

## **Identidades fraturadas: sobre a fragilidade dos heróis masculinos na franquia *Silent Hill*<sup>1</sup>**

Tiago José Lemos MONTEIRO<sup>2</sup>  
Instituto Federal do Rio de Janeiro, Nilópolis, Rio de Janeiro

### **RESUMO**

Desde seu lançamento, em 1999, *Silent Hill* tem se afirmado como uma das franquias mais longevas no âmbito de uma vertente dos jogos eletrônicos nomeada de *survival horror*. A quase totalidade dos jogos da franquia tem por protagonista um personagem de passado misterioso ou traumático que é subitamente conduzido até a enevoada cidade de Silent Hill, em uma espécie de realidade alternativa habitada por monstros de toda sorte. O objetivo deste artigo é situar o processo de complexificação dos heróis do sexo masculino da franquia *SH* no contexto de discussões contemporâneas acerca da reconfiguração das representações da masculinidade pelas mídias audiovisuais. O foco da presente reflexão recairá sobre o personagem Murphy Pendleton, de *SH: Downpour* (2012), de modo a investigar as continuidades e rupturas entre os jogos da franquia a partir de seu episódio mais recente.

**PALAVRAS-CHAVE:** horror; videogames; *Silent Hill*; gênero; masculinidades.

---

1 Trabalho apresentado no GP Games, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

2 Professor do Curso de Produção Cultural e da Pós-Graduação em Linguagens Artísticas, Cultura e Educação do Instituto Federal do Rio de Janeiro. Doutor em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense, e-mail: [tjlmonteiro@yahoo.com.br](mailto:tjlmonteiro@yahoo.com.br).

---

## Considerações iniciais

Desde o lançamento de seu primeiro capítulo, em 1999, *Silent Hill* (doravante, *SH*) tem se afirmado como uma das franquias mais longevas no âmbito de um (sub)gênero ou vertente dos jogos eletrônicos usualmente nomeado de *survival horror*. Até o presente momento, o universo de *SH* abrange oito jogos da chamada “série principal” (*SH*, 1999; *SH2*, 2001; *SH3*, 2003; *SH4: The Room*, 2004; *SH: Origins*, 2007; *SH: Homecoming*, 2008; *SH: Shattered memories*, 2009, espécie de *reboot* do primeiro jogo para o console Wii; e *SH: Downpour*, 2012), além de diversas expansões para outras plataformas e linguagens de mídia, como telefones celulares (*SH: The escape*, 2007), cinema (os longas-metragens *SH*, Christophe Gans, 2006; e *SH: Revelation*, Michael J. Bassett, 2012), literatura e quadrinhos. Os quatro primeiros jogos da franquia foram desenvolvidos no Japão pela equipe Team Silent, liderada pelo criador do universo *SH*, Keiichiro Toyama, e distribuídos pela Konami. A partir de *Origins* (que é cronologicamente anterior ao jogo de 1999), o desenvolvimento dos jogos passou a ocorrer nos Estados Unidos, por estúdios como Double Helix, Climax e Vatra.

Embora não exista uma ligação direta entre as tramas dos episódios (exceção feita a *SH3*, que é uma espécie de continuação do *SH* de 1999, e a *Origins*, que funciona como *prequel* deste último), há um elemento que unifica todos os jogos: a existência de um personagem principal com um passado misterioso, traumático ou carregado de alguma culpa profunda, que é subitamente arremessado ou conduzido até a enevoadá Silent Hill – em cuja concepção podemos identificar ecos da atmosfera de *Twin Peaks* e do imaginário horrífico-cósmico de H.P. Lovecraft e Clive Barker. Estruturadas em torno de *narrativas de descoberta/revelação*, segundo as quais é no percurso proposto pelos desafios do jogo que determinado personagem irá descobrir mais sobre si próprio, também o passado enigmático da cidade, pontuado por tragédias diversas e atravessado pela presença de cultos ancestrais, nos é revelado na medida em que o protagonista percorre sua jornada por uma espécie de realidade alternativa habitada por monstros de toda sorte.

Em linhas gerais, o *gameplay* dos jogos da saga *SH* envolve a orientação por meio de mapas, a resolução de enigmas, a coleta de itens necessários à sobrevivência, a obtenção de armas e, por último mas não menos importante, o confronto com os inimigos de natureza monstruosa. A possibilidade de salvamento do jogo é limitada a

---

locais específicos, geralmente identificados por um símbolo reluzente vermelho; a capacidade de transporte e armazenamento de armas, munições e recursos é igualmente restrita; por fim, em algumas ocasiões, revela-se mais estratégico simplesmente fugir dos monstros do que enfrentá-los (característica comum a diversos jogos classificados sob a rubrica de *survival horror*).

