silent Hill* parece ir ao encontro das construções dos anos 70 das pequenas vilas dos E.U.A e, de facto, foi inspirada numa cidade real do estado da Pensilvânia. A população de Centralia vivia das minhas de carvão, que eram a sua principal fonte de rendimento. Em 1962 acaba por acontecer um incêndio nessa mina pelo que o fogo se espalhou por baixo de toda a cidade, o que libertou gases tóxicos. Devido ao calor, vários incêndios eclodiram e vários foram os perigos iminentes, como a gasolina do posto da cidade estar armazenada em tanques a mais de 75 graus. Os moradores acabaram por abandonar a cidade um por um (Fig. 1.8) e hoje, o fogo continua ativo e prevê-se a sua continuação por aproximadamente mais 100 anos¹¹.

¹¹ Dados do departamento de proteção ambiental da Pensilvânia: <http://files.dep.state.pa.us/Mining/Abandoned%20Mine%20Reclamation/AbandonedMinePortalFiles/Centralia/CentraliaFrequentlyAskedQuestions.pdf>



Figura 1.8 - Centralia hoje. Retirado:
<http://www.iridetheharlemline.com/2010/04/07/an-old-adventure-to-centralia-pennsylvania-%E2%80%93-the-burning-ghost-town>

Pode constatar-se as diversas semelhanças estéticas, nomeadamente no que respeita à composição das ruas na figura seguinte (Fig. 1.9). As estradas com enormes brechas e buracos causados por este acidente são vistos nos abismos que impedem Harry de sair da cidade para pedir ajuda. Na imagem de cima podemos ver a antiga cidade de Centralia e na de baixo a representação de uma rua em *Silent Hill*.



Figura 1.9 - Centralia e *Silent Hill*. Retirado de:
<http://www.offroaders.com/album/centralia/Centralia-PA-History.htm>
<http://silenthillcommunity.com/viewtopic.php?f=3322&t=433189&start=40>

Também procurou inspirações na série televisiva *Twin Peaks* de David Lynch, de 1990 (Perron, 2012, p.68), que retrata uma pacata e tradicional cidade norte-americana. Na sequência de um assassinato, uma investigação do FBI começa a decorrer pelo que se percebe que os habitantes daquela cidade não são tão normais como parecem e que a presença de espíritos sobrenaturais domina o local. É uma grande inspiração para *Silent Hill* na medida em que a descoberta de uma cidade peculiar revela acontecimentos estranhos e macabros. Assim como *Twin Peaks* a cidade de *Silent Hill* esconde uma força misteriosa que influencia as personagens. A impossibilidade de distinção entre o que é real e o que não é, ou seja, a identificação entre o que é pesadelo e o que é realidade é característico destas cidades. Como Therrien (2009) afirma: “(...) *Silent Hill* could be a very real place where lost souls go to wander” (p.29). O filme *Jacob’s Ladder* do mesmo ano serviu de rumo na criação de alguns cenários como, por exemplo, o hospital (Perron, 2012, p.54). O hospital retratado em *Silent Hill* acentua o facto de a cidade já ter o seu grau de antiguidade pois são notórios os horrores que por lá se passaram e que se mantêm em forma de memórias. Serviu também de inspiração para algumas das criaturas no videojogo que serão estudadas com mais detalhe no último capítulo.

Os tons aplicados em *Silent Hill*, por norma, variam entre a escala de cinzentos em espaços exteriores e entre os tons sépia nos interiores. Os tons vermelhos que por vezes encontramos e que se assemelham a sangue são muito realçados e chamam a atenção do jogador que parece ficar ainda mais tenso com a presença do destaque desta cor. Estas tonalidades também incutem a sensação de solidão, de mal-estar, de inquietação, preocupação e desassossego, o que contribui para o ambiente intenso vivido neste videojogo. Tal como Perron (2012) refere: ““The extraordinary power of *Silent Hill*, as many reviewers have noted, lies in the fact that the series isn’t simply a game but rather a uniquely powerful emotional experience” (p.2).

1.5 A união perfeita entre o género *survival horror* e os videojogos como meio digital interativo

Desde o surgimento do género *survival horror* que é visível a sua evolução. Desde o início que o seu crescimento é notório através de várias

inovações experimentais que acabaram por marcar o meio. Hoje em dia, estes videojogos parecem roçar os níveis da perfeição no que toca ao transporte do jogador para um universo paralelo, à transmissão de sentimentos angustiantes e aterrorizantes e até à representação dos ambientes. Apesar de o seu objetivo principal ser o de conseguir incutir medo no interior de cada jogador, como se observa, o *survival horror* é um género que abrange muito mais do que isso, pois as noções de aventura, de ação, de horror e de sobrevivência estão presentes assim como as ligações ao gótico, nomeadamente à literatura como também ao cinema, à arquitetura e à arte como estudado adiante. Sem dúvida que este género nasceu numa altura em que as limitações tecnológicas eram muitas e, mesmo assim, conseguiu trazer soluções não tradicionais que marcaram todos os videojogos que depois surgiram. Perron (2012, p.10) defende claramente “the survival horror is maybe the video game genre *par excellence*” e não é por acaso que tantos videojogos têm sucesso nesta tipologia. São uma verdadeira linguagem que consegue evidenciar o horror e que acaba por resultar muito bem. De facto, as histórias de horror funcionam perfeitamente em videojogos em que a transmissão de situações assustadoras parece ser mais eficaz em comparação com outros meios comunicativos. Como será estudado no capítulo seguinte, o *survival horror* é profundamente influenciado por construções cinematográficas, quer a nível morfológico quer a nível narrativo e torna-se original por incorporar mecânicas de jogo. Como Therrien (2009) defende: “Despite being the only game genre to be defined with such obvious cinematographic references, survival horror also supposes specific gameplay mechanics” (p.31).

Constata-se então que, com o desenvolvimento da indústria dos videojogos, o horror logo deixou as suas marcas nalgumas criações na década de 80, atualmente nada condizentes com as capacidades gráficas que o avanço tecnológico já permite. Em 1992, é lançado o primeiro videojogo com inspirações claramente cinematográficas. *Alone in the Dark* fundou igualmente um novo género na indústria: o *survival horror*. Seguidamente, videojogos como *Silent Hill*, *Resident Evil* e *Fatal Frame* solidificaram o género pelo seu sucesso e inovação e que, por sua vez, se diferencia pela experiência, mais do que pelo próprio jogo em si. Jogar e experienciar são duas noções diferentes pois enquanto o jogo incorpora as regras, a estética, entre outros aspetos, a

experiência abrange o impacto do jogo, ou seja, o que se sente enquanto se joga. Neste género, é então natural que os jogadores se interessem mais pela experiência do que pela narrativa. Tal como Therrien (2009) refere: “(...) survival horror games have clearly attracted more attention than other genres” (p.32). Pelas suas potencialidades únicas, o género *survival horror* marca a diferença neste meio digital. Sendo a imersão “uma experiência que comporta uma total submersão do corpo, ainda que metafórica, e dessa forma rodeia todos os sentidos, imergindo-os em um outro meio, diferente do anterior” (Zagalo, 2009, p.201), é necessário que os videojogos permitam a deslocação da mente do jogador para um outro ambiente sendo isso fundamental para o desenvolvimento do horror. Rouse (2009) defende:

“The marriage of horror and games just seems to perfect for designers to avoid. And still, there’s also a lot of room to continue to evolve the horror game, to move it away from just emulating horror in other media, and instead, to employ the genre to explore the dark corners of humanity in ways that no other medium can” (p.16).

Assim, o horror parece encaixar-se perfeitamente nos videojogos, enquanto meio de comunicação interativo.

Capítulo 2 – O cinema de horror, a literatura gótica e a pintura romântica como inspirações para o género *survival horror*

“The object of art is not to reproduce reality, but to create a reality of the same intensity.”

Alberto Giacometti

2.1 As inspirações de *Alone in the Dark* – Analogias entre o cinema de horror e o género *survival horror*

O horror é um dos géneros base que cedo fez parte da história do cinema. Como refere Prince (2004): “Along with westerns, musicals, and gangsters films, horror is one of cinema’s basic genres, one that emerged early in the history of the medium” (p.1). Distingue-se por ser um género capaz de explorar narrativas complexas. Ao debruçar-se sobre várias questões que afligem o ser humano, o cinema de horror consegue trabalhar os medos que o espetador sente. A criatividade das histórias leva a diferentes perceções por parte de cada espetador sendo o seu conteúdo peculiar a maior atração do género:

“(…) horror also goes deeper, to explore more fundamental questions about the nature of human existence, questions that, in some profound ways, go beyond culture and society as these are organized in any given period or form. Here lies the special significance of horror, the factors that truly differentiate it from the others genres and make it conform most deeply with our contemporary sense of the world.” (Prince, 2004, p.2)

Como Prince refere, questões relacionadas com a natureza do ser humano são trabalhadas nas histórias de horror e a perceção narrativa dessas questões cria curiosidade no espetador. De facto, este sabe que as criaturas horripilantes que aparecem no ecrã não são reais mas, por outro lado, o medo que sente é real pois há uma identificação com as personagens e situações retratadas. A procura do medo, apesar de ser um sentimento evitado no dia-a-dia de cada indivíduo, leva a um grande paradoxo no género: porque consegue o

público ficar assustado com algo que não existe e, já que o horror transmite desconforto, porque se continua a procurá-lo? (Carrol, 1990, p.8).

A criação do cinema, no final do século XIX, marcou multidões tornando-se um meio comunicativamente forte e rico. Como McQuail (2003) refere:

“A prática de combinar mensagens fortes com entretenimento tinha sido estabelecida há muito na literatura e no teatro, mas os novos elementos no cinema foram as capacidades de chegar a imensa gente e de manipular a realidade da mensagem fotográfica sem perda de credibilidade” (p.24).

As criações cinematográficas permitiram, deste modo, olhar para o mundo e viajar sem deslocação física. Segundo Betton (1987): “Com coisas, e não com palavras, numa linguagem que cabe a nós decifrar, o cineasta ofereceu-nos uma visão pessoal, insólita e mágica do mundo” (p.1).

Com grande emoção, os espetadores puderam constatar as maravilhas da imagem em movimento no ano de 1895. *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, para além de englobar todo um ângulo de ação, retratou a simples casualidade do dia-a-dia. Graças à profundidade de campo que permitiu vislumbrar a chegada de um comboio, e ao forte plano sequência que possibilitou a visualização de uma atividade comum, Louis Lumière conseguiu transmitir sensações de pânico e medo. Mas se o cinema de horror se define por transmitir sensações de apreensão, angústia, suspense e mistério, porque não pensar nesta obra como pioneira de algumas sensações vistas posteriormente no mesmo género?

Um ano depois, em 1896, Georges Méliès criou o filme *Le Manoir du Diable* considerado o primeiro filme de horror (Crane, 2004, p.150) e, desde então, o cinema de horror não perdeu a sua importância. Como diz Crane (ibid): “The unparalleled exercise in fright seems incredibly robust and quite even immortal”. Ao trabalhar de forma experimental com a câmara, Méliès compreendeu as suas potencialidades e, ao recorrer a várias técnicas ilusionistas, explorou a sensação de medo no espectador, naquela altura muito inexperiente. Entre 1915 e 1916, Louis Feuillade realiza a série *Les Vampires*, composta por dez episódios. Caracterizada pelos ambientes sombrios, música

misteriosa e por vezes assustadora, fez muito sucesso com a eclosão da 1ª Guerra Mundial e, com o final desta guerra, surge um movimento que se veio a revelar importante na história do cinema. O Expressionismo Alemão, em que vários cineastas criaram obras que perduram no tempo. *Das Cabinet des Dr. Caligari*, em 1919, transformou mentalidades graças aos cenários escuros, perspectivas deformadas e maquilhagem excessiva, características nunca vistas até então e que acabaram por influenciar o cinema de horror. Mais tarde, em 1922, foi criada a personagem de *Nosferatu* que se distinguiu pela sua peculiaridade e pela sua capacidade em infligir horror no espetador.

Como se vê, o cinema de horror surge cedo na história do cinema e tem perdurado no tempo pela atração que oferece. De facto, pela magia do movimento, estas criações assumiam dimensões fantasmagóricas. Foram referenciados apenas os primeiros filmes do género que, de certa forma, incutiram terror e medo no espetador e que vão então ao encontro do objetivo desta dissertação. Obviamente, estes conceitos estenderam-se ao videojogo como meio de comunicação digital tardio. Como Tinwell e Grimshaw (2009) afirmam: “The survival horror game genre deliberately gratifies the pleasure humans seek in frightening themselves and, in this, it is no different to horror cinema” (pág.[2]).

2.1.1 As influências do cinema no videojogo – a procura do horror

Em todo o processo de apreensão de uma narrativa, a curiosidade tem um grande peso sendo que os videojogos, ao contrário do que acontece no cinema, conseguem envolver o jogador a um outro nível. O jogador tem, na grande maioria das vezes, que investir e ceder o seu corpo assim como a sua identidade para a construção de narrativas ficcionais. É o personagem, vive um mundo paralelo construído virtualmente e tenta levar a cabo os seus objetivos. Como Nogueira (2008) afirma: “É através da metamorfose do corpo, e, logo, da própria identidade, que o ator se oferece ou convoca a ilusão ao interpretar um personagem” (p.195). Assim, se no constante dia-a-dia é possível sentir medo pelos outros em várias situações (como por exemplo, por alguém a atravessar uma estrada com trânsito a alta velocidade), porque não se pode igualmente sentir medo pelas personagens ficcionais? Tanto no cinema como

posteriormente nos videogames, o espectador consegue ficar assustado pois cria um sentimento faz-de-conta. Acredita na ficção e, por isso, sente medo (Carroll, 1990, p.63). A manipulação da imagem de modo a provocar sentimentos de apreensão no espectador (assim como a imposição de realidades ilusórias) serviu de inspiração para o videogame. Como Perron (2012) afirma: “To find pleasure in horror film, it is necessary to play by its rules” (p.14). No cinema, os planos utilizados e principalmente a montagem que é feita, para além de manipularem a história, definem a sua imersividade. Os videogames adaptaram esses mesmos planos de modo a escolher o grau de envolvimento emocional, espacial e temporal.

Em Alone in the Dark, a base morfológica consiste no plano médio que reproduz de modo realista o ângulo de visão pretendido. Criado em sistema operativo MS-DOS, utiliza planos, contra-planos e pontos de vista que serviram de modelo para videogames criados posteriormente como, por exemplo, a série de videogames *Resident Evil*. Nas palavras de Rouse (2009):

“The early Resident Evil games featured fixed camera angles that forced players into some pretty terrifying experiences. (...)This allowed the games to pull off some uniquely cinematic scary moments, such as walking down a dark hallway toward the camera and thereby not seeing what was ahead” (p.23).

2.1.2 As inspirações cinematográficas de *Alone in the Dark*

Havendo uma grande ligação entre o espectador e o espaço que lhe é mostrado, existem planos cinematográficos que ajudam à imersão de quem vê a ação. Também nos videogames, esses pontos de vista são muito utilizados e podem distinguir-se em três: *God's View*, *Third-Person View* e *First-Person View* (Gráfico 2.1).

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

Gráfico 2.1 - Ponto de vista e Imersão (Luz, 2009). Retirado de: http://movlab.ulusofona.pt/infomedia/papers/Paper_SBGames2009.pdf

Como se pode constatar, é na visão em terceira pessoa que o jogador consegue uma identificação com a personagem, um envolvimento com a narrativa que lhe é contada e, conseqüentemente com o espetáculo que lhe é oferecido. Os criadores de *Alone in the Dark*, Frederick Raynal e Franck de Girolami, aproveitaram este ponto de vista para mostrar todos os ambientes, pela primeira vez no género, criados em 3D: “Alone in the Dark is an early blend of 2D and 3D technology; specifically, of software based 3D polygons for characters and items, and prerendered 2D images for backgrounds” (Loguidice e Barton, 2009, p.1). No início do videogame são utilizados planos cinematográficos: o plano geral que permite situar o local e dar a conhecer a mansão onde irá decorrer toda a ação (Fig. 2.1); e o plano subjetivo em que se vê a personagem através de um demónio na mais alta janela da habitação, graças ao ponto de vista em plano picado da câmara (Fig. 2.2). Ao longo do videogame esta posição adquire uma forte importância pois reflete a vulnerabilidade do ser humano face às criaturas, situação muito trabalhada nas histórias de horror. Como Carroll (1990) afirma: “The conflict between humanity and the inhuman, or between the normal and the abnormal, is fundamental to horror” (p.126).



Figura 2.1 - Plano geral em *Alone in the Dark*. Retirado de:
http://jessgamergril.blogspot.pt/2012/05/ba3-contextual-studies_321.html



Figura 2.2 - Plano subjetivo e picado em *Alone in the Dark*. Retirado de:
http://www.gog.com/game/alone_in_the_dark

A profundidade de campo é igualmente utilizada para mostrar as deslocções da personagem pela mansão e torná-las imersivas. De uma forma geral, o plano americano enquadra por vezes a personagem pela altura dos

joelhos ou cintura, pelo que o plano de longa distância é o mais trabalhado. Pode ver-se constantemente a personagem e as criaturas por inteiro assim como o espaço envolvente. No final do videojogo, o detetive, que desvendou durante todo o percurso o misterioso suicídio, consegue finalmente encontrar uma saída da enorme mansão. Com grande satisfação, apanha boleia num carro para sair daquele lugar. Na última cena, o jogador é exposto a um grande plano que mostra a face do condutor do automóvel: uma caveira. Segundo Zagalo (2009): “O facto de se apresentar um *close-up* facial intensifica e dramatiza o evento no ecrã” (p.59). Assim, este plano proporciona um final inquietante.

Em termos narrativos *Alone in the Dark* também segue conceitos cinematográficos como, por exemplo, o suspense. Por ser uma *história de detetives* (ao estilo do escritor gótico H.P. Lovecraft como se verá adiante) em que a procura de pistas e a resolução de enigmas é uma constante, são geradas perguntas na mente do jogador, ao longo do percurso às quais espera obter resposta até ao final da narrativa. Como Carroll refere (1990): “A question/answer relationship is a necessary condition for narrative suspense” (p.137). Mas para além das perguntas fundamentais, há espaço para constantes microquestões que ajudam a ligar os vários acontecimentos. Como Perron (2004) completa: “Micro-questions raised by expected dangerous and harmful events have” (p.3).

De facto, a influência cinematográfica na indústria dos videojogos na década de 90 é notória e, hoje em dia, é trabalhada de forma contínua. Por vezes são introduzidas *cutscenes*¹² onde diferentes planos e diferentes movimentos de câmara são mostrados de forma a conseguir uma maior tensão e dramatização da narrativa. No género, uma *cutscene* “can depict a horrible scene in a filmic way” (Perron, 2004, p.7). São também utilizadas para desenvolver a história e a personalidade de cada personagem assim como o tempo e o espaço da ação. Tal como Domingo (2008) refere: “Se reconoce una mayor complejidad de la categoría temporal en los videojuegos, sobre todo tras la mayor valoración de la función de las cut-scenes narrativas” (p.312). Por exemplo, em *Alone in the Dark* é utilizada uma *cutscene* que mostra a chegada da personagem à mansão e

¹² Uma *cutscene* é uma interrupção narrativa no videojogo que adquire as características de uma filmagem cinematográfica. É usada para narrar acontecimentos, introduzir informações ou destacar algum pormenor no videojogo. Com a tecnologia atual podem tornar-se interativas.

o lento caminho na sua direção. O jogador só tem controlo da personagem quando entra pela porta principal e a mesma se fecha atrás de si e, devido a esta imposição cinematográfica, o jogador percebe imediatamente sob que perspectiva irá jogar: “This sequence gives an initial sense of the game’s third-person perspective presentation” (Loguidice e Barton, 2009, p.7).

Outro aspeto a realçar prende-se com a escuridão. Tanto no cinema de horror como no género *survival horror*, revela-se um conceito insubstituível. A imaginação do jogador funciona, de forma constante, quando a luz é fraca ou mesmo nula. Imagina o que estará para além e, sem pensar, procura os seus próprios medos. Assim, a redução da visibilidade remete para o inevitável medo pelo desconhecido e nas palavras de Pinchbeck (2009): “Darkness limits our perception, creating space for tension and doubt to flourish” (p.85).

Como se constata, os videojogos têm vindo a aproximar-se cada vez mais do cinema. Os ângulos e os pontos de vista, a construção de cenários e a caracterização de personagens levam à manipulação emocional do espetador, fator que inspirou o videojogo. Porém, estes dois meios apresentam uma clara diferença. Enquanto os filmes apresentam ao espetador uma realidade fixa e inalterável¹³, “the spectator cannot participate in the situation” (Perron, 2004, p.7), os videojogos permitem uma interação com essa realidade e oferecem ao jogador a possibilidade de a moldar, “participant’s actions have an appropriate and understandable impact on the world the computer presents” (Loyall e Aarseth, 2004, p.1). Devido à interatividade associada, os videojogos parecem superar o cinema ao permitirem níveis profundos de imersividade. Quanto ao paradoxo estudado por Carrol, o espetador, apesar de saber que os acontecimentos que vê não são verídicos, sente um medo real por um objeto ilusório. Porém, a narrativa e os ambientes imersivos podem levar o jogador a pensar na possibilidade dessa situação acontecer, o que o assusta por um lado mas que o deixa envolver-se com relativa segurança por outro, já que o acontecimento não é real. Como Carrol (1999) argumenta:

“It is an attracting force; it attracts curiosity, i.e., it makes us curious; it invites inquisitiveness about its surprising

¹³ À exceção do cinema interativo.

properties. One wants to gaze upon the unusual, even when it is simultaneously repelling” (p.188).

2.2 O romance gótico *The Castle of Otranto* - As contribuições da literatura de horror para o género *survival horror*

Convencionou-se que a literatura gótica nasce em Inglaterra, em 1765. Caracterizada pela atração relativa às histórias de terror que, por sua vez, causa um sentimento de aversão a essas mesmas histórias, acabou por influenciar o cinema e, obviamente, os videojogos. Não sendo um romancista do período gótico, H. P. Lovecraft¹⁴ marcou estes dois meios comunicativos ao produzir, não só histórias com evidentes influências góticas, como um estudo sobre o género, *Supernatural Horror in Literature*, onde estudou a ideia de que o medo é a emoção clássica mais intensa e que o medo pelo desconhecido marca cada indivíduo. Nas suas palavras:

“The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown. These facts few psychologists will dispute, and their admitted truth must establish for all time the genuineness and dignity of the weirdly horrible tale as a literary form” (Lovecraft, 1973, p.12).

Assim, é mais fácil obter-se uma recordação que remeta para situações perigosas e horrendas. Como França (2010) refere, “(...) o medo, por sua intensidade emocional, seria uma sensação legítima a ser produzida por obras de arte” (p.73) e de facto, muitas obras de arte recorrem ao macabro e ao terror para afetar quem as vê. Cabe ao espetador a responsabilidade de se deixar afetar pela ficção. Como Lovecraft (1973) defende:

“The appeal of the spectrally macabre is generally narrow because it demands from the reader a certain degree of imagination and a capacity for detachment from every-day life.

¹⁴ Howard Phillips Lovecraft, 1890-1937

Relatively few are free enough from the spell of the daily routine to respond to rappings from outside (...)” (p.12).

O leitor, assim como o espectador, tem de submeter-se à narrativa que lhe é contada e dispor da sua criatividade se quiser ter acesso a todas as sensações. A literatura gótica tem então de apelar a um medo cósmico (Lovecraft, 1973, p.15), ou seja, a um medo que transcenda o leitor, que apele ao desconhecido, a situações sobrenaturais e invulgares no quotidiano humano. Muito mais que a exposição do leitor a atrocidades físicas, a exposição a situações agoniantes e incógnitas faz a diferença. Apesar de a obscuridade reinar na expressão humana desde o seu início, a literatura gótica assume-se como género no século XVIII e foi sendo desenvolvida ao longo do tempo: “The weird tale has survived, developed, and attained remarkable heights of perfection” (Lovecraft, 1973, p.12).

