

De uma tela para a outra: a adaptação do jogo *Until Dawn* para filme¹

Gabriela Rolim Cavalheiro²

Gislaine Alves Cruz³

Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS

Resumo

Este artigo busca analisar a adaptação do jogo *Until Dawn* (2014) para o cinema. Para isso, faz-se primeiro uma retomada conceitual de adaptação, a fim de compreender suas nuances e as possibilidades. Como metodologia, nos ancoramos na análise narrativa proposta por Winck (2017) e na narratologia apontada por Murray (2003) e Ryan (2001; 2009). Como principal constatação da análise aponta-se o fato de que o filme se distancia do jogo em sua base, uma vez que perde o aspecto interativo, mas elementos centrais da obra se mantêm em ambos os formatos.

Palavra-chave: adaptação; videogame; cinema; análise narrativa; narratologia.

Introdução

Adaptações existem há centenas de anos; Shakespeare (1564 – 1616) adaptava histórias orais para peças de teatro (Hutcheon, 2013) que posteriormente foram transpostas para filmes, telenovelas e outras várias versões nos teatros pelo mundo. Outro exemplo são os primeiros monstros da Universal, que derivam de figuras da literatura. E com o avanço da produção e popularização dos videogames, se tornou natural que eles também sejam adaptados para outras mídias — entre elas, o cinema.

A adaptação leva a mudanças na obra derivada, pois, de acordo com Linda Hutcheon (2013), é natural que, ao mudar o formato, alguns elementos da obra-fonte se percam. Além disso, enquanto um livro se utiliza do texto escrito, o cinema faz uso de elementos audiovisuais para contar uma história, gerando diferenças narrativas ainda que se trate da mesma história. Isso também ocorre com adaptações de videogame para audiovisual: enquanto um jogo de narrativa interativa dá ao jogador o poder de tomar decisões na história, o filme coloca a pessoa do outro lado da tela para assistir as decisões tomadas pelos roteiristas e diretores (Fragoso e Amaro, 2018). Desse modo, cada nova produção permite uma nova construção e apreensão de sentidos.

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 Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. E-mail: rolimcavalheiro@gmail.com.

³ Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. E-mail: contatogihalves@gmail.com.

A partir dessas considerações, este artigo busca analisar a adaptação do jogo *Until Dawn* (2014) desenvolvido pela Supermassive Games e lançado originalmente para o console PlayStation 4, para o filme *Until Dawn: Noite do Terror* (2025), dirigido por David F. Sandberg. Como metodologia, será utilizada análise narrativa, onde se busca compreender os sentidos dados a cada versão com base em aspectos estéticos-narrativos das obras. É possível olhar a narrativa audiovisual, segundo João Baptista Winck (2007, p. 34), como “um projeto, ou plano genérico, tanto das interfaces internas à tecnologia narrativa audiovisual como das diretrizes formais dominantes nas relações de comunicação da indústria nas relações de comunicação da indústria do entretenimento com seus públicos”. Deste modo, é perceptível que narrativa é algo presente tanto no cinema quanto nos jogos — e a narratologia é uma das duas principais abordagens dos estudos de jogos.

Para Janet Murray (2003) e Marie Laure Ryan (2001; 2009), a narratologia investiga os componentes e estruturas narrativas presentes nos videogames por meio de teorias literárias e linguísticas preexistentes, com o objetivo de evidenciar que, assim como outras mídias — como o cinema e os quadrinhos —, os jogos de videogame também são capazes de contar histórias. Assim, para a análise proposta, foram selecionados quatro elementos de ambas as obras: a narrativa, o personagem Dr. Alan Hill, o efeito borboleta e os monstros *wendigos*.

Seguem-se a esta introdução uma seção sobre adaptação, a fim de apreender seu impacto e relevância, uma seção sobre os estudos de jogos e a seção de análise. Por fim, considerações finais e referências.