Com a exceção de *SH3*, cuja protagonista (Heather) é do sexo feminino, todos os demais jogos da série principal contam com personagens-avatars do sexo masculino, no mais das vezes coadjuvados por figuras não-jogáveis que reforçam determinados estereótipos associados à condição feminina no contexto das narrativas de horror/terror (a Mãe Protetora, a Noiva/Esposa Resignada, a Sacerdotisa/Bruxa). Se, sob esta perspectiva, a franquia *SH* não aparenta fugir ao senso comum hegemônico que rege a cultura midiática e seus artefatos, por outro lado é interessante perceber como os “heróis” de *SH* também se distanciam significativamente de um perfil mais tradicional (pautado por valores como força, determinação, generosidade e resiliência), optando em vez disso por heróis frágeis, hesitantes, capazes de escolhas amorais ou egoístas, e cuja incapacidade de lidar com algum trauma do passado acaba funcionando como elemento catalisador de sua “entrada” do mundo de Silent Hill.

O objetivo deste artigo é situar tais processos de fragilização e complexificação dos heróis do sexo masculino da franquia *SH* no contexto de discussões contemporâneas acerca da reconfiguração de determinados papéis de gênero, sobretudo no que diz respeito às representações da masculinidade pelas mídias audiovisuais. No que diz respeito ao recorte, o foco da presente reflexão recairá sobre o personagem Murphy Pendleton, de *SH: Downpour* (2012), aqui tomado como uma espécie de atualização radical de James Sunderland (o protagonista de *SH2* que, em certa medida, consolida a inclinação da franquia para heróis masculinos complexos e frágeis), e como forma de investigar as continuidades e rupturas entre os jogos da franquia a partir de seu episódio mais recente.

### ***SH* e as contradições do *survival horror***

Juntamente com o primeiro jogo da franquia *Resident Evil* (Capcom, 1996, doravante *RE*), *SH* é considerado um dos marcos da popularização do termo *survival horror* entre os entusiastas de jogos eletrônicos. Temáticas e atmosferas horríficas já

frequentavam o universo dos games desde meados dos anos 1980 (ROUSE III, 2009; THERRIEN, 2009), contudo: basta lembrarmos do icônico jogo *Halloween* (Wizard Videogames, 1983, disponível para a plataforma Atari 2600), baseado no filme homônimo dirigido por John Carpenter (1978). É a partir de títulos como *Alone in the dark* (Infogrames, 1992), *RE* e *SH*, entretanto, que um determinado formato de abordagem do horror/terror a partir das especificidades da linguagem dos games se consagra. Este formato seria caracterizado, em linhas gerais, pelo estabelecimento de uma atmosfera opressiva e de isolamento experimentada pelo personagem-avatar, que precisa percorrer um mundo percebido como horrífico dispondo de recursos e habilidades limitadas, a fim de atingir determinado objetivo.

Isto posto, a ideia de um “horror de sobrevivência” está longe de ser consensual entre os pesquisadores da área, sobretudo em função dos múltiplos sentidos e experiências associados à palavra “sobrevivência”, quando aplicadas ao universo dos games. Até certo ponto, podemos afirmar que parte substancial dos jogos eletrônicos disponíveis no mercado lida, em maior ou menor grau, com uma ideia de “sobrevivência” enquanto objetivo precípuo do jogador. É difícil concebermos um jogo do qual a possibilidade de “morte” do personagem-avatar protagonista esteja totalmente ausente; assim sendo, a “sobrevivência” do mesmo aos desafios propostos seria uma condição *sine-qua-non* da experiência *gamer*, seja no âmbito de um jogo com *leitmotifs* horríficos ou não. Sob este prisma, portanto, poderíamos questionar qual a especificidade dos jogos de horror para que a noção de sobrevivência seja associada a eles a ponto de configurar um gênero em si, bem como a pertinência de reunirmos, sob o “guarda-chuva” conceitual do *survival horror*, jogos radicalmente distintos entre si, tanto em termos de *gameplay* quanto no que diz respeito ao imaginário evocado, como *SH* e *RE*.

Haveria, ainda, uma segunda imprecisão conceitual, desta vez acerca da própria compreensão do que seria entendido como horror no contexto destes jogos. Autores de perspectivas e procedências tão distintas quanto Ann Radcliffe (*apud* THACKER, 2015) e Stephen King (2012) parecem concordar no fato de o *terror* estar mais relacionado à antecipação da ameaça, enquanto o *horror* daria conta do confronto com a materialização da mesma. King, por sua vez, hierarquiza estes afetos e considera, do ponto de vista da criação artística, o *terror* como sendo superior ao *horror* (e ambos

---

como sendo superiores ao efeito de *choque* via exposição de sangue e vísceras, por exemplo).