Para Lovecraft, Edgar Allan Poe¹⁵ surge como inspiração para as suas próprias histórias de horror ao entender que as “causas do terror afetam o corpo através de uma ação direta sobre o espírito” (França, 2010, p.87). Poe escreveu a sua primeira história em 1826 e torna-se numa grande contribuição para a literatura pelo que tornou popular o género nos Estados Unidos da América. Como Mabbott (1979) refere: “Poe’s tales are his chief contribution to the literature of the world” (p.15). Ao seguir conceitos relativos à imaginação, à fantasia e à ficção científica, inspirou posteriormente muitos outros escritores do género (incluindo Lovecraft) e impôs novos padrões de realismo. Anteriormente não havia uma compreensão psicológica da atração pelo horror, não deixando liberdade para o romance gótico assumir a sua identidade. Como Lovecraft (1973) acrescenta: “Whatever his limitations, Poe did that which no one else ever did or could have done; and to him we owe the modern horror story in its final and perfected state” (p.52).

¹⁵ 1809-1849

2.2.1 *The Castle of Otranto* como fundador de um género

Convenciona-se que o primeiro romance gótico intitulado *The Castle of Otranto* e publicado em 1764¹⁶, foi o responsável pela fundação da literatura gótica: “(...) none other than Horace Walpole himself - to give the growing impulse definite shape and become the actual founder of the literary horror-story as a permanent form” (Lovecraft, 1973, p.24). O seu autor, o escritor inglês Horace Walpole inspirou-se em vários romances medievais onde reina o mistério. A sua própria mansão era objeto de curiosidade e inspiração ao reproduzir a arquitetura gótica medieval sendo igualmente uma das primeiras construções públicas do género. Como adianta Pereira (2011):

“É importante lembrar que esse estilo também foi empregado em muitas construções civis, especialmente na Inglaterra, desde residências privadas (como o caso de um dos primeiros exemplos que se conhece, a villa Horace Walpole, do final do século XVIII)” (p.13).

A alusão a toda a arquitetura gótica como, por exemplo, a grandes castelos ou a conventos acabou por ter grande influência neste género. De facto, toda a literatura do século XVIII assenta neste imaginário. Segundo Salgado (2013): “Quase sempre a cenografia se apresentava restrita a um espaço que, por sua unicidade e recorrência, se revelava claustrofóbico e opressivo” (p.34). Estes castelos acabam por ser espaços que se emancipam, que se tornam personagens da história e que adquirem uma identidade própria e insubstituível.

Na altura, o romance gótico encontrava-se em fase de imposição e não era totalmente aceite pelos críticos devido aos seus temas dominados pelo sobrenatural, pela primeira vez presentes na literatura em prosa. *The Castle of Otranto* desafiou as normas comuns do romance inglês que se regia sobretudo pela razão, ao abordar o irracional como mistério sem explicação. A sua história baseia-se no principiado de Manfred no castelo de Otranto, pertencente à sua

¹⁶ Em 1854 é publicada em Portugal a tradução da obra, impressa na tipografia José Justino de Andrade e Silva.

família. Porém, uma antiga maldição e forças sobrenaturais impedem-no de assumir a propriedade. Casado com Hipólita e tendo Conrad como filho, decide casá-lo com Isabela, filha de um marquês, para poder garantir a sua linhagem. No dia do casamento, Conrad falece ao ser atingido, de forma inexplicável, por um elmo. Manfred acaba por deixar Hipólita ao tentar casar com Isabela para garantir o seu poder. A ajuda de um padre e de um misterioso jovem de nome Teodoro são fundamentais nas situações horripilantes que acabam por acontecer no degradado castelo, nas suas enormes escadarias e nos seus infindáveis calabouços.

Walpole conseguiu transmitir, devido às personagens e situações retratadas, várias preocupações e valores, como a coragem e o altruísmo, que se tornam inspiradores e que parecem atrair o mais ávido leitor. Como Gonçalves (2013) refere:

“Mesclando história e ficção, narrativas como O Castelo de Otranto proporcionam uma viagem no tempo e no espaço e sugerem que muitas questões atuais e preocupações modernas fazem parte da essência da humanidade, sejam elas colocadas à maneira da credulidade mística do medievo ou de pesquisas científicas de ponta” (p.40).

Na altura da publicação da história, apesar do modelo estético incomum, foi apreciada principalmente pela burguesia que se esforçava para acompanhar as novidades, neste caso, no campo literário. Walpole fez uso da imaginação de forma a conseguir um texto original e, “até hoje é considerado o introdutor da estética gótica na literatura” (Goncalves, 2013, p.47) inspirando outros escritores que mais tarde surgiram.

2.2.2 A literatura de horror nos tempos atuais

Como já referido, foi no século XX que o cinema abraçou a literatura gótica. Em 1910 foi adaptada para cinema a história *Frankenstein: or the*

Modern Prometheus escrita pela britânica Mary Shelley no ano de 1818¹⁷ e em 1922 a obra cinematográfica *Nosferatu* inspirou-se na história publicada em 1897 do romancista gótico irlandês Bram Stoker. Deu-se assim início a um vínculo entre estes dois meios comunicativos e artísticos, sendo que a melancolia vista em personagens do género, é uma das suas maiores características.

Com as devidas distâncias, também podemos constatar esta relação quando olhamos para obras literárias como, por exemplo *Twilight* da escritora Stephenie Meyer e vemos a sua forte influência nas massas através do cinema. Todavia, apesar de abordar temas relacionados com o sobrenatural, nomeadamente vampiros, lobos e diversos poderes retratados como dons em cada personagem não é, de todo, convencionada como uma história de horror¹⁸ pois, conforme Lovecraft defende, faltam elementos como o macabro e o assustador. Contudo há uma certa exposição a situações desconhecidas, situações que seriam possíveis no nosso dia-a-dia mas com aspetos sobrenaturais, ideia realista que Poe desenvolveu.

De facto, nas grandes empresas de distribuição de produtos culturais como a FNAC, pode notar-se que a literatura gótica terá dado origem a vários géneros isolados como o fantástico e a ficção científica que já não englobam o horror como acontecia na literatura do século XIX que tanto fascinou o cinema nos seus primórdios. Assim e consoante o gráfico 2.2, é possível observar que, atualmente, a literatura de horror se impõe à popularidade. A título de exemplo, no ano de 2013 a FNAC do Algarve não registou nenhuma venda de obras deste género e apenas vendeu 6 unidades no que toca a obras de ficção científica. A categoria Fantástico registou 2839 unidades vendidas e, por curiosidade, a literatura policial alcançou o máximo de 3786 unidades vendidas. Estes dados podem ser entendidos como uma significativa viragem no gosto do público leitor, que aparentemente abandonou as narrativas de horror, pelo menos ao nível da literatura.

¹⁷ Porém, a mais conhecida adaptação desta obra é realizada no ano de 1931, com o ator Boris Karloff que interpretou o monstro tal como o conhecemos hoje.

¹⁸ Numa simples pesquisa na página IMDb podemos ver que na descrição do filme se encontra géneros como drama, fantasia e romance:
<http://www.imdb.com/title/tt1099212/>

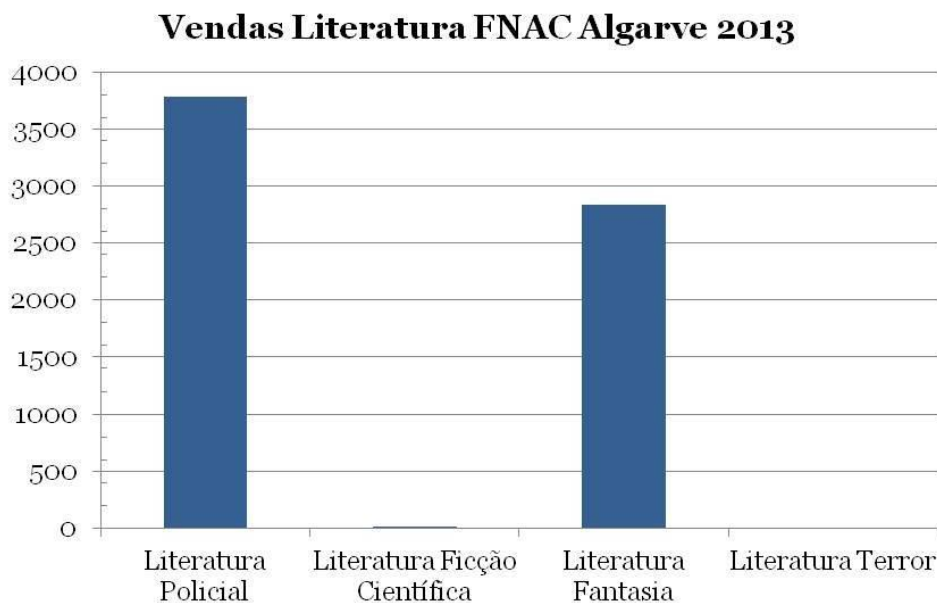


Gráfico 2.2 – Vendas. Dados cedidos pela FNAC Portugal. Gráfico de autoria própria

No entanto e como qualquer evolução, a humanidade desenvolve novas preocupações e pode concluir-se que apesar do género de horror parecer não vingar na literatura atual, nos videojogos é cada vez mais trabalhado e explorado detalhadamente, apontando para uma transposição de interesse pelo horror para o meio comunicativo dos videojogos.

2.2.3 A importância da literatura de horror para a consagração do género *survival horror*

Como se pode compreender, a literatura de horror atual já pouco influencia os videojogos, até porque essa mesma literatura sofreu alterações, dando origem a categorias literárias. Porém, a literatura gótica ou as obras com fortes influências góticas ainda servem de base para algumas criações virtuais. Lovecraft, por exemplo, serviu de inspiração para videojogos como o primeiro *Alone in the Dark* e *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*¹⁹ inspirada na sua obra *The Call of Cthulhu* que trata também da história de um detetive com a sanidade seriamente prejudicada. *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*²⁰

¹⁹ Headfirst Productions, 2005

²⁰ Silicon Knights, 2002

baseia-se na sua obra *Necronomicon* e, para além de citar Lovecraft na sua narrativa, a história incide novamente na descoberta da causa misteriosa da morte do avô da personagem. Já *Parasite Eve*²¹, acaba por ser uma continuação transmedia da obra do escritor japonês Hideaki Sen e, mais uma vez, o videojogo inspira-se em Lovecraft ao contar a história de uma policial que procura a verdade do seu passado ao enfrentar várias situações sobrenaturais com criaturas macabras. De uma forma geral, os videojogos de horror buscam a estética e os mecanismos narrativos aplicados na literatura gótica. O final feliz não costuma ser utilizado e procuram desconfortar o jogador e emergi-lo numa autêntica experiência explorando sempre o sobrenatural.

De facto, os romancistas aflorados exploraram o inconsciente humano e o desconhecido ao mesmo tempo que tentavam descobrir novos imaginários. Lovecraft, por exemplo, acreditava no poder de transformação que um livro podia exercer sobre os leitores e defendia que a imaginação tem uma grande importância sobre a realidade. Todos os escritores estudados neste trabalho recorriam de forma constante ao fantástico e ao sobrenatural não dando espaço para o realismo quotidiano. O homem, enquanto personagem, tornou-se então num ser que transcende a razão, que apela ao sentimentalismo e à introspeção. O individualismo, o pessimismo e a nostalgia são características que definem os heróis destes romances que tanto podem ser utopistas solitários como egoístas atormentados. Quando se pensa em literatura gótica, a associação a ambientes sombrios, a maldições e profecias, a segredos bem guardados e a manuscritos, a fantasmas e a monstros, a cavaleiros e à nobreza é quase automática. Assim, é através destes conceitos que os autores abordam vários temas ligados à sociedade. Como Gonçalves (2013) acrescenta:

“Fazendo uso do sobrenatural, do irracional, do inexplicável, do tabu, e construindo uma idealização pseudo-história de um período de valores exemplares, eles expõem os medos e ansiedades das pessoas em face da desintegração e da desorientação da nova sociedade” (p.47).

²¹ Square Enix, 1998

2.3 O estilo gótico na arquitetura, o romantismo na pintura e as suas relações com o *survival horror*

2.3.1 A arquitetura gótica e neogótica

A Idade Média foi essencial para o desenvolvimento da arquitetura na Europa. A religião torna-se o motivo para criações como as igrejas, os conventos e os majestosos vitrais a mostrar que o pensamento da altura considerava Deus como centro do universo. Assim, estas grandes construções serviam de lembrete ao apelar à pequenez do ser-humano face ao seu Deus sendo o motivo da exploração da arquitetura gótica e neogótica essencial neste ponto para a compreensão dos ambientes virtuais criados para os videojogos *Amnesia*.

Em pleno século XVIII, o Iluminismo atinge o seu auge e a ideia de que a religião se mostrava como uma prisão para a mente humana, devido às superstições a que se encontrava vinculada, atingia também o seu expoente máximo.

Por seu turno, a arquitetura romântica histórica começa lentamente a ser teorizada ainda no século XVIII, principalmente por estudiosos alemães²² e por alguns defensores do renascimento gótico, pelo que surge como uma reação a tais ideias pelo facto de recorrer a uma originalidade da arte. Poderá dividir-se em três fases que serão seguidamente estudadas: pré-romântica, neoclássica e neogótica. A fase pré-romântica, com a contribuição da literatura inglesa de horror e do movimento literário romântico alemão *Sturm and Drang*²³. A fase neoclássica, que coincide com a Revolução Francesa e respetivo império de Napoleão e que impôs novas formas de pensar a arte. Como Argan (2006) afirma:

“(...) o Neoclassicismo histórico é apenas uma fase do processo de formação da concepção romântica: aquela segundo a qual a arte não nasce da natureza, mas da própria arte, e não somente implica um pensamento da arte, mas é um pensar por imagens

²² August Wilhelm von Schlegel (1767-1845), Friedrich Schlegel (1772-1829), Ludwig Tieck (1773-1853) e Wilhelm Heinrich Wackenroder (1773-1798).

²³ Ocorreu na segunda metade do séc. XVIII e defendia a emoção acima da razão.

não menos legítimo que o pensamento por puros conceitos”
(p.23).

Foram também importantes as contestações da burguesia em relação às restaurações monárquicas e à limitação cultural. De facto, a arquitetura gótica torna-se uma arte burguesa ao exprimir o sentimento popular e ao retratar os costumes cristãos dos cidadãos. Por outro lado, a construção destas obras só seria possível graças à riqueza das cidades, ou seja, graças ao comércio. A arquitetura gótica é antes de mais nada cristã e a sua tendência para o alto manifesta claramente um desejo de transcendência (Argan, 2006, p.29). Na verdade, o verticalismo aplicado nestas obras remete para uma aproximação a Deus e existem vários pormenores como, por exemplo, os arcos ogivais que sustentam essa teoria (Fig. 2.3).



Figura 2.3 - Arcos ogivais presentes no Mosteiro da Batalha. Retirado de:
http://pt.wikipedia.org/wiki/Mosteiro_da_Batalha

Já Hauser (1989) acrescenta:

“A arte das catedrais góticas é uma arte burguesa e urbana (...) no sentido em que os laicos foram tomando parte sempre crescente na edificação das grandes catedrais, enquanto que a influência artística do clero diminuía paralelamente” (p.129).

Em Portugal, o maior exemplo de construção gótica é o Mosteiro da Batalha. Como Pereira (1999) afirma: “O final do século XIV ficou também marcado pelo arranque de um dos maiores estaleiros góticos portugueses de todos os tempos: o do Mosteiro de Santa Maria da Vitória, ou da Batalha” (p.176). Foi profundamente estudado pelo britânico William Beckford²⁴ e pelo irlandês James Murphy²⁵ que publicou a obra *Plans, Elevations, Sections and Views of the the Church of Batalha* entre 1792 e 1795. Não foram os únicos a visitar o mosteiro já que, naquela altura, era habitual entre os aristocratas britânicos uma viagem europeia denominada *Grand Tour* com objetivos académicos. A título de curiosidade, a residência Strawberry Hill de Horace Walpole foi “encomendada” a um destes estudiosos góticos.

O interesse na reprodução fiel destas construções impôs um novo movimento ligado ao Romantismo: o Neogótico. Em Inglaterra, Augustus Welby Northmore Pugin²⁶ defende a arte neogótica devido à sua identificação com a estética e valores sociais da Idade Média. Como Hauser (1989) afirma: “O homem não procura já a natureza apenas pelas suas analogias com uma realidade sobrenatural, mas antes pelos traços da sua própria personalidade e reflexos dos seus próprios sentimentos” (p.171). Os ideais religiosos e a ânsia de pesquisa juntamente com o avanço do conhecimento científico do presente em que vivia, “(...) I fear that the presente general feeling for ancient styles is but the result of the fashion of the day” (Pugin, 1836 , p.32) inspiraram Pugin que começa por aplicar o estilo nas peças de mobiliário construídas para o Castelo de Windsor, uma das residências da família real britânica. Ajudou igualmente na construção do Palácio de Westminster, onde se situa o Parlamento do Reino Unido, em que desenhou a ornamentação exterior e interior. Posteriormente,

²⁴ 1760-1844

²⁵ 1760-1814

²⁶ 1812-1852

outros artistas com interesse pelo gótico e pelo romantismo como John Ruskin²⁷ e William Morris²⁸ atentaram nas ideias de Pugin e fundaram o movimento *Arts and Crafts* na segunda metade do século XIX. Defendiam alternativas à produção em massa, com peças criativas de artesanato que procuravam saberes tradicionais, e apelavam à junção do artista e do artesão remetendo assim para o cargo profissional de *designer*, tal como conhecemos hoje. Por sua vez, podemos entender este movimento arquitetónico do século XIX como inspirador do movimento francês *Art-Nouveau* e à escola de *design* Bauhaus, fundada em 1919.

A arquitetura gótica e neogótica está bem presente no mundo atual e não passa despercebida. De facto, estas construções obrigam o espetador a movimentar-se para poder ter acesso a vários pontos de vista de cada vez para conseguir ver a construção na sua totalidade. Ao contrário do que acontecia antigamente, já não há calma nem passividade na contemplação da obra. Como Hauser (1989) acrescenta:

“A resolução das formas compactas e cúbicas e a emancipação da escultura da arquitectura são os primeiros passos que dá a arte gótica para a rotação das figuras, por meio da qual a arte clássica põe o espectador em movimento” (p.183).

É através do simbolismo de uma revolução religiosa assim como de uma mensagem filosófica aliada a uma mudança de mentalidade que a arte gótica mostra a sua importância ao transmitir pelas suas construções em pedra, todo o esforço e evolução dos valores estéticos, morais e sociais a que esta arte levou. Mais uma vez, como afirma Hauser (1989): “Com o gótico começa o lirismo da arte moderna, mas começa também o seu culto da virtuosidade” (p.185). Por fim, pode constatar-se que os videojogos de *survival horror* adaptaram características da arquitetura gótica, nomeadamente expressas na literatura gótica como, por exemplo, os castelos e mansões assombradas que são característicos do videojogo *Amnesia*, e cujo conceito é explorado no terceiro capítulo. Nas palavras de Taylor (2009):

²⁷ 1819-1900

²⁸ 1834-1896

“In Gothic literature, lost histories are often uncovered through the castle or haunted house in which the narrative takes place, with frequent remarks on the past inhabitants through decorations, paintings, and other elements” (p.51).

2.3.2 O horror na pintura

Tal como a arquitetura, a pintura gótica surge igualmente ligada à religião em que as obras acabam, muitas vezes, por retratar várias histórias sagradas. A pintura gótica acompanha a evolução do culto, com um maior número de santos e signos sagrados, pelo que desenvolve uma capacidade narrativa complexa (Pereira, 1999, p.204). Múltiplos exemplos poderiam ser dados, porém, o foco deste estudo reside em explorar a capacidade do videogame em infligir o horror e, dessa forma, todos os artistas referidos nesta dissertação estão relacionados com o videogame *Amnesia* sendo que esse paralelismo direto será criado no último capítulo.

Jerónimo Bosch²⁹, artista gótico holandês, retratava demónios e a fusão do homem com algum outro animal ou máquina para evocar o medo e a confusão que é necessária para reproduzir o mal da humanidade. No fundo, Bosch queria desmistificar a natureza da existência e, tal como Toman (2000) refere: “(...) [Bosh] pintou imagens do mundo numa tentativa de compreender o Homem como ser sensível a um Universo impressionante e multifacetado” (p.424). As imagens relacionadas com o inferno e a constante posição do Homem em relação às diversas situações conseguem adquirir um objetivo moral. Para isso, os espetáculos de tortura quase teatral e a transmissão da ideia de que o mal se centra num lugar escuro e que o terror espera aqueles que erros cometem é característico de Bosch.

Também Rembrandt Van Rijn³⁰, artista holandês do período barroco e profunda inspiração para *Amnesia*, tentava descobrir a verdade acerca do comportamento humano com as suas obras de um incrível realismo. Para além

²⁹ 1450-1516

³⁰ 1606-1669

das representações de passagens bíblicas, Rembrandt pintou igualmente vários retratos e imagens de grupo para aperfeiçoar a sua técnica de claro-escuro que o distingue. O recurso mínimo às cores aumenta a dramatização das suas obras. O contraste entre a luz e a obscuridade marcou grande parte das suas pinturas, nomeadamente as pinturas macabras em que retratava autópsias a corpos humanos, encomendadas por cirurgiões da altura, que se tornavam verdadeiros encontros sociais, como será verificado posteriormente.

2.3.3 O período romântico

No que toca ao romantismo, que predominou em terras inglesas, dois dos artistas que mais se destacaram foram Johann Heinrich Füssli e William Blake (Legrand, 1999, p.57) que se sentiam profundamente atraídos pelo sobrenatural e pelo fantástico. Apesar da nacionalidade de Füssli³¹ ser suíça, foi na Inglaterra que produziu a maior parte das suas obras. Caracterizado pelo traço intenso da sua técnica e pelos temas frequentemente obscuros com referências a pesadelos, marcou os espetadores com a sua obra *The Nightmare* (Fig. 2.4). Como Vaughan (1978) afirma:

“This subject, first exhibited at the Royal Academy in 1781 and amended in a subsequent version, is certainly unforgettable, and it remained one of the best known and most plagiarized of contemporary works up to the mid century” (p.49).

³¹ 1741-1825



Figura 2.4 –Füssli, *The Nightmare*, 1791.

Retirado de:

<http://artaumonde.blogspot.pt/2010/10/henry-fuseli-1741-1825.html>

Ao tornar-se num artefacto de horror, ao chocar e intrigar, esta obra atingiu o sucesso e foi alvo de reproduções por parte de vários pintores. Apesar de evocar histórias de fantasmas tradicionais inglesas, a pressão que o demónio faz no peito da mulher adormecida descreve a sensação universal de qualquer ser humano ao ter um pesadelo. De facto, a agonia e a sensação de impotência retratados por Füssli foram característicos da sua arte que, por sua vez, contribuiu para a transição de um romantismo demoníaco com a ajuda de William Blake³² que se inspirava na representação precisa das suas visões míticas. Ao ser influenciado pelo gótico, muitas das suas obras são de carácter bíblico e detém um forte poder narrativo. Como afirma Legrand (1999):

“Poeta e pensador excepcional, reinventa a sua própria mitologia barroca e uma filosofia esotérica nas suas epopeias e nos seus aforismos, abolindo também qualquer distância entre o real e o irreal (ou o sobrenatural)” (p.59).