1 Partida teste: adaptando jogos para o cinema e as dificuldades do processo

De acordo com Mussa e Garcia (2014, p. 5), “adaptação indica ‘adaptar’ um produto de uma mídia a outra, no sentido de que esse produto se mantém, mas tenta se adequar a uma gramática diferente”. Isto é: o cerne da história permanece, mas a forma como é contada muda. A maioria das teorias da adaptação presume

que a história é o denominador comum, o núcleo do que é transposto para outras mídias e gêneros, cada qual a trabalhando em diferentes vias formais e [...] através de diferentes modos de engajamento — contar, mostrar ou interagir. A adaptação buscaria, em linhas gerais, “equivalências” em diferentes sistemas de signos para os vários elementos da história: temas, eventos, mundo,

personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, símbolos, imagens, e assim por diante. (Hutcheon, 2013, p. 32)

Pensando em tramas, desde o princípio as adaptações estão presentes no cinema. *Nosferatu* (dir. Friedrich Wilhelm Murnau, 1922), por exemplo, é uma adaptação não autorizada de *Drácula* (1897), escrito por Bram Stoker; *Frankenstein* (dir. James Whale, 1931) adapta o livro homônimo de Mary Shelley, publicado originalmente em 1818. E a relevância das adaptações não para no início do cinema; na verdade, como observado por Hutcheon (2013), até 1992, 85% dos filmes vencedores do Oscar foram adaptações literárias. Olhando para o cenário atual, no final de 2024 tivemos uma nova versão de *Nosferatu*, dessa vez dirigida por Robert Eggers, e em novembro de 2025 será lançada uma nova versão de *Frankenstein*, com direção de Guillermo del Toro⁴.

Segundo Mussa e Garcia (2014), o diálogo com jogos também ocorre há um certo tempo, com o audiovisual fazendo uso de uma linguagem que se assemelha aos jogos desde a década de 1980. É o caso de *Tron* (dir. Steven M. Lisberger, 1982) e da famosa cena de luta do filme sul-coreano *Oldboy* (dir. Park Chan-wook, 2003), que “relembra os jogos do estilo *beat'em'up*, popularizados principalmente pela série de jogos *Double Dragon* (iniciada em 1987)” (Mussa e Garcia, 2014, p. 6, grifos do autor).

Uma das questões levantadas para esses resultados é a expectativa de que os filmes sejam “fiéis” aos jogos que estão sendo adaptados (Mussa e Garcia, 2014). Fidelidade em si é um tema que aparece com recorrência em estudos de adaptação, e, segundo Hutcheon (2013, p. 27), “se conhecemos esse texto anterior, sentimos constantemente sua presença pairando sobre aquele que estamos experienciando diretamente”. Ao falar de jogos interativos, a questão parece ressurgir com ainda mais intensidade⁵, pois, nesse tipo de jogo, a história é construída através das escolhas do jogador. Para Frasca (2003), os jogos de videogame não podem ser reduzidos à narrativa devido ao fato de que os jogadores devem interagir com o jogo e não interpretar seus sinais — o oposto do que acontece com os filmes e livros.

Além disso, analisar os videogames é encarar a própria cultura, pois enquanto o cinema é conhecido por representar a sociedade através de suas obras, Fragoso e Amaro (2018) apontam que o jogo pode ser reconhecido como o espírito fundador da cultura.

⁴ Frankenstein. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt1312221/>. Acesso em 11 jun. 2025.

⁵ Crítica: Until Dawn: Noite do Terror. Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-until-dawn-noite-do-terror/>. Acesso em 11 jun. 2025.

Tal visão é reforçada por Huizinga (1995), que explica que o ato de brincar e jogar é definido como um ato inato da sociedade — por exemplo, a própria linguagem é uma forma de brincar com palavras, já que é por meio dela que humanos e animais se comunicam e estabelecem regras. No final do século XX, os computadores e consoles de videogame se tornaram mais acessíveis à população, diminuindo de tamanho e ganhando espaço como uma forma de entretenimento familiar. Com isso, começaram a surgir discussões acerca do computador como um potencial meio de comunicação, e os estudos de jogos se expandiram para além do ponto de vista antropológico (Fragoso e Amaro, 2018).