Já um autor como Eugene Thacker (2011, 2015) entende o horror como um afeto mais abrangente do ponto de vista filosófico, posto que, no extremo, ele nos colocaria diante do limite daquilo que pode ser representado *a partir* da representação deste limite, podendo, inclusive, prescindir da presença de um monstro na acepção tradicional do termo – elemento essencial para alguém como Noel Carroll (1999), por exemplo. Outros, como Bernard Perron (2012), escrevendo a propósito de videogames de *survival horror*, postulam que a fronteira entre *terror* e *horror* é difícil de ser demarcada, na medida em que a passagem de momentos terríficos para horríficos (e vice-versa) ocorreria de forma mais ou menos constante em obras do gênero.

O norte conceitual que adoto neste artigo aceita a distinção proposta por Radcliffe, mas discorda da hierarquização de King; simpatiza com a noção de deslizamento formulada por Perron, e partilha da noção de liminaridade e abrangência de Thacker, razão pela qual tenderei a utilizar *horror* quando em referência aos efeitos, e *terror* quando em referência às atmosferas proporcionadas pelas narrativas. Considero, por fim, o horror como um *afeto* ou mesmo como um *prisma* (filosófico) a partir do qual o mundo pode ser lido e compreendido. Estes afetos podem, ocasionalmente, se materializar ou manifestar em narrativas ficcionais, artefatos midiáticos ou produtos culturais, no âmbito das mais variadas linguagens artísticas, e onde as noções de *excesso*, *abjeção* e *liminaridade* sejam elementos centrais.

Os modos de engajamento com esse *imaginário horrífico*, por sua vez, são igualmente múltiplos e não auto-excludentes: de maneira geral, eles podem variar consoante o grau de interferência (o quão afetado pelo contato com o mundo horrífico o personagem é, sobretudo após seu regresso à “normalidade”) e o sentido das trocas entre o mundo horrífico e o não-horrífico (nesse sentido, poderíamos falar na existência de uma lógica mais *imersiva*, na qual os personagens saem da “normalidade” e adentram o mundo horrífico, submetendo-se, assim, às suas regras; e, em contrapartida, de uma lógica mais *invasiva*, na qual o mundo não-horrífico é ocupado não apenas por elementos do mundo horrífico, como também pode passar a funcionar consoante suas regras). Em função do que foi brevemente exposto, a expressão *survival horror* não será utilizada aqui como referencial taxionômico para o objeto deste artigo (salvo quando em referência a autores que optam por aderir ao rótulo). Opto, em vez disso, pela ideia de

---

horror/terror imersivo para caracterizar a experiência global proporcionada pelos jogos da franquia *SH*, com *Downpour* não constituindo exceção a esta regra.

### **Masculinidades em crise e o horror como gênero do corpo**

Ainda que, em termos de habilidades físicas e motoras, os protagonistas masculinos de *SH* não raro se comportem como típicos heróis de ação (manejando armas de fogo, desferindo golpes precisos e se engajando em confrontos diretos com seres monstruosos, mesmo quando tais habilidades não pareçam coerentes com seu perfil progressivo), é na construção dos perfis psicológicos de seus heróis que *SH* se destaca de outros jogos de horror/terror imersivo. É, também, pela análise destes perfis que podemos inserir a franquia *SH* no contexto de outros produtos que tematizam ou discutem a questão das masculinidades em crise. Temporalmente situado na transição entre as décadas de 1980 e 1990, este discurso ensejou não apenas uma substancial produção teórico-crítica a respeito, como também se materializou em alguns artefatos audiovisuais lançados comercialmente durante o mesmo período (GREVEN, 2009).

A construção de um campo teórico em torno destas reflexões é relativamente recente, visto que, em função do caráter patriarcal hegemônico da sociedade ocidental, também no âmbito acadêmico a questão das masculinidades tendeu a ser tratada como um dado em si, e não como um discurso complexo aberto a problematizações diversas. Nesse sentido, as primeiras abordagens deste tema se deram sob a perspectiva dos então incipientes estudos feministas, consistindo, quase sempre, em trabalhos com forte teor de denúncia, que buscavam apontar, em determinados produtos da cultura das mídias, sobretudo no cinema do pós-guerra, a reprodução sistemática de alguns modelos de masculinidade, com alguns objetos em particular – o *western*, o filme de *guerra* e o cinema policial noir – servindo de exemplos preferenciais (SHARY, 2013).