³² 1757-1827

Entre as suas várias obras que abordam, de certo modo, o horror, é destacada a pintura *The Ghost of a Flea* (Fig. 2.5), em que se observa a fusão entre o humano e o inseto, conceito muito trabalhado na criação de monstros para narrativas em videogames como irá ser visto no capítulo seguinte. A representação gótica demoníaca e grotesca de uma pulga que observa, de língua de fora, uma vasilha com sangue contrasta com o corpo anatomicamente humano com a face monstruosa. Remetendo para conceitos de sobrevivência e de parasitismo, Blake encaminha o espetador não para uma representação da pulga mas sim, para uma representação da ideia deste inseto. Desse modo, pode perceber-se a dimensão que Blake quis dar à sua criatura, pois a “alma” do ser é muito maior que o seu corpo.



Figura 2.5 – Blake, *The Ghost of a Flea*, 1819-1820. Retirado de: <http://www.william-blake.org/The-Ghost-of-a-Flea.html>

Com William Turner³³, que elevou o campo da pintura paisagística, a representação de novos mundos em oposição à Revolução Industrial é evidente. Para além disso preocupou-se com os potenciais simbólicos da luz e da cor que permitiu aos pintores românticos abandonar esquemas de perspectiva comuns para abranger espaços indeterminados, excelentes para a transmissão de ideias universais (Wolf, 1999, p.18). A vibração do quadro no que concerne às cores foi inspirada em Rembrandt. Como Vaughan (1978) afirma sobre ambos os artistas: “There is a sense, both in the power of effect and in the density of paint, of light as a force superior to material forms” (p.170). Turner levou a pintura a uma imprecisão moderna ao olhar para a paisagem sob conceitos de luz e de escuridão que balançavam entre noções de criação e destruição, entre nascimento e decadência.

Na passagem entre o século XVIII para o século XIX, a Espanha albergava os trabalhos de Francisco de Goya³⁴, que se impôs como um marco incontornável na história da arte europeia. Apesar de não ser correto designá-lo como pintor romântico, pois as suas obras abrangiam diversas linguagens estéticas, a forma como retratou o pesadelo, o fantástico e o assombroso girava à volta dos princípios do romantismo. Como Wolf (1999) refere:

“Goya, um dos maiores artistas de todos os tempos, não pode ser classificado rigorosamente em termos de estilo. No entanto, a sua obra contém, de facto, os elementos fundamentais daquela época de transição à volta de 1800, neoclássica, realista e de facto romântica, como se percebe na sua abordagem pitoresca, numa predilecção por efeitos chocantes realçados fantásticamente e num visionário sentido do irreal à espreita sob o real” (p.124).

Ao descobrir novas verdades derivadas da contemplação do desconhecido, entre 1820 e 1823, Goya passou por uma fase negra onde pintou várias obras que transmitem horror. A visão dura e crua que tinha do mundo e da Humanidade despoletavam sensações de horror meramente desagradáveis

³³ 1775-1851

³⁴ 1746-1828

(Wolf, 1999, p.32). Uma dessas obras intitula-se *Saturn Devouring His Sons* (Fig. 2.6) e reflete a história mitológica do Deus Cronos que comia os seus próprios herdeiros com medo de ser destronado por algum deles. A exposição à visão sangrenta, ao terror canibal, à tortura e à melancolia são retratadas através da utilização do preto e do branco sendo o vermelho a cor contrastante de modo a direcionar a visão do espetador. Ao reparar nos olhos da personagem, pode notar-se que a temática do irracional, do alucinatório e do fantasmagórico está presente.



Figura 2.6 – Goya, *Saturn Devouring His Sons*, 1820-1823. Retirado de: <http://www.franciscodegoya.net/Saturn-Devouring-His-Sons.html>

Outras obras poderiam ser dadas como exemplo. *Two Old Women Eating from a Bowl* (Fig. 2.7) remete para a loucura, para o macabro e para o cadavérico fazendo também parte das catorze pinturas negras de Goya. De facto e tal como Carrol (1990) defende: “The relevant sort of horror can also be found in fine-art, as in the work of Goya (...)” (p.12).



Figura 2.7 – Goya, *Two Old Women Eating from a Bowl*, 1820-1823.
Retirado de: <http://www.franciscodegoya.net/Two-Old-Women-Eating-from-a-Bowl.html>

O pintor belga Antoine Wiertz³⁵ acaba por se revelar importante neste estudo, visto ser uma grande influência na representação das pinturas em *Amnesia: A Machine for Pigs*, como se constatará no próximo capítulo. Sendo romântico, retratou ao longo da sua vida, várias obras macabras onde trabalhou de forma constante o contraste entre a vida e a morte. Influenciado pelos horrores das histórias góticas e com grande admiração por todo o horror que o romantismo é capaz de retratar, Wiertz é responsável por um espólio de obras que fascinam ao mesmo tempo que desconfortam o espetador. Em 1843 pinta *The Beautiful Rosine* (Fig. 2.8) de forma a retratar a contemplação entre uma mulher jovem e um esqueleto. O confronto a que o espetador é exposto reflete o diálogo silencioso entre a beleza e o horroroso, entre a juventude e o declínio. O fascínio mórbido pelo erotismo e pela morte desempenha um papel fundamental e marca esta obra. Segundo Wolf (1999): “A tentativa de conseguir uma profundidade romântica na abordagem de questões existenciais e de ansiedades é gorada pela pose forçada e pelo trespianismo³⁶ superficial” (p.113).

³⁵ 1806-1865

³⁶ Palavra não existente no dicionário da língua portuguesa mas que parece evocar o poeta Thespis que trabalhou a tragédia grega. Assim, a palavra parece orientar para um sentido da representação dramática.



Figura 2.8 –Wiertz, *The Beautiful Rosine*, 1843. Retirado de: <http://www.fine-arts-museum.be/en/museums/musee-wiertz-museum>

2.4 O contributo das artes para o género *survival horror*

Pode concluir-se que apesar de a arte já ter influenciado diversos ambientes virtuais³⁷, a pintura romântica, ao explorar várias temáticas relacionadas com o lado obscuro do pensamento humano, parecem igualmente servir de base para a criação de realidades alternativas nos videojogos, nomeadamente os de *survival horror*. A sua capacidade para narrar acontecimentos numa simples tela permitem ao espetador olhar para além da imagem. Se o sentimento é um estado de espírito frente à realidade, as pinturas

³⁷ Por exemplo, em 2008 é criado o videojogo *Braid* com uma forte ligação com as pinturas surrealistas de René Magritte. Ao lidar com questões profundas como o possível controlo do tempo, a multiplicação de realidades e as suas consequências, o ambiente gráfico torna-se muito interessante e adquire uma linguagem só possível neste meio. Marcou o meio dos videojogos independentes pelo seu grafismo que se assemelha a quadros pintados à mão. Jonathan Blow, criador de *Braid*, quis que o videojogo se assemelhasse a uma pintura viva, irregular e ambígua. Estes aspetos caracterizam o surrealismo e, particularmente, as obras de Magritte.

românticas exprimem o verdadeiro funcionamento da imaginação pelo que a arte digital não fica aquém na criação pormenorizada de realidades. O período gótico e o período romântico, com todos os pintores que têm ligação direta com o artefacto principal deste estudo, abordaram a temática do irracional, do macabro e do fantasmagórico que para além das capacidades técnicas e formais, a escolha de temáticas deste género na época era de uma imensa coragem pessoal que não seria ignorada. É possível concluir então que a arte romântica compreende uma fuga à realidade e, simultaneamente, compreende uma autêntica confrontação com a mesma.

No que concerne ao gótico e ao neogótico na arquitetura, a partir do século XVIII será notório o interesse pela Idade Média e, conseqüentemente, pelos valores estéticos e filosóficos da altura. A sua valorização pela fé e por assuntos sobrenaturais e divinos fazem uma fina correspondência com realidades sensíveis e naturais. Pela grandiosidade da construção, a arte gótica parece deixar sempre alguma ideia em suspenso, para que o espetador a complete. O mesmo acontece com a literatura gótica, que cativava o público pelos títulos e capas ilustradas, sendo as referências a castelos (que não eram meros suportes para o desenvolvimento da história, como já visto e posteriormente aprofundado) e a criaturas sobrenaturais, muito utilizadas. Horace Walpole, Edgar Allan Poe e H. P. Lovecraft pensaram na obra literária gótica como um artefacto capaz de produzir o medo enquanto emoção e desafiaram as fronteiras do racional ao recorrerem à fantasia e ao terror para retratar cenários imaginários. Por sua vez, esta literatura forneceu a matéria para a criação do cinema de horror em que o entusiasmo pelo medo espreitava constantemente das profundezas da alma humana. Posteriormente todos estes fatores terão inspirado o desenvolvimento do género *survival horror* em videojogos, no qual o horror se transforma numa forma de fascínio pois o que causa aversão ao ser humano representa igualmente aquilo que ele não é e que deseja conhecer. Este conceito já existia na literatura e no cinema sendo nos videojogos muito potenciado. O cinema de horror deve a sua existência à criação da imagem em movimento no final do século XIX e, de facto, o horror parece conseguir encaixar-se na perfeição neste meio comunicativo ao permitir o desencadeamento de emoções e, conseqüentemente ao perturbar o espetador.

Como estudado, várias obras cinematográficas começaram a ser criadas e o seu aparente sucesso permitiu a continuação do desenvolvimento deste género. Por sua vez, os pontos de vista e a montagem serviram de inspiração para os videojogos e, principalmente, para os videojogos de *survival horror* que, desde 1992, seguem a linhas morfológicas da construção cinematográfica.

Capítulo 3 – Universo *Amnesia* - As diferentes narrativas e mecânicas de jogo, a criação de criaturas, a contribuição da arte e paralelismos com *Silent Hill*

“How can anyone be frightened by what they know does not exist and why would anyone ever be interested in horror, since being horrified is so unpleasant?”

(Carrol, 1990, p.8)

O principal motivo pelo qual os jogadores experienciam videogames parece assentar na possibilidade de serem transportados para outro ambiente e de testemunharem diferentes narrativas. Segundo Grip (2012): “The main purpose of interaction is to create a feeling of presence” (p.[8]). Todo o universo *Amnesia* é construído sobre este princípio. Ao manter a jogabilidade e os diferentes conceitos estéticos relacionados com os ambientes e personagens simples assim como uma narrativa clara, apesar da sua aparente complexidade, faz com que o jogador imagine e preencha lacunas tanto narrativas como visuais e aumente a sua sensação de presença no videogame devido à sua criatividade que inesperadamente começa a funcionar. De novo, nas palavras de Grip (2012):

“(...) when looking forward you think you see a large detailed canvas of what lies ahead, but in reality your eye is only able to clearly see a small fraction of the field of view. Only by lots of tiny movements, called saccades, it is possible for the eyes to make up a full picture. This means most of what you think you see in front of you is just the brain guessing” (p.[7]).

Estes videogames acontecem na visão em primeira pessoa através de uma construção cinematográfica em câmara subjetiva, cuja visão da câmara coincide com a visão da personagem. Assim, o jogador consegue projetar-se na experiência de uma forma muito realista. Segundo Elias (2009): “FPS videogames became so incredibly realistic that users think they’re playing films” (p.5). Nos primórdios do meio, este ponto de vista era muito associado a temas

bélicos e situações de combate. *Battlezone* em 1980³⁸ foi o primeiro do género em que no ecrã de jogo apenas se via uma mira. Só depois foi inserida a mão da personagem com algum tipo de arma. A partir da década de 90, este conceito começa a mudar, ao inserir a simulação de gestos da personagem como o carregamento das armas ou o pegar em algum objeto. Com *Doom*, em 1993³⁹, os videojogos *First Person Shooters* são marcados pela possibilidade de jogar em rede, pelas variadas personagens disponíveis e pelos ambientes extensos assemelhando-se a labirintos. Três anos depois, *Quake*⁴⁰ traz ainda mais inovação a este ponto de vista, conforme Elias (2008):

“Se antes o jogador ‘caminhava’ a direito e contemplava as arquitecturas padronizadas do jogo, com inimigos previsíveis e grafismos simples; agora o jogador pode deslocar-se e contemplar a cenografia em 360°, mexer os braços e mãos do seu ‘duplo virtual’ no jogo de modo a conseguir usar objectos, accionar mecanismos, lutar, ingerir alimentos e disparar com duas armas ao mesmo tempo” (p.[4]).

Em *Amnesia* nota-se uma inovação em relação a este conceito, já que os criadores optaram por uma contrariedade no que toca à mecânica de jogo. A personagem não dispõe de armas e a pistola que outrora a personagem segurava com a sua mão (Fig. 3.1) na grande maioria destes videojogos foi trocada por um simples lampião que ilumina espaços às escuras, em contraste com a visão em terceira pessoa adotada na maioria dos videojogos de *survival horror* (Fig. 3.2).

³⁸ Lançado pela Atari.

³⁹ Lançado pela id Software.

⁴⁰ Lançado igualmente pela id Software.



Figura 3.1 - Personagem a segurar arma em *Doom*. Retirado de: <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2011/10/29/replay-doom.aspx>



Figura 3.2 - Daniel a segurar lampião. Imagem de autoria própria.

Pela tabela vista anteriormente no capítulo dois em relação ao ponto de vista em terceira pessoa utilizado em *Alone in the Dark* (Gráfico 2.1), pode observar-se que é nos videojogos em primeira pessoa que há uma identificação com a personagem e uma intensa imersão no espaço que não pode ser disfrutada noutros pontos de vista. Por imersão entende-se a sensação de participar numa realidade totalmente distinta da real, que consegue cativar toda a atenção de quem joga. De facto, dentro do espaço narrativo em *Amnesia*, o jogador pode adquirir a identidade das personagens pois consegue ultrapassar os limites espaciais ao transportar a mente, sem necessidade de deslocar o corpo (Santaella, 2004, p.87).

Todas as narrativas desenvolvidas nos diferentes videojogos *Amnesia* assentam no mesmo tipo de enredo estudado por Carrol e de nome *Complex Discovery Plot* (1990, p.99), que se divide em quatro fases: *Onset*; *Discovery*; *Confirmation*; e *Confrontation*. Basicamente, consiste primeiramente em dar a conhecer o início da história, depois descobrir eventos estranhos relacionados com esse mundo ficcional, confirmar esses mesmos eventos e, finalmente, haver uma confrontação direta com eles. Como Carrol (1990) defende:

“As we saw in my analysis of horror narratives, these stories, with great frequency, revolved around proving, disclosing, discovering, and confirming the existence of something that is

impossible, something that defies standing conceptual schemes” (p.181).

Segundo Lovecraft, uma história teria de apelar a um medo cósmico se quisesse ser considerada como uma história de horror (Lovecraft, 1973, p.25). Sendo o medo cósmico uma mistura de medo, repulsa moral, dúvida e admiração, novamente nas palavras de Carrol (1990): “Is attractive because this kind of awe responds to or restores some sort of primordial or instinctual human intuition about the world” (p.163). Conforme se irá compreender no estudo das diferentes narrativas em *Amnesia*, os conceitos que os criadores usam para apelar a uma arte do horror encaixam nas noções que Lovecraft e Carrol desenvolveram sobre o tema na área da literatura e do cinema respetivamente, sendo aplicadas nesta dissertação, ao mundo dos videojogos.

3.1 *Amnesia - The Dark Descent*

Lançado em setembro de 2010 pela mão da produtora Frictional Games sediada em Helsingborg na Suécia, este videojogo parece demonstrar as verdadeiras potencialidades do género onde a interatividade, a narrativa e o terror psicológico são aspetos explorados. A história tem lugar no ano de 1839, num castelo de pedra que apela ao estilo neogótico que, como estudado, é uma construção muito presente na literatura gótica. O jogador participa no videojogo na personagem de Daniel, um jovem londrino que acorda sem memória à exceção da lembrança do seu próprio nome, do sítio onde viveu e da sensação que uma força desconhecida o persegue perigosamente. Através de cartas que a própria personagem escreveu antes de a sua memória se ter apagado, percebemos que a sua missão consiste em fazer frente ao dono do castelo, o vilão Alexander, por algum motivo desconhecido inicialmente. De facto, através de diversas notas que o jogador poderá encontrar, percebe-se que Daniel assumia o papel de assistente de Alexander nas experiências que fazia com corpos humanos com o objetivo de conseguir uma substância de nome *Vitae*, essencial num ritual místico que pretendia fazer. Daniel acabou por raptar aldeões próximos e crianças e torna-se claro porque escolheu apagar a sua

memória ao beber *Amnesia Drink*, uma mistura feita de rosas de damasco referida várias vezes no videogame não tendo, no entanto, propriedades amnésicas na realidade. Ele próprio cedia aos aldeões esta bebida, de forma a esquecerem as dores advindas da brutal tortura a que eram expostos. Assim, Daniel consegue um novo começo e a oportunidade de reparar os males que fez, sendo tudo isto revelado apenas no final da narrativa, o que envolve o jogador que cria um laço empático com o destino da personagem. Para além disso, um forte vínculo emocional parece ser alcançado através da constante preocupação afetiva que o jogador sente, assim como a partilha e superação de difíceis obstáculos e desafios.

Thomas Grip, Jens Nilsson, Anton Adamse e T.J. Jubert são os principais membros da produtora que, em 2007 começou por lançar *Penumbra - Overture* e, no ano seguinte, as sequelas *Penumbra - Black Plague* e *Penumbra - Requiem*, videogames de *survival horror* que se caracterizam pela introdução de puzzles para colmatar a ausência de violência. Por ausência de violência entende-se a incapacidade de lutar, já que a exposição ao sangue e à agressividade por parte dos inimigos nestes videogames está sempre presente (Anderson et al, 2010, p.154). Neste género, a violência é trabalhada de forma a produzir fascínio nos jogadores, ao chocar e atrair ao mesmo tempo sendo “um ingrediente fácil para criar emoções” (Ferreira, 2001, p.102). É então fundamental que se enquadre esta violência no contexto videolúdico que a permite (Teixeira, 2008, p.42) e ter-se a perceção de que a mesma se “transformou num artigo de consumo” (Nogueira, 2002, p.15).

Juntar o medo pelo escuro ao medo pelo desconhecido parece ter formado os alicerces para a criação de *Amnesia* já que, à semelhança de muitos filmes de horror, também os videogames lidam com o medo pela escuridão de maneira a limitar o campo de visão da personagem. Como França (2010) afirma: “A complexa ideia de obscuridade – que pode se referir a objetos que são ausentes de luz, de clareza ou mesmo de inteligibilidade – é indispensável na produção ideal do medo ou do horror” (p.88). Como forma de salientar este conceito, Daniel sofre de escotofobia, ou seja, medo pelo escuro. Assim o jogador tem ao seu dispor um inventário de jogo (explorado adiante na figura 3.13) onde tem ao seu dispor um lampião e respetivos óleos, isqueiros para acender velas e a possibilidade de guardar outros objetos essenciais na

resolução dos puzzles⁴¹. Como o jogador tem obrigatoriamente de penetrar no escuro para poder fazer algum progresso no videojogo, os óleos para o seu lampião gastam-se de uma forma consideravelmente rápida, pelo que tem de procurá-los por todo o percurso, assim como isqueiros para acender velas ou fogueiras. Esta característica aumenta consideravelmente a tensão no jogador, já que é necessária uma gestão dos recursos disponíveis típica de um *survival horror* e, quanto à escuridão, há a noção que o mal poderá vir de qualquer parte, do escuro e fora do campo perceptivo.

Todo o videojogo é construído numa atmosfera que invoca o século XIX e apenas decorre durante a noite tempestuosa de 1 de agosto. O castelo Brennenburg é o espaço projetado virtualmente com localização na antiga Prússia. De facto, este castelo foi inspirado no castelo Neuschwanstein (Fig. 3.3) situado na Alemanha sendo muitas as semelhanças histórias⁴² e estéticas no que toca à arquitetura e à floresta circundante, que o jogador pode ver através das janelas. Abundante em labirintos, masmorras, paredes e estantes falsas, caminhos subterrâneos e quartos curiosamente fechados, contribuem para uma experiência assustadora e claustrofóbica, muito vista na literatura de horror. Como Mello (2014) refere:

“O lar é o locus primordial do gótico literário desde o século XVIII até hoje. Uma justificativa é que o lar representa o primeiro lugar onde o ser humano se forma, não apenas para desenvolver suas habilidades, mas para aprender seus limites, controlar seus impulsos e definir quais opções ele deve seguir segundo um ideal racional, ainda muito calcado no preceito do iluminismo setecentista” (p.154).

⁴¹ Como se pode constatar pela figura 3.13, a simples organização do inventário basicamente mostra quantos óleos o jogador dispõe (centro), quantos isqueiros (dir. cima) quanto óleo resta na lamparina (direita. meio), as pistas encontradas (dir. baixo) e o quanto saudável a personagem se encontra (esq.).

⁴² No videojogo pode ser encontrada uma nota que refere Alexander como membro da *Order of the Black Eagle*. De facto, esta ordem foi fundada em 1701 por Frederick I. A título de curiosidade, este castelo foi idealizado por Luís II, que é declarado insano pouco tempo antes de estar concluído, tendo sido aprisionado numa das masmorras.



Figura 3.3 - Castelo Neuschwanstein. Retirado de:
http://en.wikipedia.org/wiki/Neuschwanstein_Castle

De facto, este castelo virtual criado de acordo com o espírito da arquitetura neogótica, espírito que se pode constatar em alguns ambientes de *Amnesia - A Machine For Pigs* (Fig. 3.4), adquire uma importância tal na narrativa que parece ganhar vida ao tornar-se numa personagem. Como os seus habitantes são criaturas do mal, logo o espaço se torna também maligno, o que deixa imediatamente o jogador sobre alerta. De novo, segundo Mello (2014):

“A casa habitada, no entanto, é a mais assustadora porque se molda aos seus habitantes. Se abriga os sete anões e a Branca de Neve, é convidativa, morna, agradável. Se abriga o Mágico de Oz, é um palácio reluzente, novo, promissor. Mas se abriga o governante corrupto, é opressora por dentro e por fora (...)”
(p.71).



Figura 3.4 - Arcos ogivais em *Amnesia – A Machine for Pigs*. Imagem de autoria própria.

Tal como no considerado primeiro romance gótico *The Castle of Otranto*, visto no capítulo anterior, algo de misterioso se passa nas profundezas do castelo, nos seus calabouços, sendo a maldade do seu dono muito realçada. Horace Walpole parece então ser uma das grandes inspirações para *Amnesia* assim como Ann Radcliffe⁴³ que, através da sua forte imaginação visual, nas suas obras retratou rastros de sangue em escadarias de castelos, grunhidos em galerias distantes e sons apavorantes numa floresta noturna que se verificam também em *Amnesia*. De facto, as narrativas neste videojogo focam sempre uma habitação, seja castelo, seja mansão assombrada sendo o jogador guiado por vozes que ecoam na mente da personagem. Como é uma mecânica utilizada especialmente no género *survival horror*, tem o objetivo de orientar o jogador ao mesmo tempo que o ajuda a compreender as ações que não são permitidas no videojogo. Como Rouse (2009) completa:

“Mysterious ‘voices’ in the player’s head can also provide the player with direction or just deliver back-story in an inexpensive fashion. *Silent Hill 4: The Room* (Suguro Murakoshi, 2004), which contains perhaps the most confining primary space ever

⁴³ 1764-1823

seen in a narrative video game, places mysterious chains on the door with only the shadiest of justifications. If the player tries to open one of the windows, it is explained that his nightmares have made him fearful of opening them. The player would never buy this in a military or crime game, but in a horror setting it is immediately accepted” (p.19).