Além disso, a indústria dos jogos teve um grande aumento no número de jogadores e faturamento nos últimos anos, e, em 2023, passou da marca de 3,3 bilhões de jogadores (quase metade da população mundial), com mais de 180 bilhões de dólares de faturamento, contra 77 bilhões da indústria cinematográfica no mesmo período⁶. Tal número pode ser explicado pela facilidade de acesso a diversos jogos, que agora estão na palma da mão — mais especificamente, no celular. Apesar da popularidade dos jogos, as adaptações “têm sido consideradas, em sua maioria, um fracasso de público e principalmente de crítica” (Mussa e Garcia, 2014, p. 06).

É possível considerar que tal “fracasso” ocorre pois os mundos dos jogos digitais não são criados para serem vistos, mas para serem explorados: em vez de mero observador, o jogador é uma espécie de turista acompanhado por um guia que direciona sua atenção — nesse caso, quem desenvolveu o jogo (Fragoso; Amaro; Freitas, 2021). Essa exploração acontece por meio da agência, ou seja, a possibilidade de interação e decisão do jogador sobre o jogo que, por sua vez, é quem oferece o conteúdo e as configurações internas para que as ações possam acontecer. Em outras palavras, diferentemente do papel do espectador no cinema e na literatura, o jogador não apenas observa os acontecimentos, mas também é responsável pelas ações do personagem controlado e por suas consequências. No entanto, os jogos, por serem objetos materiais, têm seu próprio mundo e sua própria realidade alternativa, não ocorrendo apenas na mente do jogador nem apenas dentro do jogo (Frasca, 2003). Portanto, a agência é uma

⁶ Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema/>. Acesso em 11 jun. 2025.

relação de troca constante entre o jogador e o sistema de jogo, e não uma série linear de ação e reação ou de eventos em paralelo (Fragoso, 2015).

Ainda assim, temos uma gama de jogos adaptados para o cinema. Alguns outros exemplos de jogos de terror adaptados para o audiovisual são *Resident Evil*, *Five Nights at Freddy's* e *Silent Hill*, todos antes de *Until Dawn*, que será analisado na próxima seção deste artigo.

2 Cinema em jogo: análise de *Until Dawn* (2014) x *Until Dawn: Noite do Terror* (2025)

Com base nas teorias anteriores, nos debruçamos na análise do filme *Until Dawn: Noite do Terror* em relação ao jogo *Until Dawn*. Para isso, foram selecionados quatro aspectos: a narrativa, que é indissociável dos personagens; o personagem Dr. Alan Hill; o efeito borboleta e os monstros *wendigos*.

2.1 A narrativa

O jogo *Until Dawn* conta a história de um grupo de oito amigos — Sam, Mike, Jessica, Emily, Matt, Ashley, Josh e Chris — que se reencontram em um chalé de férias um ano após a tragédia envolvendo Hannah e Beth, irmãs gêmeas que desapareceram na floresta após uma pegadinha feita pelos protagonistas. Cada personagem é controlado pelo jogador e tem traços de personalidade inspirados em estereótipos do gênero de terror: Sam é a melhor amiga de Hannah e a potencial *final girl*⁷ da história; Mike e Jessica são um casal heteronormativo e os primeiros a serem surpreendidos na floresta; Emily é uma mulher temperamental e mandona, enquanto Matt, seu namorado, é mais tímido; Chris é considerado o nerd do grupo; Ashley é a garota quieta e estudiosa; e Josh é o personagem brincalhão, mas com passado trágico.