Fortemente influenciados pelos escritos de Laura Mulvey, nomeadamente por seu conceito de *male gaze* como elemento constituinte e essencial do aparato cinematográfico, tais estudos pioneiros possuíam como maior lacuna o fato de não considerarem a presença de corpos masculinos na tela como catalisadores de um possível processo de objetificação, análogo ao que a teórica britânica identificava (exclusivamente, vale ressaltar) em relação ao corpo feminino. É no decurso da década de 1980 e, de forma mais substancial, ao longo do decênio posterior que tais

---

perspectivas tendem a ser complexificadas, quando a ascensão dos *queer studies* viabiliza a dissolução de alguns binarismos segundo os quais as questões de gênero eram tratadas. Os processos de identificação passam a ser encarados como instáveis e cambiáveis (sendo, inclusive, e no extremo, até mesmo inadequado utilizar a noção de “identificação” para dar conta destes processos); a dinâmica entre o desejo de quem olha e a representação objetificada dos corpos na tela é, assim, reconhecida como mais ambivalente e múltipla; a própria noção de uma perspectiva *queer*, por fim, introduz a possibilidade de outros arranjos e construções identitárias, para além dos binarismos tradicionais.

Nada disto ocorre na transição entre as décadas de 1980 e 1990 por acaso, visto que este mesmo período assinala um momento no qual o discurso da “crise da masculinidade” começa a pontuar alguns discursos, após a saturação dos modelos de hipermasculinidade ostensivamente promovidos pelas mídias, e pelo cinema de Hollywood em particular, durante a Era Reagan (1981-1989) e os anos do governo de George Bush (1989-1993). Saem, temporariamente, de cena, os heróis de ação musculosos, invencíveis e resolutos encarnados por nomes como Arnold Schwarzeneger, Sylvester Stallone, Bruce Willis e Jean-Claude Van Damme, e acede à linha de frente um novo perfil de herói, cujo ícone mais representativo talvez seja o personagem vivido por Kevin Costner em *Dança com lobos* (1990): seu John Dunbar encarna os valores de abnegação, auto-sacrifício e fragilidade tão caros a este novo ciclo da política cultural estadunidense.

Tal mudança de registro, entretanto, não necessariamente significa uma maior abertura para representações não-normativas, o fim das práticas de repúdio à diferença ou mesmo uma efetiva desconstrução dos poderes hegemônicos associados ao “ser homem”, visto que, na maioria dos casos, as representações da “masculinidade frágil” estarão a serviço de um desejo de recomposição desta mesma masculinidade, apenas sob outra chave. Ainda que a década de 1990 possa ser encarada como um período no qual possibilidades de discursos e representações contra-hegemônicas e não-normativas passam a ser articuladas pelas mídias audiovisuais de maneira mais próxima do *mainstream* do que nos decênios anteriores (em filmes como *Philadelphia*, 1993; *As good as it gets*, 1997; *Brokeback mountain*, 2005), ainda é a masculinidade branca, cis, hétero que dá as cartas tanto diante quanto por detrás das câmeras, executando funções estratégicas de criação e produção dos filmes.

---

Após o relativo ponto fora da curva representado pelos anos 1990, identifica-se, na virada para os anos 2000, um recrudescimento desta tendência masoquista verificada em obras como *Dances with wolves* (1990), *Braveheart* (1995), *Gladiator* (2000) e tantas outras: no entanto, a ela se soma um desejo quase mórbido de submeter os corpos masculinos em exibição a torturas e sofrimentos físicos das mais variadas espécies. O cinema de Hollywood funcionaria, assim, como uma espécie de câmara de eco dos atentados de 11 de setembro de 2001, da subsequente guerra no Afeganistão iniciada por George W. Bush (2001-2009) e, também, da divulgação dos vídeos e fotos de tortura perpetrados por militares estadunidenses na prisão de Abu-Ghraib (2004). Podemos considerar o *reboot* do personagem James Bond, vivido por Daniel Craig em *Casino Royale* (2006), como representativo desta vertente, bem como certas modalidades de comédias calcadas na construção de situações escatológicas envolvendo fluidos ou excreções corporais (*There is something about Mary*, 1998; *Movie 43*, 2013) e, em sintonia com o objeto deste artigo, toda a vaga de horror *torture porn* inaugurada por longas-metragens como *Saw* (2004) e *Hostel* (2005), entretanto não restrita escopo de Hollywood (MORRIS, 2010; MURRAY, 2008; TZIALLAS, 2010).