3.2 *Amnesia - Justine*

Expansão do videogame anterior, *Amnesia – Justine* tem, em média, apenas trinta minutos de duração⁴⁴, dependendo da destreza de cada jogador em solucionar os vários puzzles. A ação decorre igualmente em outro castelo semelhante a Brennenburg, contudo, o jogador encontra referências de que se encontra localizado em França, nos arredores de Paris. A sua narrativa baseia-se nos três testes que a personagem Justine Florbelle preparou para si mesma, numa área fechada do castelo (nomeadamente em andares inferiores) a que dá o nome de *Cabinet of Perturbation*. O jogador terá de escolher salvar ou matar as três pessoas inocentes que Justine aprisionou e que tencionavam prendê-la pela sua loucura: o psiquiatra Victor Fournier; o padre David; e o inspetor Marot. Para seu próprio divertimento e através de experiências com o corpo humano, Justine transforma três amantes seus em monstros *Suitors*⁴⁵ e cega-os, de forma a dificultar a resolução dos puzzles. Assim, cada um deles tem personalidades e vozes diferentes. Alois é o primeiro com que o jogador se depara, encontrando-se ainda muito apaixonado por Justine e, dessa forma, menos agressivo. Basile é aquele que mais recordações tem das torturas da personagem e Malo revela-se o mais perigoso. Sendo um violinista arruinado pelas sabotagens de Justine aos seus espetáculos, tem uma audição apurada sendo que Justine não consegue esconder-se dele. Toda esta história é entendida pelo jogador, à medida que vai lendo as notas e pistas que encontra pelo caminho sendo apenas no final da narrativa que o jogador sabe que Justine é a personagem com a qual joga.

⁴⁴ Em contraste com as doze horas, em média, necessárias para chegar ao final de *Amnesia - The Dark Descent* e com as sete horas necessárias para chegar ao final de *Amnesia - A Machine for Pigs*.

⁴⁵ Que serão estudados em detalhe adiante.

Justine é mentalmente mais instável do que Daniel e os seus testes macabros serviram para medir a humanidade e a boa vontade da sua pessoa ao salvar as três pessoas inocentes, ao contrário do que achavam.

Em termos de jogabilidade, esta expansão assemelha-se ao videojogo anterior pelo que aqui a personagem já não tem fobia pelo escuro e só perde sanidade em duas partes do videojogo, emocionalmente fortes também para o jogador. Como Grip (2012) refere: “The sanity system is a meter that keeps track of how many horrible events the player has been exposed too” (s.p.). O inventário de jogo também permanece igual, com todas as características do videojogo anterior. Como o processo narrativo é um dos elementos mais importantes para o sucesso de um videojogo e sendo o principal responsável pela imersão que o mesmo é capaz de transmitir, em *Amnesia – Justine* o jogador parece mergulhar na breve narrativa que se revela intensa e muito assustadora fazendo justiça aos princípios do género. Segundo Niedenthal (2009): “At their best, survival horror games create a compelling play experience because they suspend the player in a state of awe and terror” (p.166).

3.3 *Amnesia - A Machine for Pigs*

O último videojogo intitula-se *Amnesia – A Machine for Pigs*, desenvolvido em setembro de 2013 pela produtora Frictional Games já referida, e pela produtora inglesa The Chinese Room liderada por Dan Pinchbeck. Ao longo dos intensos dezasseis capítulos, a história de Oswald Mandus é contada ao jogador, um industrial abastado detentor de um matadouro suíno. Em plena cidade de Londres em 1899, sessenta anos depois dos eventos em *The Dark Descent* e na noite de Ano Novo, a representação da segunda etapa da revolução industrial é evidente graças ao recurso visual da utilização do aço, da energia elétrica, dos combustíveis derivados do petróleo, da invenção de vários motores a explosão, de dispositivos a vapor, do desenvolvimento de produtos químicos e, claro está, da troca do lampião por uma lanterna elétrica (Fig. 3.5). Tal como o próprio título indica, Mandus acorda num estado amnésico após vários meses de febre devido a uma expedição ao México sendo o objetivo do jogo encontrar os seus filhos através de uma descida até às profundidades do seu matadouro

para reativar uma máquina. Ao longo de todo o percurso, é guiado por uma voz que, no final da narrativa, o jogador percebe que é da própria personagem. A descoberta de factos relacionados com a sua vida são necessários para reconstruir o passado, nomeadamente para compreender que Mandus assassinou os seus próprios filhos para os salvar da cruel Humanidade e da máquina destruidora que tinha criado. É então traído pela sua própria mente pelo que tenta reparar os seus erros e destruir a sua invenção. Ao longo da narrativa, os encontros horripilantes com várias criaturas perigosas semelhantes a suínos deformados e com características humanas são constantes, como se verá adiante.



Figura 3.5 - Recursos a aspetos visuais que evocam a revolução industrial no videojogo. Imagem de autoria própria.

Tanto neste videojogo como nos anteriores, o ambiente é imersivo e permite o desencadeamento de emoções fundamentais para que o jogador se transporte para outro mundo. Segundo Zagalo (2013):

“O ambiente é a primeira impressão do receptor e, desse modo é responsável pelo início da relação deste com o artefacto. Não apenas pelo estado emocional que induz, mas por toda a

informação funcional que disponibiliza ao jogador, para que este consiga ‘induzir-se’ no mundo narrativo” (p.[4]).

Tal como no cinema, em que as narrativas são regidas pelo suspense para assegurar o interesse por parte dos espetadores, em *Amnesia* esse mesmo suspense também é utilizado para prender a atenção dos jogadores sendo a proximidade e interação com a personagem indispensáveis para permitir o desenvolvimento de laços emocionais dentro do mundo ficcional. O longo percurso neste videojogo transmite ansiedade e nas palavras de Muga (2005): “O caminho é essencialmente uma direcção para um objectivo; mas durante o percurso acontecem eventos e o trajecto é também experienciado como tendo carácter próprio” (p.89). Assim, o jogador, ao deixar o seu ponto de partida para trás, deseja chegar à *meta*. Por sua vez, os longos corredores e os enormes espaços com que o jogador se depara, fazem-no perceber o extenso caminho que tem à sua frente e, como tal, isto contribui para um sentimento de insignificância e falta de segurança, de acordo com os padrões do género *survival horror*. Recorrendo de novo a uma citação de Muga (2005):

“As nossas reacções cinestésicas ao espaço e ao lugar podem servir para manipular a percepção e as emoções; os dignatários estrangeiros que visitavam Hitler e Mussolini e tinham de percorrer corredores aparentemente infindáveis e, ao entrar no aposento de recepção, verificavam que ainda era longo o caminho até à secretária, tudo criado para fazer o visitante sentir-se insignificante e desarmá-lo psicologicamente” (p.58).

Pode notar-se uma libertação dos excessos de forma a permitir uma imersão total, o que altera a mecânica de jogo vista no primeiro *Amnesia* e respetiva expansão. Exemplo disso é o medidor de sanidade e de saúde ter sido retirado, assim como o inventário de jogo explorados no ponto seguinte. A reprodução de obras de arte e a sua presença no videojogo ajudam à compreensão da narrativa, já que as pinturas, que serão estudadas em detalhe adiante, encaixam perfeitamente em *Amnesia* devido ao facto de haver uma grande ligação entre a realidade e o pesadelo, entre o natural e o sobrenatural.

Uma constante analogia é feita entre humanos e porcos de forma a exaltar os comportamentos animais do ser humano e a vincar o quanto o mesmo pode, por vezes, ser irracional nas suas ações. No começo do videojogo pode ler-se até uma frase do escritor Samuel Johnson⁴⁶, *He who makes a beast of himself gets rid of the pain of being a man*, sendo várias as referências a esta analogia, o que mostra também o lado poético desta obra de arte digital interativa.

Continuando sob o ponto de vista artístico, em *Amnesia – A Machine for Pigs*, a presença de vitrais⁴⁷ é realçada num dos capítulos do videojogo⁴⁸ no interior da igreja St. Dustan's que de facto existe na realidade, na cidade de Londres. As semelhanças com a verdadeira igreja são muitas, quer no seu exterior como no seu interior à exceção dos vitrais que os criadores quiseram relacionar com a narrativa do videojogo. Conforme a figura 3.7, pode observar-se no vitral esquerdo e direito a representação de máquinas enquanto no painel central uma personagem segura o coração de um porco, morto e ensanguentado à sua frente, o que confere um grande valor simbólico à narrativa. Serve igualmente de pista para o jogador, que se sente mergulhado neste ambiente, segundo Muga (2005): "(...) o mundo percebido passa pelo mundo vivido, o sentido do sensível" (p.31).

⁴⁶ 1709-1794

⁴⁷ A criação de vitrais não teve origem gótica mas sim remonta à Antiguidade e por muito tempo não lhe foi dada a devida importância devido ao facto de as pinturas assumirem um claro protagonismo estético durante este período. Porém e como Toman refere: "Os vitrais contam-se entre as obras mais fascinantes da arte medieval" (2000, p.468). Foi no período gótico, nomeadamente a partir do ano de 1150 que a produção de vitrais começou a ser comum (Tomam, 2000, p.469), com as construções das igrejas a englobarem espaços para as janelas cada vez maiores. A oficina de Estrasburgo foi essencial para a evolução desta arte no que toca à técnica da fabricação dos vitrais, consequente colocação nas janelas e à própria pintura. De facto, a Catedral de Chartres, em Estrasburgo, foi concluída em 1260 e é detentora de mais de 150 janelas com vitrais que proporcionam um espetacular efeito luminoso. Como Toman novamente defende: "Com as suas obras primas notáveis, a oficina de Estrasburgo escreveu o capítulo derradeiro na história da evolução da pintura de vitrais do Gótico tardio" (p.483). Para o homem medieval, esta arte adquiria uma grande importância pois a luz era vista como uma inspiração divina e os vitrais coloridos eram representativos da imagem e palavra de Deus ao incluírem narrativas sacras. Assim, era seu objetivo iluminar os fiéis e protegê-los do pecado. No videojogo os criadores optaram por um conceito contraditório, já que os vitrais não se mostram pacíficos como habitual mas sim assustadores.

⁴⁸ Nomeadamente o 5º capítulo: *Church - Livestock and Bibles*.



Figura 3.6- Vitrais em *Amnesia*. Imagem de autoria própria.

3.4 Características comuns nos três videogames *Amnesia*

Como se constata, as narrativas em *Amnesia* buscam inspirações na literatura e arquitetura góticas à semelhança de outros videogames anteriores. Segundo Niedenthal (2009):

“Echoes of the themes, settings, and ambience of Gothic literature are so frequent in games from Silent Hill (Konami, 1999-2008) and Resident Evil (Capcom 1996-2009) series that it is possible to argue that survival horror games constitute a new form of the Gothic, one in which player activity drives the unfolding of the action” (p.166).

Nos dois primeiros videogames *Amnesia* a história tem lugar num enorme e sombrio castelo onde simples correntes de ar, portas a ranger e insetos a rastejar contribuem para uma experiência profunda e que faz lembrar o conto *The Castle of Otranto*. A história do último videogame passa-se na típica mansão assombrada com a procura por pistas a ganhar destaque e a lembrar as histórias

de Lovecraft. Ao longo deste trabalho, observa-se que *Amnesia* foi o reflexo de outros videogames, pioneiros no género, beneficiando do desenvolvimento da tecnologia. Desde *Alone in the Dark*, que fundou os princípios do género e no qual *Amnesia* parece inspirar-se também esteticamente (Fig. 3.7 e 3.8), a *Haunted House*, cuja ação decorre numa mansão repleta de morcegos, tarântulas e fantasmas, a *Halloween*, que salienta as perseguições ao jogador, que estes conceitos são vistos em *Amnesia*. Com *Chiller* a introdução visual do sangue e dos gritos de tortura humanos revela-se igualmente uma inspiração, assim como *Resident Evil* em que a introdução sonora de batimentos cardíacos, de passos, de gritos provenientes dos monstros, também são mecânicas adotadas. *The Dark Eye* acaba por parecer revelar-se uma inspiração importante, já que a personagem é assassino e vítima, assim como Daniel, Justine e Mandus, só sabendo o jogador deste facto quando chega ao final da narrativa.



Figura 3.7 – A representação de um quarto em *Alone in the Dark*. Retirado de: http://aloneinthedark.wikia.com/wiki/Bedroom_%283rd_Floor%29



Figura 3.8 - A representação de um quarto semelhante em *Amnesia – A Machine for Pigs*. Imagem de autoria própria.

A sensação da personagem ser o centro de todo o espaço e detentora de toda a atenção, representa aquilo que conhece em oposição ao que lhe é desconhecido. Como Muga (2005) refere: “A noção de centro é desenvolvida como um meio de organização geral do ambiente, na qual o espaço está subjectivamente centrado na própria pessoa” (p.87). É então criada uma frágil segurança, também vista no cinema, pois o jogador/espetador conhece pouco ou nada do espaço em que está. Apesar dos vários sustos psicológicos⁴⁹, sempre que explora um novo edifício, o jogador sente-se atraído já que as construções são convidativas, sempre de frente para ele, o que faz com que nunca perca a orientação e siga sempre o caminho correto. De facto, e como Muga (2005) novamente afirma: “Como ninguém gosta de ser recebido com o anfitrião de costas, a posição relativa do edifício tem um efeito importante no convite que o mesmo faz” (p.163).

O facto de os criadores utilizarem o sistema baseado no *point&click*, referido no primeiro capítulo, permite a exploração de todos os ambientes sendo que o jogador pode tocar em inúmeros objetos, esconder-se dentro de

⁴⁹ *Psychological scares*, termo aplicado por Bernard Perron na obra “*Silent Hill - The Terror Engine*” para designar os sustos desenvolvidos no videojogo de forma a afligir o jogador.

armários e fechar as suas portas e barricar-se em salas ao colocar estantes, mesas e cadeiras a prender a porta. Esta interação acontece através de uma mão virtual que aparece em todos os videojogos *Amnesia* (Fig. 3.9 e 3.10). Acaba então por ser o único elo de ligação física entre o jogador, o espaço e, obviamente, a personagem que detém a maior importância. Segundo Zagalo (2013):

“O personagem é o veículo central da expressão do jogo. É através dele que o jogo expressa o que quer dizer. Não existe videojogo narrativo sem personagens. Mesmo quando pensamos que temos apenas o ambiente, existe sempre um personagem, porque é ele que conduz, é ele que guia a ação do jogo, e guia o jogador no seu processo de interação” (p.[5]).



Figura 3.9 - Representação da mão virtual em *Amnesia – The Dark Descent*. Imagem de autoria própria.



Figura 3.10 - Representação da mão virtual em *Amnesia - A Machine for Pigs*.
Imagem de autoria própria.

A necessidade de procura de mundos não materiais vista no segundo capítulo, desperta sentimentos de curiosidade e, conseqüentemente, a busca por essas mesmas narrativas. *Amnesia* consegue atrair o jogador e levá-lo a esquecer os eventos do seu cotidiano que são substituídos pelos eventos da narrativa. De facto, o jogador encontra-se sozinho, sem formas de se defender usando apenas a sua inteligência, agilidade e pensamento racional para sobreviver e, de acordo com Cevallos (2013): “This base characteristic (...) make *Amnesia* one of the most terrifying games of the past years” (p.9). Esta solidão deve-se, em parte, a um dos requisitos dos criadores para o jogador experienciar o videojogo: jogar sozinho no escuro. Para que a atenção seja dada por completo ao ambiente virtual, ao som e à atmosfera, jogar sem qualquer companhia ou fonte de distração torna-se essencial. Nas palavras de Perron (2012):

“To be true to the genre, survival horror games should be played at night when you are “alone in the dark”, and even better, when everyone else is asleep. If this requirement puts the gamer in the same receptive state as the film spectator, it does not lead to an experience similar to cinema (...)” (p.11).

As *cutsscenes* neste videogame são assustadoras como qualquer cena de um filme de terror e apesar de serem apontadas muitas desvantagens em relação a esta construção cinematográfica, nomeadamente no que toca à interação e imersão pois o jogador sabe que naquele instante não controla a personagem, em *Amnesia* esse conceito foi alterado. *Cutsscenes* mais curtas e breves foram implementadas e, durante as mesmas, o jogador continua responsável pela personagem e decide para onde quer olhar e caminhar, ou mesmo até pegar em algum objeto dentro dos limites da filmagem, obviamente. Nestas alturas, os encontros com as criaturas inimigas podem tomar lugar e as mesmas proporcionam uma experiência de horror. A maior parte das criaturas, como será visto adiante, têm semelhanças humanas com algumas deformações, como maxilares rasgados e compridas mãos com garras ou ferros. Como Grip (2012) afirma: “My favorite way to go about when creating a creature is to take something normal and then add a disturbing twist to it” (s.p.). Os encontros da personagem com estas criaturas desencadeiam grandes momentos de imersividade e horror. Assim como nos filmes do género, à criatura que não possui qualquer tipo de beleza física, não é possível ao espetador vislumbrar qualquer tipo de beleza moral (Nogueira, 2002, p.25), o que permite sensações de repugnância e apreensividade. Embora estas criaturas tenham um papel fundamental em *survival horrors* não se pode esquecer a importância dos vários sons que despertam diversas emoções no jogador e que o levam a ter medo. De facto, o som em *Amnesia* é indispensável no desencadeamento das emoções e consequente narrativa. Criada pelo compositor Mikko Tarmia em *The Dark Descent* e na expansão *Justine* e pela compositora Jessica Curry em *A Machine for Pigs*, a banda sonora é composta, por vezes, por música muito suave que aumenta a ansiedade pois tudo parece calmo demais enquanto o jogador percorre um corredor às escuras. Outras vezes, é confrontado com sonoridades de acordes desarmoniosos, com variações extremas entre agudos e graves que proporcionam muita incerteza e, conseqüentemente, uma enorme pressão. Os restantes sons como, por exemplo, sons subtis de alguma criatura inimiga que busca pelo jogador e constantes gritos e gemidos distantes de pessoas a pedir por ajuda, são alguns dos sons desenvolvidos sob a forma de audiovisual que estão de acordo com o ambiente de terror, que desencadeia pânico e ansiedade no jogador.

3.5 A insanidade e a escuridão em *Amnesia - The Dark Descent* e o conceito de sobrevivência sem luta em todos os títulos

Neste videogame, para além de uma barra de saúde, que poderá já não ser novidade em videogames deste género, há acesso a um medidor de sanidade que apela ao lado psicológico do ser humano, sendo uma forma de medir o quão assustadores são os eventos a que o jogador se expõe. Tal como Therrien (2009) defende, este aspeto já havido sido explorado em criações anteriores:

“In some horror games, actions such as combat and flight are integrated in a broader system pertaining to the sanity of the protagonist, who is typically defined by a health capital in most action games. A variety of meters and signs indicate this relative sanity, thus having players adopt an attitude of ‘psychological monitoring’” (p.35).

Começou a ser trabalhado pela primeira vez em 1988 no videogame *Friday the 13th*⁵⁰ no qual a expressão e a capacidade mental da personagem se vão agravando assim à medida que Jason (o inimigo) mata cada um dos seus amigos. Contudo, esta diminuição de poder racional não tem qualquer tipo de impacto na jogabilidade ou consequência na narrativa. Foi efetivamente no videogame *Clock Tower*⁵¹, em 1995, que começaram a ser introduzidas consequências na jogabilidade em relação à sanidade, neste caso com a personagem Jennifer que, ao deparar-se com situações de terror, fica psicologicamente perturbada, o que afeta a sua capacidade de escapar e de se esconder do inimigo *Scissor Man*, sendo esta mecânica de jogo uma inspiração para *Amnesia* que se rege pelos mesmos princípios. Em 2002, com o videogame *Eternal Darkness – Sanity’s Requiem* já introduzido no segundo capítulo, a inserção desta característica acabou por se tornar o seu aspeto distintivo. Nas palavras de Therrien (2009): “[Eternal Darkness] developed the concept of psychological well-being in a game” (p.36). Quando a sanidade da personagem atinge o seu nível mais baixo, os ângulos de câmara tornam-se oblíquos sendo

⁵⁰ Desenvolvido pela LJN.

⁵¹ Desenvolvido pela Human Entertainment.

possível ouvir várias vozes e sussurros, visualizar a mudança de proporção dos objetos e dos espaços e observar imagens alucinatórias. Pode verificar-se o mesmo *em Amnesia*, que junta também a presença de baratas na personagem vistas pelo jogador como se rastejassem pela face através da visão em primeira pessoa.

Outros videogames remetem igualmente para este conceito de bem-estar psicológico como *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* igualmente apresentado no capítulo anterior em que a personagem perde gradualmente a sua sanidade se olhar diretamente para aspetos perturbantes no ambiente virtual. Este estado leva-a a ter alucinações e visões que resultam na distorção de sons e na dificuldade em controlar os seus movimentos e este aspeto é claramente coincidente com *Amnesia*. Em *Call of Cthulhu* porém, este fator é levado tão a sério que se a personagem ficar demasiado perturbada acaba por cometer suicídio pelo que o videogame acaba repentinamente. Também em *Indigo Profecy*⁵², a sanidade é explorada sendo um fator decisivo para a progressão da narrativa. O jogador pode controlar três personagens e cada uma delas possui uma barra de sanidade que tem necessariamente de se manter equilibrada. Em *Condemned: Criminal Origins*⁵³, a personagem à responsabilidade do jogador tem constantes visões de pesadelos que se assemelham a alucinações, o que leva a crer que a sua estabilidade emocional está seriamente afetada. É de destacar que todos estes videogames assentam na resolução de mistérios, bem ao estilo de Lovecraft.

Em *Amnesia*, a sanidade da personagem é uma condição explorada e de muito destaque, e aliada à uma narrativa complexa proporciona uma experiência diferente. Se o jogador mantiver Daniel demasiado tempo no escuro ou se presenciar momentos assustadores, este fica psicologicamente afetado chegando ao ponto de presenciar acontecimentos sobrenaturais derivados da sua mente afetada, que podem levar a desmaios. O ecrã fica completamente desfocado e pode sentir-se a personagem a rastejar ou a tremer. Podem ver-se as suas várias alucinações como imagens sem sentido ou como monstros imaginários que aparecem no ecrã (Fig. 3.11), assim como olhar para retratos pintados outrora normais mas no momento completamente distorcidos (Fig.

⁵² Quantic Dream, 2005

⁵³ Monolith Productions, 2005

3.12) e ouvir diversos sons perturbadores assim que a barra de sanidade atinge o nível mais baixo.



Figura 3.11 - Exemplo de alucinação. Retirado de: <http://www.theweavingknight.com/2013/10/the-retrospective-reviewer-amnesia-dark.html>



Figura 3.12 - Consequência das alucinações nos retratos de Alexander. Retirado de: http://amnesia.wikia.com/wiki/Alexander_of_Brennenburg

Este medidor pode ser encontrado no inventário de jogo, nomeadamente no canto inferior esquerdo (Fig. 3.13), e sob quatro níveis diferentes. No modo *Crystal clear* pode ver-se o cérebro com a incidência de uma subtil luz verde que dá a indicação ao jogador de que a personagem se encontra saudável. No modo *A slight headache* a luz verde é substituída pela cor amarela, o que dá a indicação de que a personagem está em vias de perder a sua sanidade não tendo, nesta fase, consequências diretas sobre a jogabilidade. Já no nível *Head is pounding and hand are shaking* a cor utilizada é a laranja e aqui a personagem já terá algumas alucinações sendo que no último nível “...” a sua sanidade está seriamente prejudicada limitando as ações da personagem e pondo em causa a sua saúde (medidor superior esquerdo) que também começa a diminuir. Nestes últimos dois níveis o jogador pode ver que o cérebro representado no medidor está de certa forma enrugado e apodrecido, o que salienta ainda mais o precário estado de saúde da personagem (Fig. 3.14).



Figura 3.13 - Inventário de jogo com medidor de sanidade e saúde à esquerda. Imagem de autoria própria.



Figura 3.14 - Diferentes níveis de sanidade. Retirado de:
<http://forum.blockland.us/index.php?topic=228405.0>

A mesma pode ser recuperada na presença de uma fonte de luz ou ao tomar a mistura *Laudanum* que funciona como restauradora de saúde⁵⁴ à base de ópio, que no período em que a ação decorre, era usado no tratamento de dores e feridas. Pode ser recuperada igualmente resolvendo quebra-cabeças ou progredindo no jogo, o que confirma a ideia de Therrien (2009): “The sanity of your avatar is a decisive element to progress in the game” (p.36).