A adaptação cinematográfica também tem como premissa o desaparecimento de alguém — dessa vez, de uma mulher chamada Melanie — e um reencontro um ano após o ocorrido. No filme, cinco amigos — Clover, Max, Abe, Nina e Megan — partem para o último local onde Melanie foi vista em busca de respostas, mas acabam ficando presos em um ciclo repetitivo de mortes que só pode ser quebrado se todos sobreviverem até o

⁷ Em português, “garota final”. É o termo usado para descrever a protagonista dos filmes *slasher*, em geral uma garota virginal que é a única sobrevivente.. Já *slasher* é um subgênero do horror que traz um assassino psicopata que persegue um grupo de jovens, matando um a um, em geral com grande teor de violência gráfica.

amanhecer. Assim como no jogo, a personalidade de cada membro do grupo é bem demarcada: Clover (irmã de Melanie) assume o posto de *final girl*; Nina e Abe são um casal heteronormativo; Max é ex-namorado de Clover, mas disposto a retomar a relação; e Megan é uma personagem sensível. Hutcheon (2013) aponta que grande parte do discurso acerca de adaptações se dá em termos de perda e, por um viés, é possível considerar que há uma perda aqui, uma vez que o filme tem um grupo menor de amigos; entretanto, os arquétipos ligados a obras de terror se mantêm, mostrando que, apesar de uma perda numérica, não há uma perda no que cada um representa.

No jogo, a estadia acaba se transformando em uma noite de terror quando surge um *serial killer* mascarado que persegue os personagens; porém, no decorrer da trama, é revelado que o tal assassino se trata de Josh, que se disfarçou de psicopata para pregar uma peça nos protagonistas e se vingar pelo destino trágico de Beth e Hannah. A verdadeira ameaça na trama são os *wendigos*, criaturas sanguinárias que surgiram após atos de canibalismo e acabam invadindo o chalé. Os protagonistas conseguem pedir ajuda pelo rádio, mas precisam sobreviver até o amanhecer para serem resgatados. O número de sobreviventes depende das ações do jogador, e a história acaba com a explosão do chalé e o interrogatório dos personagens que saíram vivos.

Já no filme, é revelado que o *loop* temporal no qual os personagens estão presos faz parte dos experimentos do Dr. Hill, um psiquiatra que estuda o medo. Depois de algumas tentativas falhas de fuga, o grupo descobre que as pessoas se tornam *wendigos* após passarem treze noites no ciclo de mortes, e Clover encontra sua irmã já transformada em uma dessas criaturas. Na reta final do filme, Dr. Hill revela a Clover que os medos dela são os responsáveis pelos monstros que estão perseguindo o grupo durante a noite. A história acaba com todos os protagonistas sobrevivendo e saindo do *loop* temporal após a suposta morte de Dr. Hill, e as câmeras de segurança mostram um chalé na montanha, em um cenário similar ao local onde ocorre a história do jogo.

Como apontado por Fragoso e Amaro (2018, p. 11), “jogar é fazer mudanças que alteram a experiência de modo significativo e que não tem paralelo em filmes ou livros”. E a agência (ou falta dela) de mudanças na trama é o maior ponto de diferença entre jogo e filme no que concerne à narrativa, pois a sobrevivência dos personagens do jogo estão diretamente ligadas às ações do jogador, enquanto no filme tudo foi previamente definido pela equipe de produção. Não acreditamos que isso torna o filme

inferior ao jogo, entretanto é uma mudança considerável por tirar o poder das mãos de quem acompanha a história.

2.2 Dr. Alan Hill

No jogo, Dr. Alan Hill é um personagem psiquiatra que aparece no intervalo entre os capítulos, orientando e questionando as escolhas do jogador através de sessões de terapia. Na reta final da história, é descoberto que essas sessões são, na verdade, alucinações de Josh, um dos protagonistas, e as respostas do jogador nas sessões refletem os medos e as inseguranças do personagem, que está passando pelo luto e se sente culpado por não conseguir salvar suas irmãs.