Parece-me significativo destacar que, embora cercado de controvérsia, o estilo *torture porn* serviu para novamente pôr em evidência uma dimensão característica do horror como gênero cinematográfico, mas que havia permanecido ausente ou sublimada durante boa parte da década de 1990 (mais voltada para a autorreferencialidade da série *Scream*, iniciada em 1996, ou para o realismo simulado do falso *found footage* de *The Blair witch project*, 1999). Refiro-me à sua condição de *body genre*, em função da promoção de representações espetacularizadas e excessivas dos corpos na tela, e por sua vez também fomentando determinados efeitos de produção de presença no espectador, engajando e mobilizando seus corpos de acordo com os afetos em pauta: medo, nojo, repulsa, aversão (FRANÇAIX, 2016; WILLIAMS, 1991).

Perron (2009), por sua vez, aplica este argumento à sua área de investigação e sentencia que em nenhuma outra linguagem artística e de mídia faria tanto sentido discorrer sobre os efeitos do engajamento e mobilização corporal do sujeito diante de imagens e/ou estímulos de natureza horrífica quanto nos jogos eletrônicos de *survival horror*. Ainda que essa produção de presença possa ocorrer no contexto de uma sala de cinema ou no consumo de um seriado de TV, o autor considera que algo de singular se dá no momento em que a reação de um personagem diante de um monstro abjeto

---

depende inteiramente da agência do jogador em manipular, de forma ordenada e calculada, os botões e direcionais do controle que tem em mãos. Não obstante, recursos hoje cada vez mais acessíveis para o jogador médio, como o *dualshock* (permitindo a vibração do *joystick* sem fio), os sensores de captura e transmissão de movimento (como o Kinect para Xbox), e os óculos de realidade virtual (VR) ampliam ainda mais as possibilidades de engajamento corporal do jogador e a validade do argumento de Perron.

Tendo elencado, de forma resumida, os tópicos-chave que estruturam a reflexão aqui proposta (perspectiva crítico-teórica sobre as representações audiovisuais da masculinidade em crise; o horror como gênero do corpo; jogos eletrônicos de horror imersivo como *locus* por excelência desta dimensão corporal do horror artístico), a seção seguinte dedica-se à análise dos modos pelos quais a figura do herói do sexo masculino – Murphy Pendleton – é tensionada de maneira particular e ambivalente no jogo *SH: Downpour*.

### **A lei de Murphy: heróis monstruosos e inversão de papéis em *SH: Downpour***

A arquitetura dramática dos jogos da franquia *SH* está assentada sobre dois pilares básicos: por um lado, a noção de que os erros cometidos pelas gerações anteriores exercem uma interferência nefasta sobre a vida e as escolhas de seus descendentes; por outro, a ideia de que a negação ou repressão, em nível consciente ou inconsciente, dos erros cometidos pelo protagonista em um passado recente, viabilizaria sua (re)conexão com a memória e a herança dos antepassados, com a cidade de Silent Hill funcionando simultaneamente como o palco deste reencontro e, também, como instância catalisadora de um sentimento de culpa transgeracional, gradativamente assumido pelo protagonista no decurso do jogo.

Em um nível simbólico, este processo se materializa na onipresença do nevoeiro que toma as ruas da cidade; no gesto recorrente de abrir portas, procurar por chaves perdidas e decifrar enigmas que permitem o acesso a partes recônditas das construções de Silent Hill; e, por fim, na concepção visual dos próprios monstros que se interpõem entre o protagonista e seus objetivos. As criaturas de *SH* não raro evocam um sentimento de familiaridade, sobretudo quando assumem a forma de animais domésticos (cães), brinquedos infantis (coelhos de pelúcia) ou de figuras a quem associamos

---

sentimentos de proteção e cuidado (enfermeiras); ao mesmo tempo, elas se apresentam como híbridos disformes, grotescos ou abjetos, que remetem aos efeitos de doenças como cânceres, úlceras e demais mutações do organismo (hospitais, aliás, são uma locação recorrente nos jogos da franquia). *SH: Downpour* acrescenta a este esquema tradicional a presença da chuva, cuja chegada não apenas anuncia a aparição dos monstros, como também os torna mais fortes em situação de combate.