3.5.1 Sobreviver sem lutar

Amnesia não se assemelha a uma tipologia de ação pois o jogador não possui nenhuma arma nem formas de combate lhe são permitidas. O que apenas lhe é permitido fazer, traz para o mundo dos videogames, um aspeto interativo invulgar: apenas se pode esconder ou fugir dos inimigos para levar a cabo o seu objetivo essencial, o de sobreviver à narrativa. A primeira vez que Taylor (2009) se deparou com a possibilidade de fugir em vez de lutar num videogame escreveu o seguinte:

“Like many other avid video game players, *Resident Evil* (Capcom, 1996) presented me with something unfamiliar. My first experience with the *Resident Evil* series was playing *Resident Evil 2* (Capcom, 1998). As a player, the opening

⁵⁴ Em comparação ao número de óleos para a lamparina de Daniel e à quantidade de isqueiros que se pode encontrar para acender velas ou lareiras, estas poções de saúde são escassas (apenas catorze unidades) e difíceis de encontrar.

sequence required me to run past enemies and to avoid fighting. After so many years spend perfecting button sequences and learning new fighting skills, running was not an option. Playing the opening sequence again and again, the thought of running simple did not exist as an alternative, or at least not as an acceptable option. Learning to run, or unlearning to always fight, accompanied other processes of learning and unlearning. Mastering – or perhaps mastering how to cope with – the alternative gameplay mechanics presented by *Resident Evil 2* made me rethink my understanding of games and gameplay” (p.44).

Sendo a gestão dos recursos disponíveis (como armas, balas e poções de saúde) uma das características do género *survival horror* como visto no primeiro capítulo, acaba por ser aplicado em toda a série de videojogos *Resident Evil*, por exemplo, para poder dar ao jogador um maior poder de decisão sobre o que fazer: gastar munições e matar as criaturas ou poupá-las para um eventual confronto maior. Recorrendo de novo a *Clock Tower*, ao longo de todo o videojogo o jogador tem de usar os ambientes e os recursos disponíveis para se esconder ou fugir do seu inimigo. Apesar da decifração de mistérios na história ser essencial, é esta incapacidade de agir que se torna a componente principal do videojogo. O mesmo acontece na série de videojogos *Amnesia* mas de uma forma aparentemente mais desenvolvida e mais aprofundada devido aos avanços tecnológicos gráficos e ao trabalho feito em videojogos anteriores. Ao longo de todo o percurso no castelo, é necessário desvendar vários quebra-cabeças mas não é possível fazer frente aos inimigos, o que torna a experiência de um *survival horror* diferente. Como Grip (2007) afirma:

“The game is not like other survival horrors games, since combat is something best to be avoided, making it a rather different experience. Hopefully this will make the game really creepy and different from other horror games” (s.p.).

De facto, em *Amnesia* existem apenas estas duas formas de fazer face às situações aterrorizantes: fugir ou esconder. A necessidade de fugir surge quando um dos monstros vê a personagem sendo a única hipótese correr e encontrar uma sala para se esconder num armário, por exemplo, sem que o mesmo o veja. As criaturas em *Amnesia* são rápidas e o jogador estará em grande desvantagem se quiser fazer uma longa corrida, até porque a sanidade de Daniel vai diminuindo e vai torná-lo mais lento. Contudo, se o jogador conseguir alcançar portas de acesso a outros níveis, os monstros simplesmente desaparecem⁵⁵. Se o jogador tiver oportunidade de esconder Daniel, terá de permanecer no mesmo sítio até a criatura passar e nunca acender a sua lanterna, caso contrário denunciá-lo o seu lugar⁵⁶. Nestes momentos a tensão no jogador dispara à medida que se encontra na incerteza se será descoberto ou não.

Tendo em conta que toda a ação pode ser vista consoante as possibilidades e limitações de um videojogo (Nogueira, 2008, p.31), *Amnesia* trabalha, de uma forma vincada, a ténue linha entre o que é possível fazer e o que está fora do alcance do jogador. Assim, é-lhe permitido vaguear pelo castelo e interagir em várias circunstâncias mas nunca lhe é permitido lutar, o que o torna impotente face ao conflito. Este oscila então entre dois eixos (Gráfico 3.1): o das permissões, que albergam capacidades de escolha e oportunidades; e o das restrições, que comportam regras de jogo, proibições e incapacidades como pode observar-se na tabela seguinte.

Circunstâncias	
Permissões	Restrições
Omnipotência	Impotência

Gráfico 3.1 - Circunstâncias e abrangência (Nogueira, 2008, p.32)

⁵⁵ À exceção do monstro *Kaernk* nos últimos capítulos do videojogo.

⁵⁶ Como já referido, a música revela-se numa componente muito importante nestes videojogos pelo que o jogador sabe que ainda está a ser perseguido ou procurado quando ouve a seguinte música em *Amnesia - The Dark Descent*:

<https://www.youtube.com/watch?v=UCusebyq2WU&index=4&list=PL8DA7E2CF27047DD8>

E o som das criaturas em *Amnesia - A Machine for Pigs*:

<https://www.youtube.com/watch?v=GV700E2NLNA>

Como se pode constatar, apesar de todas as características típicas de um *survival horror* também estarem presentes em *Amnesia*, estes videojogos procuram uma intensa experiência emocional ao impedir toda e qualquer forma de combate e a trabalhar, de forma constante, a insanidade no ser-humano. O jogador não pode expor Daniel à luz durante demasiado tempo de forma a evitar inimigos e não pode expô-lo no escuro a custo da sanidade. Assim, é necessário que saiba balancear o tempo entre a luz e as sombras sendo que este aspeto aumenta o nervosismo por parte de quem joga. De facto, a escuridão é uma característica deste videojogo e nas palavras de Howell (2011):

“A similar mechanism can be seen in *Amnesia: The Dark Descent* in which the player has two key resources; tinderboxes and lantern oil. Both help illuminate areas (by lighting candles and the player’s oil lamp respectively), which in turn helps prevent the player avatar from losing his sanity. They too are scarce and must be used wisely. However, it could be argued that it is the avatar’s *sanity* – which is a measurable resource – is that which the player may be most afraid of losing as it makes them more vulnerable to enemy attacks” (p.9).

Ao percorrer um longo corredor às escuras, o nervosismo do jogador é elevado pois nunca sabe que criatura ou perigo estará à espera. Se isso não acontecer, a sensação de tensão não se desvanece imediatamente mas prolonga-se, pois o jogador tem de continuar a jogar.

É também importante salientar que apesar de em todos os videojogos *Amnesia* não haver formas de combate, no que toca ao medidor de sanidade, só é utilizado em *Amnesia - The Dark Descent* e na expansão *Amnesia - Justine*. Em *Amnesia - A Machine for Pigs*, Mandus não sofre as consequências provocadas pela insanidade, nem tem fobia ao escuro. O motivo da exclusão desta ideia pode prender-se com o facto de atrapalhar a continuidade da narrativa, não adicionar uma nova experiência à jogabilidade e impedir a visualização dos espaços gráficos criados. Sendo os ambientes do último videojogo mais belos e impressionantes em comparação com os anteriores, o jogador pode olhar para o que quiser sem o ecrã ficar desfocado e usar a sua

lanterna elétrica sempre que quiser, ao contrário do que acontecia nos videojogos anteriores em que o lampião, como recurso limitado, tinha de ser usado de forma inteligente.

De facto, a interatividade em *Amnesia* é parte fundamental no desenvolvimento de um processo comunicativo rico, o que afasta cada vez mais a ideia da passividade do jogador, já descontextualizada do panorama atual.

3.6 As pinturas retratadas em *Amnesia - A Machine for Pigs*

Ao longo da história da arte, o corpo marca a sua presença, quer de forma vincada, quer de forma subtil. Os artistas constantemente trabalham formas de retratar o corpo na pintura e, com o decorrer dos séculos, deixou de ser um mero conteúdo para passar a representar diversos problemas relacionados com a vida, com o mundo e até com o universo. Uma multiplicidade de assuntos que não seriam abordados de outra forma. Atualmente, toda a tecnologia permite à arte digital trabalhar de forma mais intensa o corpo e os ambientes virtuais sendo que esses ambientes transformam o corpo virtual num intermediário e num passaporte para novas identidades por parte do jogador, que o levam a interrogar-se sobre o mundo e sobre ele mesmo. Para além da representação do corpo, a representação de outras realidades é característica das pinturas abordadas de seguida.

Todas as pinturas que se encontram em *Amnesia* são pertencentes aos artistas enunciados no capítulo anterior e podem ser encontradas no videojogo logo no capítulo dois⁵⁷, onde a personagem explora a sua enorme mansão. Assim, o jogador pode deparar-se com diversas obras (algumas delas repetidas em grande número) e questionar-se sobre a mensagem que pretendem passar. Ao chegar ao final do videojogo e ao fazer uma introspeção das situações por que passou, o jogador pode perceber que cada um dos quadros escolhidos esconde um aviso subliminar.

Para começar, uma dessas obras assenta num enquadramento de uma pintura de Jerónimo Bosch intitulada *Triptych of Temptation of St Anthony* do ano de 1500 (Fig. 3.15). Esta obra encontra-se no Museu Nacional de Arte Antiga em Lisboa desconhecendo-se o modo como chegou a Portugal e especulando-se que tenha pertencido à coleção de Damião de Góis⁵⁸, historiador e humanista português⁵⁹. Esta pintura em óleo sobre madeira de carvalho faz alusão ao medo e ao desassossego típicos da natureza humana. Não sendo o objetivo deste trabalho a investigação profunda de cada uma das obras

⁵⁷ Capítulo *Mansion 2 - In Lily's Honour, a Banquet*

⁵⁸ 1502-1574

⁵⁹ Esta informação pode ser vista na página do MNAA:

<http://www.museudearteantiga.pt/ptPT/exposicao%20permanente/obras%20referencia/ContentDetail.aspx?id=214>

escolhidas mas antes perceber a sua relação com o videojogo *Amnesia*, nesta obra podem observar-se diversas criaturas fantásticas e monstruosas como projeções da alma, da mente e do espírito. Assim, cada ser humano detém as suas próprias visões interiores que são o reflexo dos seus problemas, neste quadro refletindo a personagem do Santo Antão visível no centro da pintura. Oswald Mandus, personagem em *Amnesia*, tem igualmente as suas próprias visões do mundo, loucas e atormentadas e talvez seja esse o motivo pelo qual a pintura tivesse sido escolhida. O carácter surreal e contraditório do ambiente criado diz respeito a Bosh e também à narrativa do videojogo. Como refere Toman (2000): “O mundo é um paradoxo – esta parece ser uma das mensagens de Jerónimo Bosh” (p.425).



Figura 3.15 - *Triptych of Temptation of St Anthony*, em português Tentações de Santo Antão. Retirado de: <http://www.museudearteantiga.pt/pt-PT/exposicao%20permanente/obras%20referencia/ContentDetail.aspx?id=214>

O enquadramento utilizado em *Amnesia* foca apenas a parte central do tríptico onde se encontra Santo Antão (Fig. 3.16), sendo mais uma indicação da criação de universo paralelo vinda da sua cabeça. Apesar do enquadramento fazer lembrar o inferno, tema que Bosch também retratava, a sensação de mudança e o caos evidente ganham protagonismo e prendem a atenção do

jogador ao deparar-se com esta pintura. Mais uma vez nas palavras de Toman (2000):

“Há que salientar que não é acurado estabelecer uma ligação de Jerónimo Bosch exclusivamente ao espetáculo infernal. Apesar de serem obras sem dúvida fascinantes, devem ser enquadradas no contexto da *conditio humana* – o Homem é prejudicado na sua existência principalmente por si próprio” (p.426).



Figura 3.16 - Enquadramento da pintura de Bosch em *Amnesia*. Imagem de autoria própria.

Neste videojogo parece igualmente haver um apelo ao trabalho de William Turner pois pode ver-se uma pintura semelhante à obra *Dutch Fishing Boats in a Storm* do ano de 1801 (Fig. 3.17). Turner recorria à fusão entre a realidade e fantasia, entre a força e a energia, na qual a cor ajudava a evocar fenómenos naturais. De facto, os barcos, o mar e as tempestades vigoraram em muitas das obras de Turner devido à grande potência marítima da Inglaterra, naquela altura a maior da Europa, tanto mercante como de guerra.



Figura 3.17 - Turner, *Dutch Boats in a Storm*, 1801. Retirado de:
<http://www.william-turner.org/Dutch-boats-in-a-storm.html>

A pintura colocada no ambiente virtual (Fig. 3.18), revela algumas características do trabalho paisagístico de Turner não tendo sido encontrada, porém, nenhuma indicação de que esta pintura seja de facto real. O motivo de tal tema (a tempestade e um simples barco de pesca) pode revelar a força que excede o homem fazendo alusão à destruição e à agitação assim como ao perigo que aparece inesperadamente e de forma incontrollável.

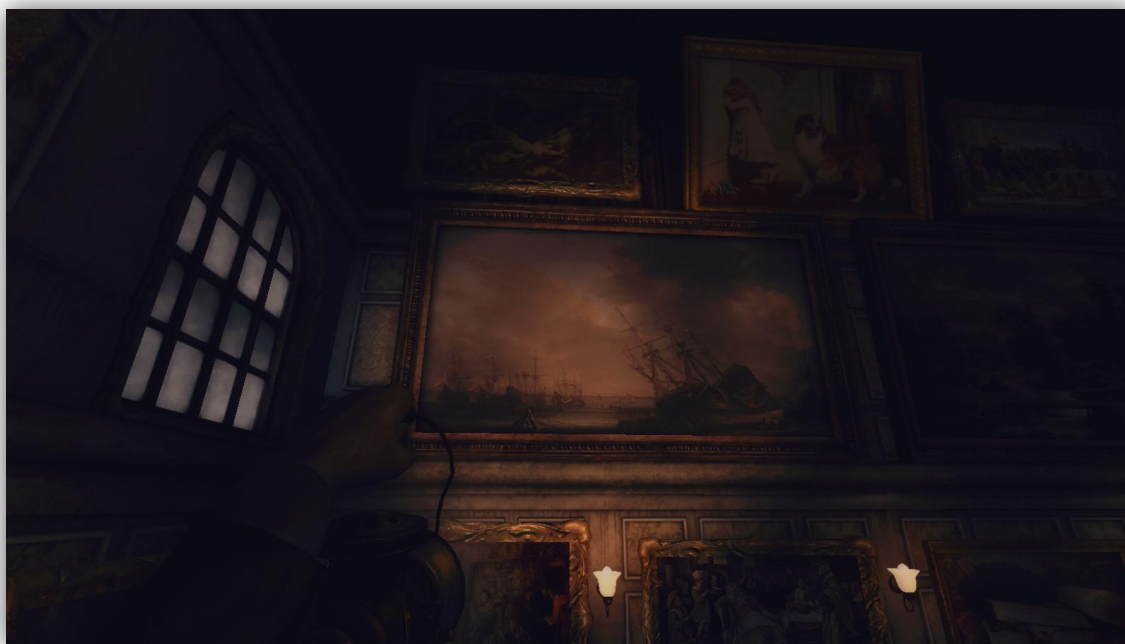


Figura 3.18 - Aparente representação de Turner em *Amnesia*. Imagem de autoria própria.

Neste videojogo, o jogador também pode ver uma pintura com a representação de um animal com uma postura humana (Fig. 3.19). É possível construir um paralelismo com o conjunto de obras *Caprichos* de Goya, na qual o pintor leva a sátira até ao fantástico (Fig. 3.20 e 3.21). Goya quis demonstrar com estas pinturas de um burro em atividades claramente humanas e, logo, racionais, que a mediocridade e a ausência de valores remonta ao passado e, por sua vez, deriva de antepassados, o que é sugerido pelos próprios títulos das obras. Como Argan (2006) afirma: “A pintura de Goya é (...) imaginação, mas imaginação perturbada, desesperadora” (p.42). Em *Amnesia* há uma constante crítica à sociedade humana, como já referido anteriormente, pela comparação que é feita entre o seu comportamento e o comportamento de um animal suíno, revelando uma antítese entre o racional e o irracional, entre a inteligência e a tolice. Com tons cinza e ocre, Goya consegue criar imagens de alta-dramaticidade, capazes de perturbar e com mensagens fortes escondidas que parecem ter sido uma inspiração para *Amnesia*.



Figura 3.19 - Retrato de um animal suíno em poses humanas visto em *Amnesia*.
Imagem de autoria própria.



Figura 3.20 - Goya, *And So Was His Grandfather*, 1797-1798. Retirado de:
<http://www.franciscodegoya.net/And-So-Was-His-Grandfather.html>

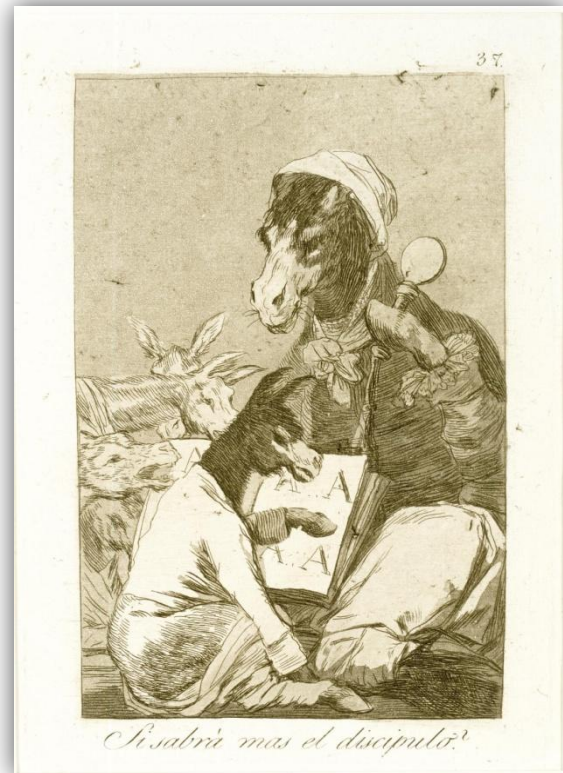


Figura 3.21 - Goya, *Might Not the Pupil Know More?*, 1799. Retirado de:
<http://www.franciscodegoya.net/Might-Not-the-Pupil-Know-More-.html>

3.6.1 As representações das aulas de anatomia do séc. XVII por Rembrandt van Rijn e a sua influência em *Amnesia*

A influência do pintor Rembrandt van Rijn no videojogo *Amnesia - A Machine for Pigs* é evidente e desencadeia a questão: qual o propósito da presença da pintura *The Anatomy Lesson of Dr Deyman* neste meio digital interativo e com que objetivo é enquadrada numa narrativa de horror?

Rembrandt nasce em 1606 e desde cedo começa a sua instrução académica e mostra sinais da sua aptidão para a pintura. Sendo artista holandês do período barroco⁶⁰ como já referido, graças à sua habilidade em representar emoções e à sua atenção para os detalhes, tentava descobrir a verdade acerca do comportamento humano com as suas obras de um incrível realismo e assumindo uma grande importância na história da arte europeia. Segundo Ormiston (2012):

“The remarkable artist Rembrandt van Rijn defines art of the Dutch Republic in the 17th century, not only through a vast catalogue of sought-after works but as a major influence on the artist of Europe in the following centuries” (p.6).

Rembrandt, para além das representações de passagens bíblicas, pintou igualmente vários retratos e imagens de grupo para aperfeiçoar a sua técnica de claro-escuro. O recurso mínimo às cores parece aumentar a dramatização das suas obras e o contraste entre a luz e a sombra marcou muitas das suas pinturas. Entre elas, as representações de autópsias a corpos humanos mais conhecidas, encomendadas por cirurgiões da altura, que se tornavam verdadeiros encontros sociais. Como Gross (2009) refere:

⁶⁰ Convenciona-se o apogeu do barroco entre 1600 e 1750 tornando-se um estilo importante ao propagar-se pela Europa. De facto e a título de exemplo, enquanto na Itália trabalhavam artistas como Annibale Carracci (1560-1609), Michelangelo Merisi da Caravaggio (1571-1610), e Gian Lorenzo Bernini (1598-1680) a Espanha assumia o trabalho de Diego Velázquez (1599-1660) e a Inglaterra albergava as obras de Joshua Reynolds (1730-1792), Thomas Gainsborough (1727-1788) e William Hogarth (1697-1764). A pintura barroca flamenga era evocada por Peter Paul Rubens (1577-1640) e Antoon Van Dyck (1599-1641) e é na Holanda que artistas como Frans Hals (1580-1660), Judith Leyster (1609-1660) e Johannes Vermer (1632-1675) se afirmam, sendo Rembrandt a representação máxima deste estilo no país.

“In Rembrandt’s hand, however, the ‘anatomy lesson’ developed beyond a group portrait to become a more or less accurate account of a significant historical event in the life of the bourgeois Dutch community, namely the public dissection of an executed criminal” (p.163).

No século XVII, as dissecações públicas a cadáveres estavam de acordo com a lei e eram de extrema importância, tanto para os médicos e para alunos de medicina como para a burguesia que fazia questão de assistir a estas lições de anatomia em troca de uma entrega de fundos. Adquiriam então um carácter verdadeiramente social em que todos se vestiam a rigor, como se pode constatar na pintura *The Anatomy Lesson of Dr Nicolaes Tulp* de 1632 (Fig. 3.22), sendo esta obra estudada para uma melhor compreensão da pintura seguinte, do mesmo tema, que marca presença no videojogo. Hoje exposta no museu Mauritshuis na Holanda é reconhecida como uma das suas obras mais brilhantes e como a pintura no âmbito médico mais famosa. É de realçar também que os corpos estudados pertenciam a criminosos enforcados por lei e que este evento só era autorizado uma vez por ano, o que o tornava especial de ser retratado numa pintura. Segundo Ormiston (2012): “In the early 17th century, human dissections for public viewing were a rare occurrence, and rarer still was a group portrait to acknowledge the occasion” (p.38). Nesta obra pode observar-se um grande anatomista da altura, de nome Nicolaes Tulp, a analisar o braço de um cadáver e apenas três homens a prestar atenção às suas explicações, provavelmente aspirantes a médicos. Os restantes quatro indivíduos são, claramente, assistentes no evento sendo este facto visível devido à sua preocupação em ficar bem retratados por Rembrandt. Nas palavras de Nabais (2009):

“A grande burguesia liberal estabelecida e bem endinheirada, pagava o que fosse preciso aos seus artistas para ser perpetuada no futuro, por meio destes trabalhos, fazendo intervir com toda a pompa e ostentação, a imagem e roupagens que o seu poder igualmente inspirava” (p.289).



Figura 3.22 - Rembrandt, *The Anatomy Lesson of Dr Nicolaes Tulp*, 1632. Retirado de: <http://www.rembrandtonline.org/The-Anatomy-Lecture-of-Dr.-Nicolaes-Tulp-1632.html>

Com esta obra e à semelhança da próxima pintura abordada, Rembrandt concedeu reconhecimento aos médicos retratados e elevou o seu próprio trabalho como artista. Conforme Ormiston (2012): “*In the Anatomy Lesson of Dr Nicolaes Tulp*, Rembrandt enhanced his and the surgeon’s reputation” (p.38).

3.6.2 *The Anatomy Lesson of Dr Deyman* como inspiração no videogame *Amnesia – A Machine for Pigs*

The Anatomy Lesson of Dr Deyman de 1656 é exposta mais do que uma vez neste nível, o que remete para uma certa sensação de falta de autenticidade devido à reprodutibilidade da obra (Fig. 3.23). Porém, o facto de várias representações da pintura serem colocadas, permite que a mesma se destaque e que interrogações sejam geradas na mente do jogador sobre o porquê de tal repetição.