Dr. Alan Hill é interpretado por Peter Stormare tanto no jogo quanto na adaptação cinematográfica. Mais do que sentir a presença do texto original por uma busca por conexão (Hutcheon, 2013), ao utilizar o mesmo ator, a adaptação faz um aceno direto para o videogame. Entretanto, ao contrário da sua postura no jogo, no filme o personagem é o vilão da história e tem um comportamento sádico, realizando experimentos com o ciclo de mortes para estudar o medo, o que causa a transformação monstruosa de seus cobaias. Dr. Hill é morto pela protagonista, encerrando o ciclo de mortes e garantindo a sobrevivência do grupo até o amanhecer. Porém, nos momentos finais do filme, é possível ouvir o vilão assobiando, deixando aberto a interpretações de sua verdadeira natureza.

2.3 Efeito borboleta

No jogo, há uma mecânica chamada “Efeito Borboleta”, que força o jogador a tomar decisões que afetam o rumo da história. Essas escolhas podem causar a morte de personagens, mudar a forma como os protagonistas interagem entre si e até a maneira como elementos do cenário reagem aos personagens. A mecânica se manifesta no jogo por meio de um ícone de borboleta, que é exibido no canto superior direito da tela após o jogador fazer uma escolha. As decisões são salvas automaticamente e não podem ser alteradas até o final da história — após terminar o jogo pela primeira vez, é possível recomençar do zero ou jogar novamente a partir de um capítulo específico para explorar outras opções e descobrir todos os cenários possíveis. Ao pausar o jogo, é possível

consultar no menu todas as escolhas cruciais e suas consequências, que são representadas como asas de borboleta, cada ação levando a uma reação diferente.

No filme, a personagem Megan usa um colar com pingente de borboleta e, após mais uma noite, escolhe ir atrás do Dr. Hill e deixa essa decisão registrada em um vídeo no celular. Seu paradeiro torna-se a chave para os protagonistas descobrirem a localização do vilão e marca o início do clímax. Como nos relembra Hutcheon (2013, p. 28), “a adaptação é repetição, porém repetição sem replicação”. É possível interpretar o pingente de borboleta e o papel de Megan na história como uma referência à mecânica “Efeito Borboleta”, já que é graças a ela que o grupo consegue acabar com o ciclo de mortes e escapar com vida. Ou seja: a borboleta se repete em ambas as histórias, mas sua presença não é uma réplica.

2.4 *Wendigos*

Os *wendigos* são espíritos malignos do folclore indígena norte-americano associados ao inverno e à fome extrema. Em algumas representações, são descritos como criaturas humanoides e raquíticas em busca constante por vítimas, sendo capazes de possuir pessoas e provocar comportamentos canibalísticos (Brightman, 1988). Em *Until Dawn*, os *wendigos* são colocados como a verdadeira ameaça ao grupo de protagonistas, sendo responsáveis pela maioria das mortes possíveis.

No jogo, a origem dessas criaturas está associada à maldição de um espírito maligno, que despertou após uma escavação na montanha e possui pessoas que cometeram canibalismo, transformando-as em *wendigos*. Já a adaptação cinematográfica trouxe uma mudança significativa na história dos *wendigos*: em vez de uma origem sobrenatural, são pessoas que fizeram parte do experimento de Dr. Hill e sucumbiram ao medo gerado pelo ciclo contínuo de mortes. Além disso, eles são mortos com facadas no filme, enquanto sua única fraqueza no jogo é o fogo.

O uso dos *wendigos* como antagonistas no horror é criticada por Johnson (2022), que aponta que as representações na cultura pop são geralmente criadas por pessoas não nativas. Segundo a autora, isso é considerado uma problemática pois traz antagonistas indígenas que representam ameaça à cultura branca por sua alteridade e indigeneidade, ao mesmo tempo em que se apropria indevidamente, descarta e demoniza a cultura

índigena da qual o mito provém. Ainda que o filme não explore a origem indígena deles, os *wendigos* ainda assim são transformados em monstros.