Recontada de maneira linear, a partir das evidências fornecidas durante o jogo, a trama de *SH: Downpour* se revela uma tradicional história de vingança e culpa: o protagonista, Murphy Pendleton, tem dificuldades em viver o luto pela morte do filho Charlie, cujo corpo fora encontrado em um lago com sinais de violência sexual. De modo a se vingar de Patrick Napier, o assassino confesso, Murphy faz um acordo com o oficial de polícia George Sewell para conseguir se infiltrar no presídio de Ryall State e assassinar Napier, para isso roubando uma viatura policial e fugindo em seguida. Esta é, aliás, a sequência de abertura de *SH: Downpour*: a execução de Napier no vestiário do presídio, em meio à névoa formada pelo vapor que sai dos chuveiros de água quente ligados por Murphy como forma de obstruir a visão das câmeras de segurança (a familiarização do jogador com os comandos e funções do jogo se dá durante a execução).

Sewell concede a Murphy a possibilidade de se vingar, mas cobra um preço por isso: a realização de sua própria vingança pessoal contra o também oficial Frank Coleridge, que ameaça denunciar Sewell por corrupção e outras atividades ilegais no interior da prisão. Embora sentisse afeição por Murphy, tentasse protegê-lo e o considerasse uma boa pessoa, nada disso impede Frank de ser atacado por Murphy na noite em que um motim na penitenciária distrai os demais guardas. O Oficial Coleridge fica em estado vegetativo, para o desespero de sua filha, Anne Cunningham, que nutria por ele uma grande admiração, a ponto de isto pautar sua decisão por seguir uma carreira na polícia. Vingar-se de Murphy Pendleton se torna, então, a obsessão de Anne, embora este objetivo, bem como as conexões familiares entre ela e Frank, só sejam reveladas ao jogador no último ato da trama: até lá, Anne surge apenas como a oficial responsável pela custódia de Murphy, por ocasião de sua transferência para um presídio de segurança máxima após o motim, e a durante a qual ocorre o acidente rodoviário que arremessa Murphy (e Anne) no universo de Silent Hill.

---

A partir de então, tanto os fantasmas de Murphy quanto de Anne se manifestam sob a forma de criaturas monstruosas em *Silent Hill*: Frank, por exemplo, se transforma no Wheelman, uma espécie de ser tentaculoso eternamente preso a uma cadeira de rodas e alimentado por um complexo sistema de tubos (evocando o estado de invalidez permanente em que Frank foi deixado após o ataque de Murphy); já Pendleton não apenas se vê rodeado por situações que envolvem a presença da água e da neblina (a chuva intermitente, a fuga no barco, o vapor dos chuveiros do vestiário da prisão), como também é assombrado pela visão de um menino perdido que o recorda de Charlie (o filho morto) e do Bogeyman, que desempenhará um papel-chave na trama de *Downpour*.

O Bogeyman é uma espécie de equivalente do célebre vilão Pyramid Head introduzido ao público em *SH2* (e aqui limitado a uma breve *cameo*). No contexto de *Downpour*, ele articula os sentidos mais complexos associados ao caráter ambivalente da personalidade de Murphy Pendleton. O Bogeyman funciona, ao mesmo tempo, como projeção da culpa do protagonista e como espelho de seu próprio “lado negro”. Não por acaso, na sequência do necrotério, a face oculta pela pesada máscara de metal do Bogeyman alterna entre o rosto de Napier e de Murphy, da mesma maneira que o menino perdido assume as feições de Charlie após ser morto pelo Bogeyman, diante da incapacidade de Murphy em declamar os versos mágicos que supostamente afastariam o monstro dali (ecoando um sentimento de omissão de Murphy diante da morte do filho?).

É precisamente neste aspecto que *Downpour*, ao mesmo tempo em que dá prosseguimento à tradição de *SH* em assumir os erros de caráter e falhas morais de seus protagonistas, inova ao efetivamente transformar o personagem principal não apenas em um monstro, mas no Monstro que performatiza a verdadeira *final battle* de *Downpour*. James Sunderland, de *SH2*, assassina a própria noiva por não saber lidar com sua doença terminal; já Alex Shepard, de *Homecoming*, sublima a morte acidental do irmão mais novo erigindo-o como a finalidade do resgate que o leva à cidade de *Silent Hill*; Murphy Pendleton, em contrapartida, assume as vestes, a máscara e o martelo do Bogeyman após assumir a culpa pela agressão à Frank Coleridge diante de Anne. O último confronto do jogo, portanto, não é entre Murphy e o Wheelman, mas entre Murphy-como-Bogeyman e Anne.