Figura 3.23 - Representação da pintura *The Anatomy Lesson of Dr Deyman* em *Amnesia*. Imagem de autoria própria.

Primeiramente, a escolha desta obra em *Amnesia* pode prender-se com fatores visuais. Os tons escuros dos castanhos e pretos com apenas alguma luz a ser trabalhada em pontos estratégicos são característicos da penumbra intimista das pinturas de Rembrandt. Em termos visuais, este aspeto coincide com os ambientes em *Amnesia*, sempre escuros e cheios de sombras, nos quais os criadores colocaram focos de luz em lugares predeterminados para guiar o olhar do jogador e para aumentar o seu nível de ansiedade. Assim, a simbolização do medo, da morte e da introspeção são conceitos que se desenvolvem na mente do jogador.

Em segundo lugar e como já referido, as lições de anatomia existiam realmente no século XVII e aconteciam muitas vezes em anfiteatros a cargo de médicos anatomistas. A pintura *The Anatomy Lesson of Dr Deyman* (Fig. 3.24), à semelhança da anterior pintura de Rembrandt sobre o mesmo tema, descrevia igualmente um retrato de grupo. Porém, foi parcialmente destruída por um incêndio pelo que retrata apenas uma autópsia ao cérebro após analisadas as vísceras, sendo esta análise “a rarity in Dutch public dissections” (Osmiston, 2012, p.79). Apesar da obra *The Anatomy Lesson of Dr Nicolaes Tulp* parecer ser a mais conhecida, os criadores de *Amnesia - A Machine For Pigs* optaram pela pintura de 1656, sem dúvida devido ao facto de uma decomposição ao

cérebro estar a ser feita. O assistente de Dr. Deyman agarra na metade do crânio enquanto este remexe no cérebro do cadáver. Como visto no ponto anterior, a insanidade em *Amnesia* é um conceito patológico explorado e, como tal, a obra funciona como que uma chamada de atenção para a loucura inconsciente. Inevitavelmente parece também remeter para o horror das lobotomias de forma a resolver a demência. A luz em ambas as obras adquire um grande impacto pois tal como Nabais (2009) afirma:

“Inesperadamente, a luz decaindo de modo mais intencional, centrada sobre o cadáver, sugere ao observador, ser este o ponto fulcral de toda a composição pela sua intensa luminosidade, para onde o olhar se inclina quando tudo o mais mergulha num jogo subtil de sombras e penumbra, sem limites precisos” (p.292).

Assim, esta pintura adquire um extremo valor narrativo e simbólico em *Amnesia* alertando para a insanidade da personagem. De facto, o jogador acaba por perceber no final do videojogo que Mandus matou os seus próprios filhos devido à sua própria loucura e, dessa forma, há um paralelismo entre os criminosos autopsiados retratados por Rembrandt.



Figura 3.24 - Rembrandt, *The Anatomy Lesson of Dr. Deyman*, 1656.
Retirado de: <http://www.rembrandtonline.org/The-anatomy-lesson-of-Dr.-Joan-Deyman-%28or-Dr.-Jan-Deijman%29.html>

Ao visualizar as obras de Rembrandt para este estudo, foi encontrada outra pintura relacionada com o videogame, nomeadamente a nível cenográfico. *The Slaughtered Ox* (Fig. 3.25), do ano de 1655 retrata um porco esventrado e pendurado pelas pernas traseiras com todas as patas cortadas visto, por vezes, nos calabouços do castelo Brennenburg como se pode observar pela figura 3.26 sendo o espaço bastante semelhante. Especialmente nas imagens de apresentação do segundo videogame *Amnesia*, porém já com algumas referências ao avanço tecnológico da revolução industrial (Fig. 3.27), também se pode encontrar aspetos estéticos comuns, sendo que aqui os porcos se revelam como principal inimigo. Esta obra de Rembrandt poderá, de facto, ter sido uma inspiração para a construção de alguns ambientes neste videogame.

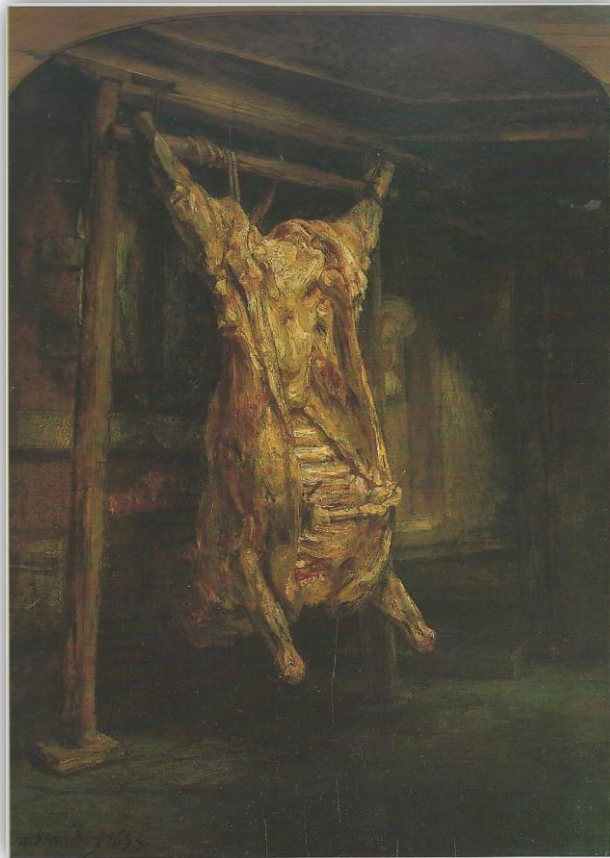


Figura 3.25 – Rembrandt, *The Slaughtered Ox*, 1655. Retirado de: <http://www.rembrandtonline.org/The-Slaughtered-Ox.html>



Figura 3.26 - Um dos calabouços com porcos pendurados em *Amnesia - The Dark Descent*. Imagem de autoria própria.



Figura 3.27 - Uma das imagens de lançamento de *Amnesia – A Machine for Pigs*.
Retirado de: <http://aamfp.com/media>

3.6.3 A representação das obras de Antoine Wiertz

Neste ambiente virtual, o jogador pode também encontrar referências a três obras do pintor Antoine Wiertz em que uma delas se repete constantemente à semelhança da pintura *The Anatomy Lesson of Dr Deyman* de Rembrandt. Com especial admiração pelo trabalho de Michelangelo e de Rubens, muitas das suas obras tinham um carácter filosófico apelando a alegorias e a mitos. *Hunger, Madness and the Crime* do ano de 1853 (Fig. 3.28) é a pintura retratada diversas vezes e em planos de destaque no videojogo. A visão grotesca de uma mulher, visivelmente perturbada a nível mental, que se encontra a “cozinhar” os seus filhos, cuja pintura é encontrada logo no início do videojogo, dá uma pista ao jogador sobre toda narrativa restante. O objetivo de Mandus é encontrar os seus filhos e apenas no final, como já referido, o jogador percebe que ele próprio os assassinou também devido à sua loucura e insanidade e, por esse motivo, a representação desta pintura no videojogo faz todo o sentido. De facto, esta pegada deixada pelos produtores é ainda mais evidente quando em certa altura o jogador explora a mansão e, de repente, a mesma estremece pelo que este quadro, outrora pendurado na parede, cai no chão de forma vertical chamando a atenção do jogador e permitindo observar com maior atenção a imagem representada (Fig. 3.29).



Figura 3.28 - Wiertz, *Hunger, Madnes and the Crime*, 1853. Retirado de: <http://theautodidactintheattic.com/2013/05/28/antoine-wiertz/>



Figura 3.29 - Representação da pintura *Hunger, Madness and the Crime* em *Amnesia* que cai no chão. Imagem de autoria própria.

Outra das obras é *Buried Alive* do ano de 1854 (Fig. 3.30). Em tempos de cólera, que se começou a propagar a partir do ano 1832 por toda a Europa, os apoios médicos eram escassos e não estavam acessíveis a todas as pessoas. Por ser uma doença com um pequeno período de incubação, um indivíduo que acordasse saudável pela manhã poderia facilmente morrer passadas curtas horas, isto devido principalmente ao mau saneamento das cidades. Assim, não era invulgar ocorrerem equívocos e enterrar pessoas ainda vivas mas, por engano, dadas como mortas para evitar a propagação da doença. Assim, o sufoco e o pânico de ser enterrado vivo e o apelo à tragédia perturbam o jogador quando vê esta pintura (Fig. 3.31). De facto, nota-se um paralelismo em todo o percurso em *Amnesia* que passa por descer profundamente no solo, a muitos metros de profundidade onde a personagem tem de passar por sítios claustrofóbicos e de terror.



Figura 3.30 - Wiertz, *Buried Alive*, 1854. Retirado de: <http://theautodidactintheattic.com/2013/05/28/antoine-wiertz/>



Figura 3.31 - Representação da pintura *Buried Alive* em *Amnesia*. Imagem de autoria própria.

Por fim, a última referência a Wiertz está representada no quadro *Greeks and Trojans fighting for the body of Patroclus* de 1844 (Fig. 3.32). A tela original ronda os oito metros de comprimento máximo e os cinco metros de altura e descreve uma cena mitológica em que gregos e troianos disputam o cadáver de Patroclus. A luta é tão aguerrida que roupas são tiradas e golpes de unhas são feitos pelo corpo, o que transmite uma sensação de movimento ao espectador. Em *Amnesia* esta pintura surge em pequena escala (Fig. 3.33) e reflete o lado selvagem, desumano e violento do ser humano, conceito explorado ao longo de todo o videogame.



Figura 3.32 - Wiertz, *Greeks and Trojans fighting for the body of Patroclus*, 1844. Retirado de: <http://alanhorsley.tumblr.com/post/68648433914/hadrian6-the-greeks-and-trojans-fighting-over>



Figura 3.33 - Representação da pintura *Greeks and Trojans fighting for the body of Patroclus* em *Amnesia*. Imagem de autoria própria.

3.6.4 O lugar determinante da pintura na compreensão da narrativa em *Amnesia*

Para além de a arte já ter influenciado diversos ambientes virtuais, a pintura com características românticas, ao explorar várias temáticas relacionadas com o lado obscuro do pensamento humano, serve de base para a criação de realidades alternativas nos videojogos, nomeadamente os de *survival horror*. Assim como a pintura barroca, também predominante no videojogo *Amnesia*, a capacidade para narrar acontecimentos numa simples tela permite ao espetador olhar para além da imagem. Se o sentimento é um estado de espírito frente à realidade, estas pinturas exprimem o verdadeiro funcionamento da imaginação ao qual a arte digital não fica aquém na criação pormenorizada de realidades.

3.7 O desenvolvimento criativo dos monstros em *Amnesia*

Cada *survival horror* assim como cada história fantástica ou mesmo até como em cada conto de fadas, a condição característica da representação de várias criaturas sobrenaturais e monstruosas está sempre presente. Os monstros existem numa grande parte de histórias e não é por isso que todas essas histórias se tornam histórias de horror. Em primeiro lugar, estas criaturas têm de ser assustadoras de duas formas: serem letais do ponto de vista físico; e serem capazes de destruir identidades, ordens morais e assim mexer com o psicológico do jogador. Como defende Carrol (1999):

“Horrific monsters are threatening. This aspect of the design of horrific monsters is, I think, incontestable. They must be dangerous. This can be satisfied simply by making the monster lethal. That it kills and maims is enough. The monster may also be threatening psychologically, morally, or socially” (p.43).

Em segundo lugar, essas criaturas têm de ser tanto impuras como demoníacas no seu ser e também serem capazes de provocar apreensão no jogador ao aliarem conceitos físicos contraditórios, segundo Perron (2009): “(...) the creatures transgress distinctions such as inside/outside, living/dead, insect/human, flesh/machine, and animate/inanimate” (p.43). De facto, em todo o tipo de histórias, existem monstros com estas características pelo que o que distingue um *survival horror* parece ser a atitude do jogador perante os mesmos devido à narrativa e também ao facto de estes monstros pertencerem inesperadamente à realidade dessa narrativa. Segundo Carrol (1990):

“In works of horror, the humans regard the monsters they meet as abnormal, as disturbances of the natural order. In fairy tales, on the other hand, monsters are part of everyday furniture of the universe” (p.16).

Tal como em *Silent Hill* em que Masahiro Ito, responsável pelo *design* dos monstros, também os criadores de *Amnesia* optaram por criaturas

monstruosas com características humanas que juntam a morte e a vida. Criaturas com falta de braços ou pernas, sem rosto, cheios de cortes e feridas são característicos de *Silent Hill*⁶¹ enquanto criaturas com braços disformes e grotescos, de grande altura e de rosto desfigurado preenchem o universo de *Amnesia – The Dark Descent*⁶². De facto, as criaturas fazem parte do ambiente de forma subtil e o jogador não as consegue observar atentamente devido à escuridão e também à insanidade da personagem no primeiro videojogo, cuja visão se torna desfocada. Assim, a criatividade do jogador funciona de forma contínua ao imaginar como serão essas mesmas criaturas. Segundo Grip (2012):

“Enemies do their best to not be spotted by the player, but at the same time walk really close to her. This can create very tense situations that were not possible with what we started out with. Since the player does not see much of enemies – looking at them blurs the vision and decreases sanity and much of their movements are inferred – she imagines more depth than what is in the system” (p.[13]).

Os requisitos para a criação das criaturas em *Amnesia* prendeu-se com a ideia de terem de ser assustadoras, encaixarem no universo do videojogo e também serem inseridas de modo perspicaz no ambiente virtual. Em *Amnesia*, os monstros acabam por ser o reflexo da maldade da personagem e, ao assemelharem-se ao corpo humano e deslocarem-se da mesma forma, é identificado de imediato que a criatura deverá ter sentimentos, desejos e motivos tal como qualquer ser humano. Devido à suspeita que a criatura possui alguma inteligência, o jogador fica ainda mais tenso e assustado.

Entrando em detalhe nas criaturas criadas para *Amnesia – The Dark Descent*, todas elas são denominadas *Servants* na medida em que o seu objetivo é servir um mal superior, neste caso, Alexander de Brennenburg. Na narrativa são seres malignos de outro lugar que se alojaram em corpos humanos e que modificaram esses mesmos corpos à sua vontade. Tal como se verá

⁶¹ Todas as criaturas podem ser vistas em http://silenthill.wikia.com/wiki/Category:Silent_Hill_Monsters

⁶² Todas as criaturas podem ser vistas em <http://amnesia.wikia.com/wiki/Category:Creatures>

seguidamente e tal como Grip (2011) refere: “Once inside humans, they did their best to deform the host into a body that they are used to control, shattering bones, tearing flesh and producing cancer-like growths” (s.p.). De uma forma mais detalhada, inicialmente seriam homens perdidos na floresta, que rodeia o castelo, devido a uma guerra. Alexander deu-lhes abrigo e começou as suas experimentações com corpos humanos ao oferecer-lhes um vinho envenenado que os ia destruindo por dentro pouco a pouco e ao fazê-los passar por várias mutilações e modificações corporais. Sendo assim, desde o ano de 1600, estes transformados seres acabaram por se tornar servos de Alexander ao capturar várias pessoas para as suas experiências até à data em que decorre o videojogo.

Os monstros que habitam o castelo podem dividir-se em quatro: *The Gatherers*; *Servant Brute*, *The Shadow* e *Kaernk*. Ao longo do videojogo podem encontrar-se vários monstros *Gatherers*. Jonas Berlin, responsável pelo *design* das criaturas, começou por fazer uma contextualização das roupas que se usavam no século XVIII e XIX (altura em que se passa o videojogo) e partiu dessa mesma inspiração. Posteriormente, o ensaio de diferentes formas humanas e rostos foi elaborado pelo que a primeira tentativa de criar uma criatura realmente assustadora falhou. Como se pode constatar na figura 3.34, um monstro mais realista que se poderia quase encontrar na vida real e com menos roupas era necessário e, como tal, foi pedido por Grip.

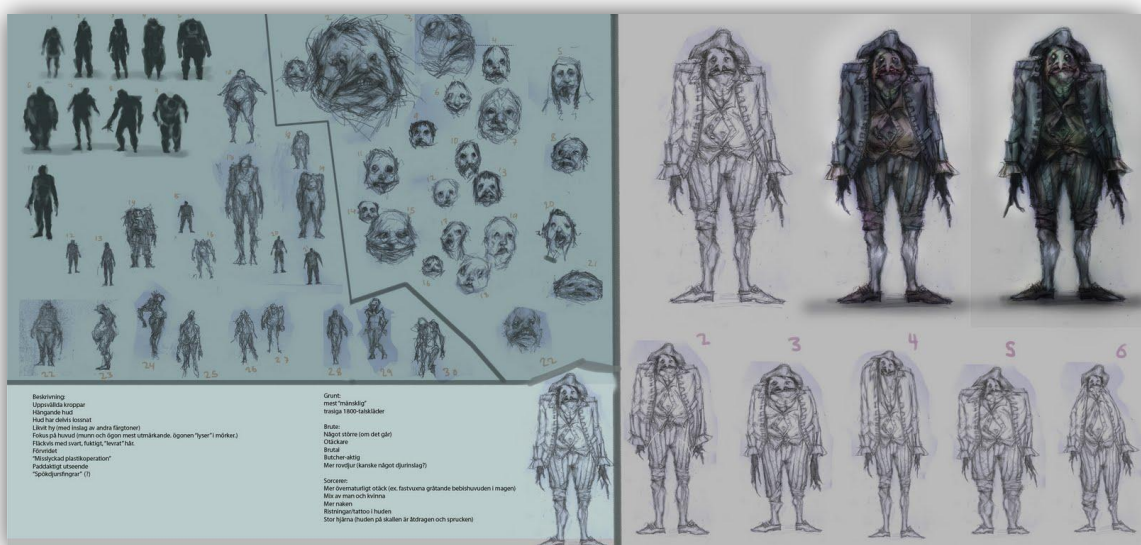


Figura 3.34 - Primeira conceção dos monstros em *Amnesia – The Dark Descent*. Retirado de: <http://frictionalgames.blogspot.pt/2011/03/birth-of-monster-part-1.html>

Uma grande atenção foi dada à cabeça do monstro que teria de ser distorcida de forma a combinar com os ambientes alucinatórios do videojogo. Segundo Berlin (2011): “I instantly chose to give him a crushed jaw with parts of skin hanging down and eyes with dilated pupils which pointed in different directions” (s.p.). Posteriormente, a ideia de que um demónio habitaria o corpo criado foi aplicada ao instaurar a sensação de ossos partidos e também de vários cortes e feridas tapados com ligaduras (Fig. 3.35). Esta criatura serve então de inimigo primário no videojogo sendo os encontros com a personagem ocasionais (Fig. 3.36). Quando atacado, o jogador poderá ver no ecrã rastos de sangue em forma de garras provenientes da sua mão esquerda.

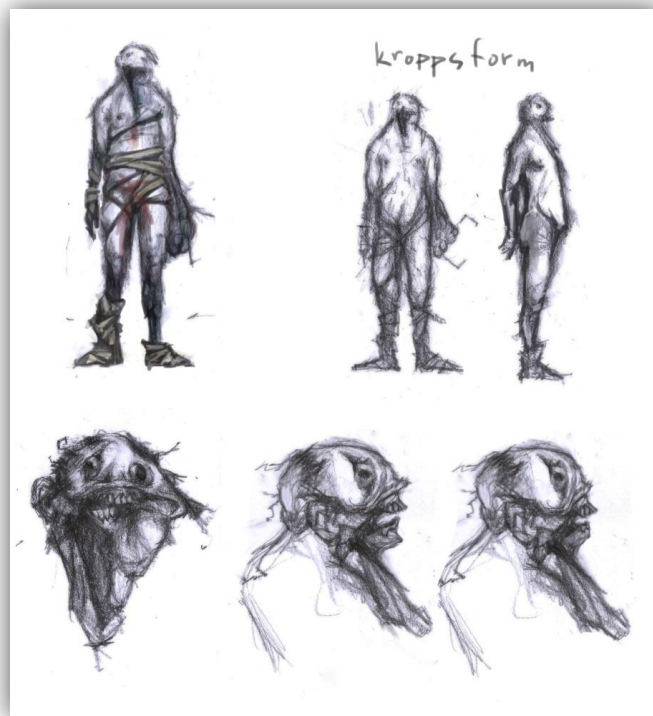


Figura 3.35 - Segunda conceção dos monstros *The Gatherers*. Retirado de:
<http://frictionalgames.blogspot.pt/2011/03/birth-of-monster-part-1.html>



Figura 3.36 - Conceção finalizada *The Gatherers*.
Retirado de:
<http://frictionalgames.blogspot.pt/2011/03/birth-of-monster-part-1.html>

Os monstros da tipologia *Servant Brute* são uma modificação dos *Gatherers*, porém mais raros de encontrar predominando apenas em dois capítulos do videojogo⁶³. Emitem um rugido que alia o som de baleias com o som de ruminantes que se pode ouvir ao longe, em vários capítulos, mas que por vezes não representa perigo⁶⁴. Ao serem mais raros no videojogo, são também os mais fortes pelo que conseguem aniquilar a personagem de uma só vez, mesmo se a sua barra de saúde estiver no máximo. São igualmente mais rápidos que a personagem, o que torna a sua fuga muito difícil sendo a única possibilidade encontrar um esconderijo. Diferem das outras criaturas ao terem a

⁶³ Capítulos *Sewer* e *Choir*. Também fazem aparições breves nos capítulos *Chancel* e *Morgue*.

⁶⁴ Pode ser ouvido em <https://www.youtube.com/watch?v=Ly9Si-cSanU>

sua cabeça aberta ao meio numa forma macabra que lembra uma flor, com vários dentes aí inseridos e com um único olho do lado direito. Com o cérebro visivelmente destruído, este monstro consegue inquietar o jogador que parece sentir que a criatura possui forças sobrenaturais que a fazem mexer-se. Alberga igualmente uma grande lâmina incutida no braço esquerdo e um colete metálico que tinge ao andar (Fig. 3.37). Se o jogador for atacado por esta criatura, de forma imediata aparece um rasto de sangue no ecrã feito pela sua lâmina, ao invés do que acontece com o monstro anterior.



Figura 3.37 - *Servant Brute*. Retirado de:
<http://electronmagazine.com/which-is-scarier-slender-or-amnesia/>

Outra das criaturas é *The Shadow*, invisível ao olhar mas que persegue constantemente Daniel. Sempre que se dá essa perseguição, o chão estremece, buracos abrem-se e paredes colapsam. De certa forma, é responsável por guiar o caminho que o jogador terá de seguir pois portas e entradas são tomadas por esta criatura obrigando-o a progredir no videojogo. Por onde passa deixa um rasto de tecido orgânico que mistura carne e sangue e que é prejudicial ao toque (Fig. 3.38). Também afeta a sanidade da personagem sendo que a solução passa por saltar por cima do tecido ou correr sem olhar para trás. Assim, este inimigo funciona como um poder invisível sobre o qual o jogador não tem qualquer controlo.



Figura 3.38 - *The Shadow*. Retirado de: <http://shortgamereview.com/amnesia-the-dark-descent-review/>

Já *Kaernk* é outro monstro invisível a olho nu que habita as salas inundadas do castelo Brennenburg⁶⁵ (Fig. 3.39). O jogador consegue detetá-lo pelas marcas que faz na água, semelhantes a passos, e que indicam a sua localização. O jogador só pode ser ferido se entrar em contacto com essas águas e presume-se que a criatura seja cega pois há a possibilidade de confundi-la ao atirar objetos para a água. Livros, garrafas e caixas distraem a criatura por pouco tempo. Bocados de carne humana que Daniel encontra pelo espaço entretêm *Kaernk*, que se delicia durante algum tempo com a iguaria lançada. Será o momento indicado para o jogador se colocar em fuga até ao próximo bocado de madeira flutuante. Apesar da sua invisibilidade, olhar para as marcas na água faz diminuir a sanidade da personagem sendo que os rugidos emitidos pela criatura, semelhantes aos sons feitos por crocodilos e cobras⁶⁶, aumentam os níveis de tensão no jogador. *Kaernk* é o único monstro que pode ser morto se

⁶⁵ Capítulos *Flooded Archives* e *Cistern*.