Fim de jogo: considerações finais

Hutcheon (2013) defende que adaptações sempre terão mudanças em relação à obra-fonte. E quando se trata de adaptar um jogo para o cinema, essa mudança é basilar: a interatividade precisa dar espaço a decisões prévias, tomadas não por quem acompanha a história enquanto ela acontece, mas sim previamente pela equipe por trás dela (Fragoso e Amaro, 2018).

Until Dawn não foge desse padrão. Entretanto observamos que diversos elementos do jogo, se mantêm presentes no filme, ainda que de forma diferente. Os elementos que remetem à repetição apontada por Hutcheon (2013) encontrados na análise foram: um grupo de amigos em busca de desaparecidos; a borboleta no menu do jogo e no colar de uma das personagens do filme; um ator interpretando o mesmo personagem em ambos os formatos, entretanto esse personagem tem um papel diferente em cada obra; e os wendigos, os maiores monstros da história.

Ficou claro através dessa breve análise que, ao adaptar jogos para o audiovisual, trabalharemos com perdas; elas são inevitáveis devido aos formatos (Hutcheon, 2013; Fragoso e Amaro, 2018). Ainda assim, nos parece possível manter um nível de proximidade entre as duas obras ao se utilizar do enredo central e de elementos que compõem a obra-fonte, e *Until Dawn* nos mostra isso — seja trazendo um mesmo ator, seja com a presunção de uma borboleta que se metamorfoseia, como toda adaptação.

Referências

BRIGHTMAN, Robert A. (1988). **The Windigo in the Material World**. *Ethnohistory*. 35 (4): 337–379. doi:10.2307/482140.

Crítica: *Until Dawn: Noite do Terror*. In: **Plano Crítico**. Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-until-dawn-noite-do-terror/>. Acesso em 11 jun. 2025.

FRAGOSO, Suely. **A experiência espacial dos games e outros medias**: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. *Comunicação e Sociedade*, Braga, v. 27, p. 195-212, 2015

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos Estudos dos Jogos**. Salvador: EDUFBA, 2018.

FRAGOSO; Suely; AMARO, Mariana; FREITAS, Fabiana. **Imagens de mundos de jogo e práticas espaciais**. Significação, São Paulo, v. 48, n. 55, p. 250-272, jan-jun. 2021.

Frankenstein *In*: IMDb. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt1312221/>. Acesso em 11 jun. 2025.

FRASCA, Gonzalo. Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place. *In*: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 2003, Utrecht. **Anais Eletrônicos** [...]. Utrecht: DIGRA, 2003. Disponível em: http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf. Acesso em 11 jun. 2025.

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture**. Boston: Beacon Press, 1955.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. 2ª Ed. Florianópolis: UFSC, 2013.

JOHNSON, F.A. A Creature Without a Cave: Abstraction and (Mis)Appropriation of the Wendigo Myth in Contemporary North American Horror. *In*: **Reinvention: An International Journal of Undergraduate Research**. 15 (S1). doi:10.31273/reinvention.v15iS1.906.

Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema. *In*: **Veja**. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema/>. Acesso em 11 jun. 2025.

MUSSA, Ivan; GARCIA, Yuri. Terror, Horror, Survival-Horror: A Transposição do Gênero Horror dos videogames para o cinema. *In*: **VIII Simpósio Nacional da ABCiber**, 2014, São Paulo, Disponível em: https://abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/ivan_mussa_tavares_gomes_195.pdf. Acesso em 11 jun. 2025.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itáu Cultural: UNESP, 2003.

RYAN, Marie-Laure. From Narrative Games to Playable Stories. *In*: **StoryWorlds: a Journal of Narrative Studies**, Nebraska, v. 1, p. 43-59, 2009.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. London: Johns Hopkins, 2001.

WINCK, João Baptista. **Quem conta um conto aumenta um ponto: design do audiovisual interativo**. Rio de Janeiro: Garamond, 2007.