O final obtido dependerá não apenas do resultado deste embate, como também das decisões tomadas por Murphy em dois momentos específicos da história: entre

---

salvar ou não salvar Anne de cair do despenhadeiro, logo no início do jogo; e, mais adiante na trama, entre consolar o alcóolatra suicida JP Sater, que se considera culpado pela morte acidental de oito crianças no teleférico do Devil's Pit, ou persuadi-lo a se jogar no abismo. Embora a queda de Anne e o suicídio de Sater ocorram independente de Murphy fazer as “boas escolhas”, estas afetam o final alcançado pelo jogador, bem como a opção do protagonista por matar os monstros que encontra pelo caminho, em vez de simplesmente feri-los ou fugir deles.

O final “Perdão” é obtido quando Murphy, possuindo um *score* moral positivo, decide poupar Anne após desarmá-la: de volta ao mundo real, após descobrirmos que Pendleton, no último instante, se recusou a matar Coleridge, Anne resolve perdoá-lo e o liberta antes que a polícia chegue. Já em “Verdade e justiça”, Murphy também decide poupar Anne, mas seu *score* moral é negativo: o pôr-do-sol do final anterior é substituído pela chuva que sucede o acidente com o ônibus; Anne liberta Murphy, e logo retorna à Ryall para acertar as contas com Sewell.

Os dois próximos finais dependem da decisão de Murphy em eliminar Anne: um *score* moral positivo leva ao final “Full Circle”, no qual Murphy se suicida diante da culpa pela morte de Coleridge e, por isso, é confinado em uma espécie de limbo, junto às demais almas torturadas de Silent Hill e sob a eterna vigilância do Wheelman; um *score* moral negativo, por sua vez, leva ao final “Execução”, em que Murphy é revelado culpado não só pela morte de Coleridge, mas também de Charlie, como forma de retaliação ao desejo de sua ex-mulher em obter a custódia integral do menino após o divórcio dos dois. O final mais insólito, contudo, depende da vitória de Anne sobre Murphy no confronto decisivo: em “Reversal”, ocorre uma inversão da sequência de abertura de *SH: Downpour*, com Anne ocupando o lugar de Murphy atrás das grades, e Murphy no lugar de Sewell.

A multiplicidade de finais possíveis é uma característica da franquia *SH*, sendo bastante comum que cada episódio possua uma média de 2 a 3 finais disponíveis para o jogador (sem contar aqueles cuja visualização exige uma finalização pregressa do jogo, ou os finais “U.F.O.”, de cunho humorístico e que acabam por funcionar como uma espécie de “piada interna” elaborada pela equipe de desenvolvedores). Parte substancial destes finais não necessariamente se enquadra nas expectativas do tradicional final feliz e/ou redentor; mesmo tendo isso em conta, *Downpour* é o primeiro jogo da franquia no qual não apenas uma das conclusões possíveis modifica o gênero do personagem-avator,

---

como também o embate final se dá com o protagonista assumindo sua índole potencialmente monstruosa.

### Considerações finais

A exemplo de outros artefatos midiáticos inseridos em uma lógica de produção seriada, também a franquia *SH* sofreu os efeitos daquilo que poderíamos nomear de “retórica da decadência”: a apreciação crítica de seus episódios tende a ser menos favorável a medida que eles se distanciam dos jogos originais, sobretudo a partir do momento no qual os títulos passam a ser desenvolvidos fora do Japão e a própria cidade de Silent Hill mais se transforma em um “estado de espírito” vivenciado pelos personagens do que no efetivo cenário das tramas (crítica particularmente frequente em relação a *SH: Homecoming*). Tais perspectivas algo ortodoxas acabaram por obliterar a repercussão dos episódios mais recentes, que tendem a ser avaliados apenas a partir das interseções óbvias que estabelecem com o imaginário da franquia (personagens que reaparecem ou são mencionados, locações revisitadas), e não consoante aquilo que podem trazer de novo para o universo criado por Toyama e o Team Silent em 1999.

No que concerne a *SH: Downpour*, muito embora seu lançamento tenha sido recebido de forma pouco entusiasmada pela crítica especializada e por alguns fãs (HOPPER, 2012; STERLING, 2012), ao longo desta reflexão pudemos perceber como seu episódio mais recente atualiza e complexifica alguns aspectos que, em certa medida, já integravam a arquitetura dramática da franquia desde o lançamento de *SH2* em 2001. *Downpour* não só oferece uma nova versão do já tradicional herói hesitante e moralmente ambíguo presente em episódios anteriores da franquia (James Sunderland, Travis Grady, Alex Sheperd), como também torna explícita a potencial natureza monstruosa do protagonista ao, literalmente, paramentá-lo com as roupas e as armas do Bogeyman no confronto final. Não obstante, uma das conclusões possíveis para *Downpour* desestabiliza a relação que o jogador (identificado com o gênero masculino ou feminino) até então estabelecia com o personagem-avator Murphy Pendleton, posto que seu “retorno” como Anne Cunningham evidencia a pluralidade dos engajamentos identitários que as narrativas audiovisuais de horror já fomentavam desde a ascensão dos *slasher movies* e suas *final girls* ambíguas (CLOVER, 1992).