⁶⁶ Pode ser ouvido em <https://www.youtube.com/watch?v=iPwki1hFYnk>

o jogador o atingir com um barril. Porém, não é um aspeto incutido no videojogo pelo que o jogador foge dele como foge de todos os outros monstros.



Figura 3.39 - *Kaernk*. Retirado de: <http://amnesia.wikia.com/wiki/Kaernk>

Na expansão *Amnesia – Justine* existem apenas três inimigos, já introduzidos anteriormente neste estudo, denominados *Suitors* com características físicas iguais e também inspirados nos monstros *The Gatheres* (Fig. 3.40). Na narrativa, estes monstros foram outrora amores da personagem Justine Florbelle, pelo que cada um deles tem personalidades diferentes, motivos e razões próprias para encontrar e matar Justine. Ao contrário de *Amnesia – The Dark Descent*, nesta expansão os três inimigos são na verdade homens mutilados e torturados pela personagem e conseguem falar e contar a sua história, interpretada por três atores diferentes. Ao serem cegos desenvolveram outros apurados sentidos, e o jogador terá de ter cuidado e não fazer nenhum tipo de ruído para não ser descoberto, o que claramente parece aumentar o seu nervosismo.



Figura 3.40 - *Sutor*. Retirado de: <http://amnesia.wikia.com/wiki/File:Sutor.png>

Já em *Amnesia – A Machine for Pigs* existem várias criaturas denominadas *The Manpigs* que surgem constantemente durante todo o percurso. Como o próprio nome indica, são uma mistura deformada de homem/porco criada a partir de cirurgias e procedimentos alquímicos. Por sua vez dividem-se em três: *Wretch*; *Engineer*; e *Tesla*. Começando pelos primeiros, os monstros *Wretch* assemelham-se aos *The Gatherers* pois são o tipo de monstro base que o jogador encontra várias vezes. Literalmente, metade homem, metade porco, possuem consequentemente uma mão e pé humanos e outras duas patas suínas (Fig. 3.41). Já a cabeça é idêntica à de um porco, com poucas inspirações humanas. Têm também várias ligaduras a tapar várias feridas e várias cicatrizes que, tal como nos videojogos *Amnesia* anteriores, demonstram as experimentações feitas com estes seres. Apesar de muito assustadoras, o jogador percebe que são criaturas com a inteligência ao nível de uma criança devido ao facto de Mandus ter utilizado para as suas experiências as crianças que trabalhavam como escravas na sua fábrica e na sua máquina.



Figura 3.41 - *Wretch*. Retirado de: http://amnesia.wikia.com/wiki/Wretch_%28Manpig%29

Os *Manpigs* da tipologia *Engineer* são criaturas mais agressivas e somente encontradas a partir da segunda metade da narrativa (Fig. 3.42). Em comparação aos videogames anteriores, são semelhantes aos *Servant Brutes* e aos *Suitors* no que toca à sua força, poder e composição estética. Com mais características suínas, são visíveis vários metais incorporados no seu corpo, assim como a introdução de uma veste comparável a um avental. Assim, o jogador tem a percepção que se aproxima cada vez mais da máquina, visto estes inimigos parecerem ter uma ligação direta com a mesma, pelo seu uniforme de trabalho que lembra o de um ferreiro ou de um serralheiro.



Figura 3.42 - *Engineer*. Retirado de:
http://amnesia.wikia.com/wiki/Engineer_%28Manpig%29

Nos últimos capítulos é possível encontrar o monstro mais perigoso do videogame. *Tesla* é uma criatura que combina a fisionomia de um *Engineer* juntamente com vários aparelhos elétricos que lhe dão a possibilidade de se deslocar entre realidades, ou seja, de desaparecer e aparecer em diferentes áreas surpreendendo o jogador (Fig. 3.43). De facto, esta criatura foi o resultado da experiência entre porco/humano com ondas elétricas sendo que só sobrevive nos ambientes gelados do videogame. Assim, a sua pele é mais clara com diversas veias salientes e com várias ligaduras que parecem apenas servir como peças de vestuário. A introdução de vários aparelhos elétricos no seu corpo (nomeadamente da cintura para cima) é evidente assim como as ondas de energia que são libertadas por todo o corpo da criatura. São igualmente cegas e ao invés de uma boca, existe uma invenção elétrica que serve quase como uma lâmpada. Com toda esta luz, estes monstros são facilmente identificáveis no escuro e o seu nome parece derivar do aparente inventor da engenharia mecânica e eletrotécnica, Nikola Tesla⁶⁷, responsável pela invenção da potência

⁶⁷ 1856-1943

elétrica e consequente corrente alternada. Obviamente, esta criatura dá a sensação ao jogador de estar envolvida com a parte elétrica da máquina criada por Mandus.



Figura 3.43 - *Tesla*. Retirado de: http://amnesia.wikia.com/wiki/Tesla_%28Manpig%29

Por fim, o último inimigo assemelha-se a *Kaernk* em *Amnesia – The Dark Descent*, invisível a olho nu. *Failed Experiments* são criaturas experimentais criadas originalmente para serem *Teslas* mas que acabaram por resultar em tentativas falhadas (Fig. 3.44). Tal como *Kaernk*, o seu habitat consiste em locais inundados e é igualmente visível a sua presença pelas marcas deixadas na água e pela energia elétrica que emana. Pode ser igualmente morto pelo arremesso de um objeto pesado sobre si. Estão presentes em apenas dois capítulos⁶⁸ e uma nota escrita pela própria personagem poderá ser encontrada acerca destes inimigos: "*Several of the older forms have breached their containment area and escaped into the sewers [...] these are damned places now, the abode of failed experiments, ghosts of fear and spite*".⁶⁹

⁶⁸ Capítulos *Sewers* e *Bilge*.

⁶⁹ Documento de Oswald Mandus, escrito a 1 de agosto de 1899.



Figura 3.44 - *Failed Experiments*. Retirado de:
http://amnesia.wikia.com/wiki/Failed_Experiments

3.7.1 A importância da presença de monstros em *Amnesia* e a sua ligação com a narrativa

Como se constata, a criação de monstros em *Amnesia – The Dark Descent* inspirou a expansão *Amnesia – Justine* e o desenvolvimento de inimigos em *Amnesia – A Machine for Pigs*. De facto, todo o processo criativo parece ser idêntico até mesmo a um nível hierárquico em que os inimigos vão do mais fraco ao mais forte. Em notas deixadas por Mandus, há a indicação de que a personagem procurou um corpo de uma criatura *Gatherer* para as suas próprias experimentações perto do castelo Brennenburg, sessenta anos depois dos acontecimentos de *Amnesia – The Dark Descent*, o que também justifica esta ideia. Em todos estes videojogos, os ensaios com corpos humanos com vista a possíveis mutações das espécies são explorados remetendo para o lado mais macabro da mente humana. Mais uma vez, em notas escritas por Mandus, uma alegoria à referência da evolução das espécies de Charles Darwin datada do século XIX pode ser encontrada. A transmutação das espécies é vista como o único meio de evolução que pode realmente ser influenciada pelo homem. Nessa

nota, Mandus diz: “*We have created a world where man is so utterly debased he will spray his seed over passers-by. And yet, this is the condition that Babbage aspired to. (...) I reject Babbage and I reject these man of government.*”⁷⁰ Ao evocar Babbage⁷¹, os produtores parecem conseguir justificar a criação dos diferentes monstros e incluir essa justificação na narrativa. Como se pode perceber pela obra *Charles Babbage: Pionner of the Computer* (1982):

“Babbage saw God as a being of science and programmer who defined the entire future of the universe as the time of the Creation as a sort of infinite set of programs. (...) Drawing on his experience with the calculating engines Babbage succeeded in devising a novel picture of God whose undeviating law would be consistent both with successive special creations and with miracles. This was Babbage’s unique view of the Creation” (Hyman, p.137).

Assim, a personagem Mandus parece contrariar esta teoria, que se assemelha à visão de Darwin sobre a religião, ao fazer pelas suas próprias mãos uma máquina de criação e seleção humana universal não sendo, no entanto, Deus. Ao conceber uma criatura homem/porco, é passada a ideia de que Mandus pretende que o aspeto físico exterior reflita o interior da humanidade pelo que é também exemplo disso a frase associada ao título do videojogo: “*This world is a machine. A machine for pigs. Fit only for the slaughtering of pigs*”.

Como *Amnesia* é um videojogo em primeira pessoa, o jogador nunca vê a aparência de nenhuma das personagens, apenas o seu antebraço e mão que seguram na iluminação, o que parece desencadear uma imersão mais intensa pois o jogador encarna imediatamente o papel da personagem. Em contraste, todos os monstros são claramente bem definidos e o jogador pode ver as suas formas e aparência física que, por terem semelhanças com o corpo humano, se tornam ainda mais assustadoras. Todos os monstros parecem criar uma sensação de repulsa no jogador que, conseqüentemente, não sente simpatia pelas mesmas. Como Perron (2012) refere: “Because their abnormality is linked

⁷⁰ Documento de Oswald Mandus, escrito a 28 de setembro de 1899.

⁷¹ 1791-1871

to our human nature, they are in a good position to kindle our imaginative speculations” (p.44). De facto, estes monstros acabam por se tornar espelhos do ambiente virtual e da narrativa que é contada com sucesso pois o *design* criado, ao refletir a aparência e movimentação das criaturas, enchem-se de uma grande expressividade que não deixa o jogador indiferente, respondendo emocionalmente ao stress provocado pelo comportamento destes monstros.

3.8 *Silent Hill* e *Amnesia*: uma análise de possíveis comparações e inspirações

Tanto nos videogames *Silent Hill* como em *Amnesia* o mistério domina o suspense pois o jogador sabe o que está a acontecer no momento e reconhece a situação em que se a personagem se encontra. Porém, desconhece os eventos anteriores e posteriores, particularmente um aspeto muito vincado em *Silent Hill 2* e adotado em *Amnesia*, como se verá adiante. Assim, são dadas informações e pistas ao longo do tempo de forma a construir o passado das personagens que faz com que o jogador continue agarrado à narrativa. Este conceito leva à curiosidade, trabalhada desde os primórdios do género. Tal como Perron (2012) afirma sobre *Alone in the Dark*: “As in a standard adventure game, you have to toil through scattered clues that are discovered in books and parchments. The clues explain that happened in Derceto and how to solve the various puzzles encountered” (p.23). Neste género é comum descobrir pistas não só através de livros, diários e notas mas também através da resolução de vários puzzles que podem basear-se numa busca por uma chave, na decifração de adivinhas, na descoberta de um código, entre muitas outras situações.

Na altura, os criadores de *Silent Hill*⁷² já optavam por manter os ambientes muito realistas tornando os espaços reconhecíveis e vulgares para o jogador. Assim, o contraste entre a normalidade e as criaturas abomináveis parece ser maior, distinção que acabou por ser ainda mais realçada em *Amnesia*. As sensações de claustrofobia incutidas aos jogadores pela imposição de espaços fechados são conceitos explorados nestes videogames assim como o apelo à pequenez das personagens. Quando presentes em espaços enormes ou em longos corredores que aumentam a sensação de profundidade, o jogador sente-se inseguro e receoso sobre si mesmo. De facto, a cidade de *Silent Hill* e o castelo/mansão vistos em *Amnesia* adquirem uma importância tal que se assemelham a personagens pela vida própria que conseguem transmitir.

Em termos narrativos, o maior paralelismo encontrado diz respeito a *Silent Hill 2* lançado em 2001 e a todos os videogames *Amnesia* que começaram

⁷² Intitulados por *Team Silent*, uma equipa constituída por 10 pessoas. Entre elas Keeichiro Toyama que liderou o projeto SH1, Masashi Tsuboyama que liderou o projeto SH2 e Akira Yamaoka responsável pela música e sons em todos os títulos.

a ser lançados nove anos depois. Em SH2, James descobre que, durante todo o percurso pela cidade, nunca procurou por Mary mas apenas por uma forma de fugir ao facto de a ter assassinado. Em *The Dark Descent* Daniel comete atrocidades de que não se lembra e, em *A Machine For Pigs* Mandus procura os seus próprios filhos durante toda a história sendo apenas no final que percebe e recorda-se de que os assassinou. De facto, esta exploração das perturbações da mente humana e respetiva insanidade como uma doença perigosa que leva a ações socialmente proibidas aplicadas em *Silent Hill*, serviram de inspiração para as histórias criadas em *Amnesia*. O interessante destas narrativas baseia-se no facto de o jogador ter a oportunidade de jogar com uma personagem vítima durante quase toda a história para no fim perceber que a vítima é ao mesmo tempo cruel e responsável pela situação em que está. Devido às diversas alucinações, nem sempre o que o jogador vê é a realidade, pelo que este conceito remete para um pensamento mais profundo relacionado com a incógnita *o que é o real?* De facto, as personagens Harry e James veem as criaturas em conformidade com os seus pontos de vista emocionais e morais, sendo igualmente uma projeção das suas mentes. Este conceito é igualmente visto em *Amnesia*, pois devido às várias alucinações de Daniel e Mandus⁷³, o jogador por vezes não consegue distinguir o que é verdadeiro do que é falso.

Abordando agora as criaturas de *Silent Hill*, emanam originalidade e são uma fusão de inspirações pelo que parecem ter marcado, também deste modo, o mundo dos videojogos. A título de exemplo, foram criadas as criaturas *Mannequins* (Fig. 3.45), com dois pares de pernas e que aparentam ser inspiradas no trabalho do escultor alemão Hans Bellmer⁷⁴ (Fig. 3.46). Segundo Müller (2011) Bellmer: “(...) photographed dolls in disturbing poses with bizarre limbs to protest against the Nazi regime in the early 1930’s” (p.82). Por sua vez, *Abstract Daddy*, *Lying Figure* e *Bubble Nurse* são monstros que parecem ter sido inspirados pelo filme *Jacob’s Ladder*⁷⁵ já explorado no primeiro capítulo, e também pelos trabalhos de Francis Bacon⁷⁶, Bosch, Rembrandt e Caravaggio (Perron, 2012, p.78).

⁷³ Excluindo *Justine*, cujas alucinações os criadores optaram por não inserir já que se trata de uma expansão.

⁷⁴ 1902-1975

⁷⁵ Algumas inspirações no vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=TarQxtI84N8>

⁷⁶ 1909-1992



Figura 3.45 – *Mannequins*. Retirado de:
<http://silenthill.wikia.com/wiki/Mannequin>



Figura 3.46 - Hans Bellmer, *La Poupée*, 1935. Retirado de:
<http://www.picsearch.com/imageDetail.cgi?id=QMeYHahs2Ba1jtZ84ybmwp7RIriitK9sNI4mJYyd5gA&start=1&q=Hans%20Bellmer&querySafe=unsafe>

Por sua vez, em *Amnesia* os monstros são reais na medida em que não são meras alucinações nem representações mentais da personagem, exceto quando a sua sanidade está afetada. Criados a partir de experiências com o corpo humano, servem de mão-de-obra para objetivos perversos que pretendem acabar com a Humanidade. Inspirando-se em *Silent Hill* para a criação de monstros na sua narrativa devido ao facto de a junção entre homem e criatura produzir mais apreensão e tensão no jogador, em todos os videojogos que neste trabalho são enunciados, os monstros carecem de beleza física e juntam elementos perturbadores. Nas palavras de Nogueira (2008): “Os monstros são precisamente figuras da uniformidade, o avesso do belo e elegante atributo: neles a forma está perturbada, dilacerada, deficiente” (p.48). De facto e por norma, em quase todas as histórias literárias, cinematográficas e digitais, as criaturas do mal não são visualmente apelativas ao contrário da personagem

considerada bondosa. Como Barker (2009) defende: “(...) physical beauty is likely to be an indication of moral purity. That, for instance, ugliness is almost certainly the sign of evil” (s.p.). A diferença surge na intensidade do medo que o jogador sente e que parece adquirir uma maior proporção em *Amnesia*, já que não há a possibilidade de lutar como em *Silent Hill*. De forma inevitável, o jogador têm obrigatoriamente de se apresentar aos inimigos enquanto em *Amnesia*, o medo de ser descoberto é constante, o que parece contribuir para que os sustos psicológicos sejam mais intensos. Assim, a agressividade com que as criaturas aparecem em *Silent Hill*, sempre acompanhadas por músicas e sons estridentes, contrastam com a aparição subtil dos monstros em *Amnesia* cujo ambiente é dominado pelo silêncio. Desta forma, o jogador parece estar em alerta constante durante toda a história.

O nevoeiro criado pela *Team Silent* de forma a poder facilitar pormenores técnicos no videojogo, acabou por revelar-se numa das suas maiores contribuições pois o medo pelo desconhecido toma lugar, pelo facto de o jogador não conseguir ver mais que uns metros à sua frente. Segundo Niedenthal (2009): “(...) fog in Silent Hill 2 is a fluid, permeable medium that is endlessly fascinating, as it both hides and reveals” (p.175). De forma a conseguir um ambiente mais fácil de renderizar que, por sua vez, consegue criar sensações de claustrofobia e tensão, não há uma total visibilidade por parte do jogador do que se passa à sua volta. Esta característica é aplicada em *Amnesia* mas, ao invés do constante nevoeiro, é utilizada uma imensa escuridão que, muitas vezes, deixa a personagem às cegas pelos vários ambientes. O que haverá de mais assustador do que andar sem luz num castelo ou numa mansão desconhecidos e recheados de monstros desfigurados? De forma perspicaz, os criadores recorreram à programação informática para poder inserir alguma luz e brilho natural nas criaturas inimigas presentes na imensa escuridão. Assim a sensação de alarme aumenta no jogador que espera, a qualquer momento, vislumbrar algum perigo no escuro.

Para além disso, os ângulos de câmara fixos aplicados nos primórdios do género começaram a movimentar-se de uma forma muito dinâmica e sequencial em *Silent Hill*, acompanhando sempre os movimentos da personagem. Em *Amnesia* a base morfológica consiste no plano sequência que é simultaneamente um plano subjetivo (em que o jogador vê através do olhar da

personagem) e um *travelling* (que garante uma continuidade espacial e temporal). De facto, parece que houve um certo abandono dos pontos de vista fixos, no que toca a videojogos de *survival horror*.

No que diz respeito às personagens, tanto em *Silent Hill* como em *Amnesia*, não preenchem os requisitos heroicos vistos, por exemplo em *Alone in the Dark* e *Resident Evil*. Não são agentes policiais nem detetives, não possuem poderes especiais nem são fortes fisicamente. São personagens comuns como qualquer vulgar jogador e, deste modo, as narrativas assemelham-se à realidade. Assim, sentimentos de empatia são criados e como Perron (2012) afirma: “(...) this distinction certainly allows for a better identification with the protagonist” (p.53).

Uma das maiores características do género *survival horror* está relacionada com sistemas de alarme. Denominados *warning systems*, servem para avisar o jogador de que o perigo se aproxima. Em *Silent Hill*, esta característica reveste-se de originalidade já que a música assustadora e os sons das criaturas que antecipam o seu aparecimento, sempre foram utilizadas noutros videojogos. Aqui a personagem possui um rádio e sob a forma de frequências estáticas, o jogador sabe que vai encontrar alguma criatura sobrenatural por perto. Conforme Niedenthal (2009): “Against a background of anticipatory sound, punctuated by growls and radio static, obscurity enhances the sense of vulnerability and suspense” (p.176). Assim, o jogador encontra-se sob alerta e suspense que se agrava quando se depara com a sua visibilidade reduzida devido ao nevoeiro ou ao escuro. Nas palavras de Perron (2004): “You know that you’ll have to face a monster, but you do not know how it will turn out” (p.[6]). Em *A Machine for Pigs*, há um sistema de alarme semelhante mas que consiste no falhar da eletricidade. Quando alguma criatura está por perto, as luzes da lanterna de Mandus falham, assim como as luzes que estiverem acesas no espaço. Isto dá a oportunidade ao jogador de se esconder para sobreviver, ao contrário do que acontece em *Silent Hill*, onde o jogador se prepara para o confronto. Em qualquer dos casos, o jogador não pode abandonar a personagem e tem de enfrentar as situações por mais assustadoras que sejam, para prosseguir na narrativa. Como Perron (2004) novamente refere: “(...) when the action becomes really scary, you can’t simply cover your

eyes. Holding your controller, your extradiegetic activity must be to try to overcome the diegetic situation of your avatar” (p.[8]).

De facto, o jogador em *Silent Hill* tem acesso a várias armas e pode ficar aterrorizado mas nunca desprotegido totalmente. Numa determinada cena em *Silent Hill 2* é necessário a personagem entrar num elevador mas não consegue deslocar-se por surgir um aviso de peso, ou seja, o elevador só consegue suportar uma pessoa. De propósito, o jogador tem de deixar todos os seus *items* guardados no inventário de jogo, incluindo as várias armas, em prole de avançar na narrativa. Perron (2012) afirma sobre esta situação específica:

“(...) James has to move on completely without resources and utterly powerless. Since it is the first and only time you face such a situation, you became really anxious about will happen next. When you return later, finding all your stuff brings a great relief” (p.106).

Segundo este exemplo, podemos compreender que *Amnesia* parece estar numa melhor condição em proporcionar horror, já que o jogador nunca possui nenhuma arma e, no entanto, tem de continuar todo o videojogo nesta condição, de pura insegurança e de puro terror. Para além disso, parece que é observado constantemente. Na mansão existem imensos quadros, como visto anteriormente, e só depois de encontrar uma passagem secreta, se percebe que grande parte desses quadros funcionam como janelas que permitem observar de forma oculta vários corredores, quartos e casas de banho (Fig. 3.47). Neste espaço, que percorre uma distância considerável na mansão, são vistas várias fotografias *post-mortem* e outras fotografias macabras que contribuem para o horror que o jogador sente por não saber quem o está a observar.



Figura 3.47 - Exemplo de uma janela oculta com fotografias macabras. Imagem de autoria própria.

Em ambos os videojogos, a música revela-se uma componente indispensável para imergir o jogador numa atmosfera aterradora. De facto, para além dos diversos sustos e situações capazes de imobilizar o jogador pelo medo, os sons são responsáveis pelo preenchimento da atmosfera envolvente sendo capazes de desencadear emoções. Como Roux-Girard (2011) defende:

“To be really effective, the sound strategies must be part of a whole and integrated into a global staging of fear, which also depends on the relationships between the sound and images, the gameplay, and the game’s narrative” (p.208).

Pode então compreender-se que *Silent Hill* e *Amnesia* são videojogos que obedecem aos requisitos de um *survival horror* e que se diferenciam pela difícil distinção entre o conhecido e o desconhecido, entre o real e a alucinação. Autênticos recreios em que o jogador tem a possibilidade de se assustar a si próprio, estes videojogos conseguem prender a atenção e curiosidade do jogador ao cumprir o conceito de pergunta/resposta de Carrol, estudado no capítulo anterior.

