

Sob névoas narrativas: a transposição da atmosfera nos filmes de *Silent Hill*.¹

Luiz Felipe Salviano²
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

RESUMO

Este trabalho analisa as transposições cinematográficas *Silent Hill* (2006) e *Silent Hill: Revelation* (2012) comparando com a estética sensorial presente nos jogos da franquia, com ênfase nos conceitos de *Stimmung* (Gumbrecht, 2014), devir (Deleuze e Guattari, 1997) e na produção de subjetividades marginais. Investigamos como o horror, em ambas as mídias, pode construir uma conexão empática com vivências outras. Questionamos de que forma o cinema transforma a construção de atmosferas e a experiência sensorial do horror interativo. O objetivo é identificar continuidades e rupturas quanto à produção de presença, alteridade e imersão afetiva. A metodologia abarca análise de sequências audiovisuais e bibliografia especializada. Constatamos que os filmes adotam uma narrativa mais linear e expositiva, o que altera as atmosferas e as experiências de devir.

PALAVRAS-CHAVE

Horror; cinema; transposição; jogos eletrônicos; subjetividade.

INTRODUÇÃO

Transposições cinematográficas de jogos eletrônicos enfrentam o desafio de traduzir experiências interativas para uma outra linguagem. Este trabalho analisa os filmes *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006) e *Silent Hill: Revelation* (M. J. Bassett, 2012) em comparação à estética sensorial e aos devires identitários dos jogos nos quais os filmes se basearam: *Silent Hill 1* e *3*, produzidos pela Konami. Visamos compreender como as experiências de horror dos jogos são traduzidas para o audiovisual.

Tanto os filmes quanto os jogos da franquia se ambientam na cidade fictícia de Silent Hill, um espaço capaz de materializar os medos, traumas e angústias de cada indivíduo. Essa vivência não se limita aos personagens: é compartilhada com o espectador ou jogador, cujas reações emocionais, como observa Carroll (1999), tendem a refletir aquelas expressas pelos personagens da narrativa. Esse fenômeno evidencia o papel central da imersão e da construção atmosférica na estética do horror, ao mesmo tempo

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando em Comunicação pela UERJ. Mestre em Comunicação pela UERJ. Possui licenciatura em Letras (Português/Literaturas) pela UFRJ. Bolsista CAPES. Membro dos grupos de pesquisa "POPMID: Reflexões sobre Gêneros e Tendências em Produções Midiáticas" e "CiberCog: Grupo de Pesquisa em Comunicação, Lúdico e Cognição". Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2848998824048857>. Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-5558-9858>. Contato: luizsalvianof@gmail.com

em que revela o potencial do gênero para mobilizar empatia por meio de experiências afetivas intensas.

Assim, a pesquisa parte da seguinte pergunta: como os filmes lidam com os elementos sensoriais e ontológicos do horror interativo e em que medida mantêm a conexão empática e afetiva da experiência original? Trabalhamos com a hipótese de que, embora os filmes mantenham certos traços da franquia – como a névoa da cidade e a instabilidade psicológica dos personagens –, realizam uma reorganização da experiência sensível, privilegiando estruturas narrativas mais expositivas e convencionais. Argumenta-se, ainda, que essa mudança reflete não só a troca de mídia, mas também de contexto cultural – pois os jogos são produções orientais e os filmes são ocidentais.

Fundamentação teórica

A fundamentação teórica articula os conceitos de *Stimmung* (Gumbrecht, 2014) e *devenir* (Deleuze & Guattari, 1997) para pensar a atmosfera como possibilidade de presença sensível e conexão empática. Barbara Creed (1993) contribui com o conceito de feminino monstruoso, visível na personagem Alessa, cuja subjetividade se manifesta na cidade como espaço de angústia e trauma projetado. A figura de Alessa, marcada por violências e exclusão, ativa uma dimensão liminar que convoca o espectador/jogador a experienciar afetivamente sua dor e alteridade. A experiência empática se intensifica nos jogos via espacialidade e agência (Murray, 2003), mas é diluída nos filmes. Fisher (2016), com o conceito de *eerie*, e Heft (2021), ao tratar zonas liminares, ajudam a compreender a ambiência desolada – e coberta de névoa – da cidade de *Silent Hill*. Inês Gil (2005), por fim, sublinha o papel de luz e som na construção atmosférica do audiovisual.

Metodologia

Nossa abordagem é qualitativa, com análise comparativa de sequências dos filmes *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006) e *Silent Hill: Revelation* (2012), em diálogo com passagens dos jogos *Silent Hill 1* e *Silent Hill 3*. A reflexão é sustentada por bibliografia crítica sobre narrativa digital (ou interativa), audiovisual e estética do horror.

Análise e principais resultados

Nos games, a cidade expressa a subjetividade de Alessa e posteriormente o próprio jogador assume o controle da personagem. Como destaca Juul (2001), jogos priorizam ações e regras, favorecendo a abstração – algo que se reduz nos filmes, mais lineares e

explicativos. A estética sensorial dos jogos, com ambientes opressivos e sons distorcidos, evoca uma presença afetiva (Gumbrecht, 2014; Gil, 2005), efeito que se modifica nos filmes. Além disso, há diferenças culturais: a tradição japonesa, influenciada por elementos estéticos como o *Ma* (Okano, 2013), tende a uma valorização maior do mistério e da abstração; por outro lado, produções ocidentais tendem a privilegiar explicações e fechamentos narrativos. É necessário observar essas diferenças de mídia e cultura ao transpor experiências sensoriais entre um formato e outro para que o horror, nesse processo, mantenha sua potência afetiva.

REFERÊNCIAS

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

CREED, Barbara. **The monstrous-feminine: film, feminism, psychoanalysis**. Abingdon, UK: Routledge, 1993.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Vol. 4. São Paulo: Editora 34, 1997.

FISHER, Mark. **The Weird and the Eerie**. London: Repeater Books, 2016.

GIL, Inês. **A atmosfera no cinema**. Braga: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência, Stimmung**. Rio de Janeiro: Contraponto: PUC-Rio, 2014.

HEFT, Peter. **Betwixt and Between: Zones as Liminal and Deterritorialized Spaces**. PULSE: Journal of Science and Culture, 8, 2021.

JUUL, Jesper. **Games Telling Stories? – A Brief Note on Games and Narratives**. Game Studies, v. 1, n. 1, jul. 2001. Disponível em: <https://gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Acesso em: 9 maio 2025.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

OKANO, Michiko. *Ma – a estética do “entre”*. In: **Revista USP**, São Paulo, n. 100, p. 150–164, dez. 2013–fev. 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i100p150-164>. Acesso em: 9 maio 2025.

Referências audiovisuais:

BASSETT, M. J. **Silent Hill: Revelation**. EUA: Lionsgate, 2012.

GANS, Christophe. **Silent Hill**. EUA: Davis Films, 2006.

Referências ludográficas:

KONAMI. Silent Hill. PlayStation, 1999.

KONAMI. Silent Hill 3. PlayStation 2, 2003.