3.9 O potencial comunicativo e emocional dos videojogos *Amnesia*

Como se pode concluir, os videojogos de *survival horror* normalmente seguem narrativas comuns que se baseiam em conhecer a história, alguns eventos invulgares, confirmar esses mesmos eventos e, finalmente, haver uma confrontação com os mesmos. Aplicada nos videojogos *Silent Hill* e *Amnesia*, também a criação de criaturas faz sentido na história pelo que a sua inserção no ambiente virtual parece atingir os níveis da perfeição. Fisicamente, por serem seres fantasiosos, a curiosidade é despertada no jogador que se depara com as criaturas impuras, demoníacas e repulsivas. Para além disso, *Amnesia* tem uma forte ligação com a arte, nomeadamente com a arquitetura, com o vitral e com a pintura. De facto, todos os artistas referidos produziam pinturas realistas que muitas vezes assumiam um carácter filosófico. Recorriam à luz de forma a poder guiar o olhar do espetador para as imagens que queriam destacar, ideia que os produtores dos videojogos *Amnesia* sempre trabalharam de modo a controlar o olhar do jogador. Assim, há a sensação de que a luz não surge de modo completamente natural para além do contraste acentuado de claro-escuro que realça o conceito de profundidade e que visa uma maior intensidade dramática das obras. Particularmente, *Amnesia - A Machine for Pigs* recorre às pinturas estudadas por dois fatores: o destaque de todos os ambientes escuros e sombrios de forma a incutir medo e tensão nos jogadores; e a loucura adormecida que está presente no ser humano, relacionada com a narrativa contada. Se para ser do seu tempo, o artista tem de ir contra o seu próprio tempo (Argan, 2006, p.41), estes pintores tornaram-se conhecidos por ampliarem os limites do realismo e por focarem temáticas inovadoras na altura e ainda hoje intrigantes. O facto de algumas das obras existirem na realidade ajuda à compreensão da narrativa contada, pelo que existem outras meramente ilustrativas e feitas pelos criadores, que podem levar a uma certa confusão por parte de quem joga. Esta ideia salienta ainda mais a ideia do real e do irreal, do verdadeiro e do falso.

De certa forma, *Silent Hill* serviu de inspiração para *Amnesia* devido ao descontrolo mental das personagens e consequentes alucinações com o objetivo de imergir o jogador no seu ambiente virtual. Assim, a semelhança de narrativas

leva a crer que os criadores se basearam no terror aplicado no universo de *Silent Hill* assim como em vários aspetos comunicativos já referidos.

Pela experiência de horror cinematográfica, pode concluir-se então que os videojogos *Amnesia* reúnem condições para marcar a diferença dentro do género *survival horror*. Ao invocar elementos específicos, vistos ao longo deste estudo, que proporcionam verdadeiros momentos assustadores e de grande tensão, este tipo de videojogos causa sensações de pânico através de uma estética muito particular em que cada pormenor tem um significado sinistro. Este género precisa então de desencadear sentimentos específicos para ser visto como tal e *Amnesia* mostra sinais de obedecer a esse requisito. Sem grandes dificuldades, o jogador é teletransportado para outro universo tornando este videojogo uma criação de valor ao explorar mecânicas de jogo singulares e ao oferecer ao jogador um ambiente imersivo e, conseqüentemente, uma experiência emocional.

Conclusão

Com este estudo, pode deduzir-se que os videojogos são um meio de comunicação artístico, com um grande impacto no jogador à semelhança de outras formas de arte. São uma autêntica forma de expressão que aumenta a experiência sensorial e faz considerar a vida de cada indivíduo, os seus atos e o mundo em que vive. É possível deduzir igualmente que o videojogo é o meio comunicativo ideal para o género de horror sendo notória a influência morfológica do cinema que, aliada à interatividade, permite que o jogador se submeta a metamorfoses a nível psicológico, graças ao poder das narrativas, da profunda imersão e forte emoção que os videojogos desencadeiam.

Quanto ao género *survival horror*, é possível pensá-lo como uma extensão do corpo do jogador, já que o seu objetivo é dominar as suas emoções e levá-lo a um descontrolo emocional, principalmente no que toca à ansiedade. Um *survival horror* ao basear-se na ideia de submissão a um horror ao qual é preciso sobreviver, e como toda a narrativa de *Amnesia* transborda em horror, é possível entender que os produtores recorrem de modo constante também à arte para perturbar o jogador e levá-lo a refletir sobre o que vê, deixando totalmente de lado o conceito de passividade. Com todo o desenvolvimento tecnológico a que tem vindo a assistir, decerto estes videojogos irão desenvolver-se ainda mais e tornar-se ainda mais únicos. É possível constatar que têm vindo a afastar-se cada vez mais do cinema de horror como a sua arte inspiradora assim como se constata que o cinema de horror se tem vindo a afastar cada vez mais da literatura gótica em prosa. Assim, com todo este afastamento e com todas as potencialidades de que o género é capaz, como serão os videojogos *survival horror* no futuro?

É importante destacar que através de várias participações em conferências e encontros, nomeadamente na conferência Videojogos2013, no encontro da Associação de Investigadores da Imagem em Movimento 2014 e nas jornadas do Centro de Investigação em Artes e Comunicação 2014, contribuíram para descortinar o potencial comunicativo e emocional dos videojogos *Amnesia*, devido à apresentação de artigos integrados nesta dissertação e respetivas discussões e sugestões.

Atualmente, os videojogos *Amnesia* já mostram inovações no género que se prendem com a tecnologia usada, a jogabilidade original e a narrativa trabalhada de uma forma atrativa para os jogadores. Pode compreender-se que os criadores basearam-se em dois objetivos principais: a criação de uma sensação de presença no ambiente virtual, através da interatividade; e manter uma mecânica de jogo simples para que a imaginação dos jogadores possa ser usada de forma a preencher lacunas tanto narrativas como visuais, com a sua criatividade. Para além disso, a ligação deste videojogo com o gótico é evidente já que vários aspetos como o terror, a definição da mansão ou castelo como palco dos acontecimentos, a utilização simbólica de ruínas como sinais de decadência e a projeção do herói protagonista arrogante e atormentado que tem a capacidade de provocar a sua própria desgraça, são claramente usados. Em *Amnesia* há um conceito comum que liga todas as histórias: o esquecimento. De facto, o jogador tem a possibilidade de controlar uma personagem ingénuo, desprotegida e que busca pelo bem mas que ao longo da narrativa se revela cruel, louca e responsável por todo o mal. Esta noção, vista em *Silent Hill*, torna-se emocionalmente forte para o jogador ao ponto de paralisar o seu raciocínio lógico, para além do facto de fazer justiça aos princípios do género: a personagem não foge de monstros nem de acontecimentos sobrenaturais mas sim dela própria, da luta que trava no seu interior devido a conflitos pessoais.

Amnesia revela-se também numa obra transmedia pois, devido à sua relação com a literatura gótica, foi desenvolvido um conjunto de cinco contos por Mikael Hedberg presentes na obra *Remember - Amnesia: The Dark Descent* que contém histórias relacionadas com os eventos do primeiro videojogo e que não são divulgadas de outra forma. É também importante destacar que o ato de descer está sempre presente em *Amnesia* e que inevitavelmente se encontra ligado a um movimento negativo ao associar a ideia de inferno, de escuro e de perigo. Como o ser humano está habituado a conceitos de ascensão, descer e ficar cada vez mais distante da luz traz uma carga negativa para o ambiente virtual e realça a escuridão dentro de cada ser humano. Para concluir, os videojogos *Amnesia* alcançam uma verdadeira experiência emocional ao jogar, por sua vez, com os jogadores, com as suas emoções, com as suas ações e com os seus estados mentais, nomeadamente, o seu poder de raciocínio lógico. Com esta dissertação não sobrou espaço para dúvidas de que os videojogos são

conteúdos interativos dotados de um grande potencial comunicativo, capazes de apresentar enredos e mensagens complexas sendo que *Amnesia* sumariza tudo aquilo que um *survival horror* é e deve ser.

Bibliografia

- Anderson, A. et al. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin* (Vol. 136 (2), 151-173).
- Argan, G. C. (2006). *Arte Moderna*. São Paulo: Editora Schwarcz LTDA. (Obra original publicada em 1992).
- Barker, C. (2009). Foreword: A Little Light in the Darkness. In Perron, B. (ed.), *Horror Video Games Essays on the Fusion of Fear and Play* (s.p.). U.S.A: McFarland & Company Inc.
- Berlin, J. (2011). Birth of a Monster Part 1. In the Games of Madness Blog. Retirado de: <http://frictionalgames.blogspot.pt/2011/03/birth-of-monster-part-1.html>
- Betton, G. (1987). *Estética do Cinema* (M. Appenzeller, Trad.). São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora. (Obra original publicada em 1983).
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror: or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge.
- Cevallos, S. (2013). *Horror in Gaming: Dissecting the Emotional Experience of Survival Horror*. Savannah College of Art and Design.
- Crane, J. (2004). Scraping Bottom: Splatter and Herschell Gordon Lewis Oeuvre. In Prince. S. (ed), *The Horror Film* (pp. 150-166). New Jersey: Rutgers University Press.
- Domingo, M. (2008). Videojuegos, Cine y Literatura: especificidad vs. Remediación. In Romero, D. e Amelia, C. (eds), *Literaturas del texto al hipermedia* (pp. 301-317). Crítico/Pensamiento Utópico, Barcelona.
- Elias, H. (2008). A nova geração de videojogos FPS. In M. L. Martins e M. Pinto (orgs.), *Comunicação e Cidadania. Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação*, setembro de 2007. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da UM.
- Elias, H. (2009). *Fist Person Shooter: The Subjective Cyberspace*. Covilhã: Universidade da Beira Interior.
- Eurogamer (2007). Facts from Frictional: The Penumbra: Overture team reveals all, Thomas Grip. Retirado de: <http://www.eurogamer.net/articles/facts-from-frictional-interview>
- Ferreira, P. (2001) *Violência (Ir)Real? Contributo para uma Reflexão acerca do Impacto da Violência dos Jogos Eletrónicos nas Crianças e nos Jovens*. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.
- França, J. (2010). Fundamentos Estéticos da Literatura de Horror: A Influência de Edmund Burke em H. P. Lovecraft. *Caderno Seminal Digital*, vol. 14, 73-89. Retirado de: http://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_seminal/seminal_14.pdf
- Gonçalves, D. F. (2013). O fantasma de Strawberry Hill: pseudotradução e a proposta estética de Horace Walpole (a partir de uma leitura dos prefácios de O Castelo de Otranto). *Revista TradTerm*, vol.21, 31-50. Retirado de: http://myrtus.uspnet.usp.br/tradterm/site/images/revistas/v21n1/05_dircilene21f.pdf
- Grip, T. (2012). The Self, Presence and Storytelling. Retirado de: <http://unbirthgame.com/TheSelfPresenceStorytelling.pdf>

- Grip, T. (2011). Birth of a Monster, Part 1. In the Games of Madness Blog. Retirado de: <http://frictionalgames.blogspot.pt/2011/03/birth-of-monster-part-1.html>
- Gross, C. G. (2009). *A Hole in the Head – More Tales in the History of Neuroscience*. United States of America: Massachusetts Institute of Technology.
- Hauser, A. (1989). *História Social da Arte e da Cultura - A Idade Média, Vol. II*. S.L.: Vega.
- Howell, P. (2011). *Great Expectations: Designing Game Environments that Operate Against Player Schema, and the Influence of this on Perceived Levels of Fear*. S/E: S/L.
- Hyman, A. (1982). *Charles Babbage: Pioneer of the Computer*. New Jersey: Princeton University Press.
- Legrand, G. (1999). *A Arte Romântica*. Lisboa: Edições 70.
- Loguidice, B. e Barton, M. (2009). *Alone in the Dark (1992): The Polygons of Fear*. In *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time* (pp. 1-13). UK: Focal Press.
- Lopes, P. (2012). *Videojogos e Desenvolvimento de Competências: Estudo sobre a Perspetiva dos Estudantes Universitários*. Lisboa: Universidade Aberta.
- Lovecraft, H. P. (1973). *Supernatural Horror in Literature*. United States of America: Dover Publications Inc.
- Loyall, B. e Aarseth's, E. (2004). Cyberdrama - Janet Murray: From Game-Story to Cyberdrama. In Wardrip-Fruin, N. e Harrigan, P. (eds), *First Person - New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 1-11). U.S.A.: Massachusetts Institute of Technology. Retirado de: http://mitp-web2.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262731751_sch_0001.pdf
- Luz, F. (2009, 8-10 Outubro). Luz – Videojogos, Narrativas, Espetáculo e Imersão. *VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*, Rio de Janeiro. Retirado de: http://movlab.ulusofona.pt/infomedia/papers/Paper_SBGames2009.pdf
- Mabbott, T. O. (1979). *Collected Works of Edgar Allan Poe Vol.I*. Philadelphia: Lea and Blanchard.
- Machado, A. (2002). *Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento*. Salvador/BA: XXV Congresso Anual em Ciências da Comunicação.
- McQuail, D. (2003). *Teoria da Comunicação de Massas* (C. Jesus, Trad.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Mello, C. (2014). Um lugar para o medo. *Simpósio - O insólito e a literatura infanto-Juvenil: O medo como prazer estético: o insólito, o horror e o sublime nas narrativas ficcionais*, (p. 68-77). Retirado de: https://www.dialogarts.uerj.br/arquivos/livro_pronto_simposios_julio_franca.pdf#page=68
- Muga, H. (2005). *Psicologia da arquitectura*. Canelas: Edições Gailivro.
- Müller, I. (2011). *Gaming After Dark – Visual Patterns and their Significance for Atmosphere and Emotional Experience in Video Games*. Salzburg University.
- Murray, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp.

- Nabais, J. M. (2009). Rembrandt – o quadro A Lição de Dr. Tulp e a sua busca incessante pelo auto-conhecimento. *Ciências e Técnicas do Património*, v.7-8, 279-296. Retirado de: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/9417.pdf>
- Niedenthal, S. (2009). Patterns of Obscurity: Gothic Setting and Light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2. In *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Perron, B. (ed.). U.S.A.: McFarland & Company Inc.
- Nogueira, L. (2002). *Violência e Cinema: Monstros, Soberanos, Ícones e Medos*. Covilhã: Universidade da Beira Interior.
- Nogueira, L. (2008). *Narrativas Fílmicas e Videojogos*. Covilhã: Labcom.
- Ormiston, R. (2012). *The Life and Works of Rembrandt*. Leicestershire: Anness Publishing Ltd.
- Pereira, M. (2011). *O Revivalismo Medieval e a Invenção do neogótico: Sobre Anacronismo e Obsessões*. XXVI Simpósio Nacional de História, São Paulo.
- Perron, B. (2004). *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*. University of Slipt: COSIGN.
- Perron, B. (2009). *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. U.S.A., McFarland & Company Inc.
- Perron, B. (2012). *Silent Hill: The Terror Engine*. U.S.A.: University of Michigan Press.
- Pinchbeck, D. (2009). Shock, Horror. In Perron, B. (ed.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. U.S.A.: McFarland & Company
- Prince, S. (2004). The Dark Genre and Its Paradoxes. In Prince, S. (ed), *The Horror Film* (pp.1-11). New Jersey: Rutgers University Press.
- Rouse, R. (2009). Match Made in the Hell: The Inevitable Success of The Horror Genre in Video Games. In Perron, B. (ed.), *Horror Video Games Essays on the Fusion of Fear and Play* (pp. 15-25). U.S.A: McFarland & Company Inc.
- Roux-Girard, G. (2011). Listening to Fear: A Study of Sound in Horror Computer Games. In Grimshaw, M. (ed.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments* (pp. 192-212). U.S.A.: Information Science Reference.
- Salgado, M. (2013). O Castelo Decadentista: Espaço e Narrativa na Literatura Finissecular. *E-escrita, Revista do Curso de Letras da UNIABEU*, vol.4, nº3, 33-45. Retirado de: http://www.uniabeu.edu.br/publica/index.php/RE/article/view/1073/pdf_73
- Santaella, L. (2004). *Corpo e Comunicação*. Retirado de: <http://pt.scribd.com/doc/45835067/Lucia-Santaella-Corpo-e-Comunicacao>
- Silva, B. (2010). Arenas Simbólicas Virtuais. *Icono14*, nº A5, 12-17. Retirado de: <http://sapiencia.ualg.pt/bitstream/10400.1/2869/1/ARENAS%20SIMB%20%93LICAS%20VIRTUAIS.pdf>
- Taylor, L. N. (2009). Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming. In Perron, B. (ed.), *Horror Video Games Essays on the Fusion of Fear and Play* (pp. 44-60). U.S.A: McFarland & Company Inc.
- Teixeira, L. (2008). Videojogos: Um (novo) média para a educação. *Revista Portuguesa de Pedagogia*, 42 (3), 37-53.

- Therrien, C. (2009). Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games. In Perron, B. (ed.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (pp. 26-45). U.S.A: McFarland & Company Inc.
- Tinwell, A. e Grimshaw, M. (2009, 23-25 April). *Running head: Survival Horror Games – An Uncanny Modality*. Artigo apresentado na conferência Thinking after Dark, Montreal–Canada. Retirado de: http://data.bolton.ac.uk/cet/Tinwell_Grimshaw_2009.pdf
- Toman, R. (2000) (ed.). *A Arte do Gótico, Arquitetura, Escultura, Pintura* (A. Simões et al, Trad.). Köln: Könemann Verlagsgesellschaft mbH.
- Vaughan, W. (1978). *Romanticism and Art*. London: Thames and Hudson Ltd.
- Walpole, H. (1764). *The Castle of Otranto*. Retirado de: <http://ebooks.adelaide.edu.au/w/walpole/horace/otranto/index.html>
- Wolf, N. (1999). *A Pintura da Era Romântica*. Köln: Tashen.
- Zagalo, N. (2009). *Emoções Interativas: Do Cinema para os Videojogos*. Coimbra: Grácio Editor.
- Zagalo, N. (2013). *A singularidade da linguagem dos videojogos*. Retirado do Portal da Comunicação InCom-UAB: <http://portalcomunicacio.com/uploads/pdf/83.pdf>
- Zagalo, N., Branco, V. e Barker, A. (2003). From Necessity of Film Closure to Inherent VR Wideness. *2nd International Conference on Virtual Storytelling*, vol. 2897, 74-77.
- Zagalo, N., Branco, V. e Barker, A. (2004). *Emoção e Suspense no Storytelling Interativo*. Games2004 - Workshop Entretenimento Digital e Jogos Interactivos (pp.75-84), Lisboa.

Índice de figuras

Figura 1.1 - Exemplo de um encontro entre a personagem e uma criatura monstruosa em <i>Alone in the Dark</i>	13
Figura 1.2 - <i>Haunted House</i> , 1982, Atari	14
Figura 1.3 - <i>Halloween</i> , 1983, Atari	15
Figura 1.4 - <i>Chiller</i> , 1986, Exidy	16
Figura 1.5 - <i>Splatterhouse</i> 1988, Namco	16
Figura 1.6 - <i>Phantasmagoria</i> , 1995, Sierra On-Line	18
Figura 1.7 - <i>Resident Evil 3</i> , 1999, Capcom. Exemplo de ângulo de câmara fixo em que o jogador não tem visibilidade do que está à sua frente	19
Figura 1.8 - Centralia hoje	25
Figura 1.9 - Centralia e <i>Silent Hill</i>	25
Figura 2.1 - Plano geral em <i>Alone in the Dark</i>	34
Figura 2.2 - Plano subjetivo e picado em <i>Alone in the Dark</i>	34
Figura 2.3 - Arcos ogivais presentes no Mosteiro da Batalha	45
Figura 2.4 - Füssli, <i>The Nightmare</i> , 1791	50
Figura 2.5 - Blake, <i>The Ghost of a Flea</i> , 1819-1820	51
Figura 2.6 - Goya, <i>Saturn Devouring His Sons</i> , 1820-1823	53
Figura 2.7 - Goya, <i>Two Old Women Eating from a Bowl</i> , 1820-1823	54
Figura 2.8 - Wiertz, <i>The Beautiful Rosine</i> , 1843	55
Figura 3.1 - Personagem a segurar arma em <i>Doom</i>	60
Figura 3.2 - Daniel a segurar lampião	60
Figura 3.3 - Castelo Neuschwanstein	64
Figura 3.4 - Arcos ogivais em <i>Amnesia – A Machine for Pigs</i>	65
Figura 3.5 - Recursos a aspetos visuais que evocam a revolução industrial no videojogo	68
Figura 3.6- Vitrais em <i>Amnesia</i>	71
Figura 3.7- – A representação de um quarto em <i>Alone in the Dark</i>	72
Figura 3.8- A representação de um quarto semelhante em <i>Amnesia – A Machine for Pigs</i>	73
Figura 3.9 - Representação da mão virtual em <i>Amnesia – The Dark Descent</i>	74
Figura 3.10 - Representação da mão virtual em <i>Amnesia – A Machine for Pigs</i>	75
Figura 3.11 - – Exemplo de alucinação	79
Figura 3.12 - Consequência das alucinações nos retratos de Alexander	79
Figura 3.13 - Inventário de jogo com medidor de sanidade e saúde à esquerda	80
Figura 3.14- Diferentes níveis de sanidade	81
Figura 3.15 - <i>Triptych of Temptation of St Anthony</i> , em português Tentações de Santo Antão	87
Figura 3.16 - Enquadramento da pintura de Bosch em <i>Amnesia</i>	88
Figura 3.17 - Turner, <i>Dutch Boats in a Storm</i> , 1801	89
Figura 3.18- Aparente representação de Turner em <i>Amnesia</i> .	90
Figura 3.19 - Retrato de um animal suíno em poses humanas visto em <i>Amnesia</i>	91
Figura 3.20 - Goya, <i>And So Was His Grandfather</i> , 1797-1798	91
Figura 3.21 - Goya, <i>Might Not the Pupil Know More?</i> , 1799	91
Figura 3.22 - Rembrandt, <i>The Anatomy Lesson of Dr Nicolaes Tulp</i> , 1632	94
Figura 3.23 - Representação da pintura <i>The Anatomy Lesson of Dr Deyman</i> em <i>Amnesia</i>	95
Figura 3.24 - Rembrandt, <i>The Anatomy Lesson of Dr. Deyman</i> , 1656	96

Figura 3.25 – Rembrandt, <i>The Slaughtered Ox</i> , 1655.	97
Figura 3.26 - Um dos calabouços com porcos pendurados em <i>Amnesia - The Dark Descent</i>	98
Figura 3.27 - Uma das imagens de lançamento de <i>Amnesia – A Machine for Pigs</i>	98
Figura 3.28 - Wiertz, <i>Hunger, Madnes and the Crime</i> , 1853	99
Figura 3.29 - Representação da pintura <i>Hunger, Madnes and the Crime</i> em <i>Amnesia</i> que cai no chão	100
Figura 3.30 - Wiertz, <i>Buried Alive</i> , 1854	101
Figura 3.31 - Representação da pintura <i>Buried Alive</i> em <i>Amnesia</i>	101
Figura 3.32 - Wiertz, <i>Greeks and Trojans fighting for the body of Patroclus</i> , 1844	102
Figura 3.33 - Representação da pintura <i>Greeks and Trojans fighting for the body of Patroclus</i> em <i>Amnesia</i>	103
Figura 3.34 - Primeira conceção dos monstros em <i>Amnesia – The Dark Descent</i>	106
Figura 3.35 - Segunda conceção dos monstros <i>The Gatherers</i>	107
Figura 3.36 - Conceção finalizada <i>The Gatherers</i>	108
Figura 3.37 - <i>Servant Brute</i>	109
Figura 3.38 - <i>The Shadow</i>	110
Figura 3.39 - <i>Kaernk</i>	111
Figura 3.40- <i>Suitor</i>	112
Figura 3.41 - <i>Wretch</i>	113
Figura 3.42 - <i>Engineer</i>	114
Figura 3.43 - <i>Tesla</i>	115
Figura 3.44 - <i>Failed Experiments</i>	116
Figura 3.45 – <i>Mannequins</i>	121
Figura 3.46 - Hans Bellmer, <i>La Poupée</i> , 1935	121
Figura 3.47 - Exemplo de uma janela oculta com fotografias macabras	125
Gráfico 2.1 - Ponto de vista e Imersão (Luz, 2009)	33
Gráfico 2.2 - Vendas, dados cedidos pela FNAC Portugal	42
Gráfico 3.1 - Circunstâncias e abrangência (Nogueira, 2008, p.32)	83