---

Por fim, é importante ressaltar a pertinência entre a proposta de desconstrução do herói clássico do sexo masculino levada a cabo pela franquia *SH* (e, mais especificamente, por *SH: Downpour*) e o contexto político, social e cultural das últimas duas décadas, no qual se pode identificar, por um lado, uma tendência à reafirmação das masculinidades tradicionais, tanto pela via da exibição narcísica de corpos e suas habilidades, quanto da sujeição destes mesmos corpos a violações diversas; e, por outro, uma abertura cada vez maior às identidades não-normativas.

Mais uma vez, *SH: Downpour* aparenta preencher, de forma sutil e, nem por isso, menos carregada de ambivalências, todos os pré-requisitos acima: seu “herói”, Murphy Pendleton, demonstra inegável força física no combate às criaturas abjetas que infestam as ruas e prédios de Silent Hill, ao mesmo tempo em que sofre, na pele e na carne, e com riqueza de detalhes gráficos, os efeitos destes enfrentamentos. Ao fim e ao cabo, entretanto, manifesta sua essência monstruosa e, dentre um punhado de desfechos possíveis, pode vir a assumir a identidade de sua nêtese, que vem a ser uma personagem do sexo feminino (muito embora tal “inversão” surja como consequência direta de uma derrota, o que nos permite relativizar a noção de que a presença de um herói frágil e moralmente contraditório necessariamente fomenta a articulação de discursos subversivos). Tais ambiguidades, longe de retirarem de *SH: Downpour* sua relevância enquanto objeto merecedor de uma análise em profundidade, antes parecem reforçar a potência dos engajamentos que proporciona.

## REFERÊNCIAS

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Papyrus, 1999. 317 p.

CLOVER, Carol J. **Men, women and chainsaws: gender in the modern horror film**. New Jersey: Princeton University Press, 1992. p. 3-20.

FRANÇAIX, Pascal. **Torture porn: l'horreur postmoderne**. Aix-en-Provence: Rouge Profond, 2016.

GREVEN, David. **Manhood in Hollywood: from Bush to Bush**. Austin: University of Texas Press, 2009.

\_\_\_\_\_. **Ghost faces: Hollywood and Post-Millennial Masculinity**. Albany: State University of New York Press, 2016.

HOPPER, Steven. Silent Hill Downpour Review. **IGN US**, 11 mar. 2012. Disponível em <<http://www.ign.com/articles/2012/03/12/silent-hill-downpour-review>>. Acesso em 05 fev. 2018.

KING, Stephen. **Dança macabra**: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

MORRIS, Jeremy. The justification of torture-horror: retribution and sadism in Saw, Hostel and The Devil's rejects. In: FAHY, Thomas (ed.). **The philosophy of horror**. Kentucky: Kentucky University Press, 2010.

MURRAY, Gabrielle. Hostel II: representations of the body in pain and the cinema experience in torture porn. In: **Jump Cut**: a review of contemporary media, n. 50, spring 2008. Disponível em <<http://www.ejumpcut.org/archive/jc50.2008/TortureHostel2/>>. Acesso em 07 jul 2016.

PERRON, Bernard. The survival horror: the extended body genre. In: \_\_\_\_\_. (ed.) **Horror video games: essays on the fusion of fear and play**. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2009.

\_\_\_\_\_. **Silent Hill**: the terror engine. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2012.

ROUSE III, Richard. Match made in hell: the inevitable success of the horror genre in video games. In: PERRON, Bernard. (ed.) **Horror video games: essays on the fusion of fear and play**. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2009.

SHARY, Timothy. Introduction. In: \_\_\_\_\_. (ed.) **Millennial masculinity: men in contemporary cinema**. Detroit: Wayne State University Press, 2013.

STERLING, Jim. Review: Silent Hill: Downpour. **Destructoid**, 11 mar. 2012. Disponível em <<https://www.destructoid.com/review-silent-hill-downpour-222794.phtml>>. Acesso em 05 fev. 2018.

THACKER, Eugene. **In the dust of this planet [Horror of Philosophy, vol. 1]**. Winchester, UK: Zero Books, 2011.

\_\_\_\_\_. **Tentacles longer than night [Horror of Philosophy, vol. 3]**. Winchester, UK: Zero Books, 2015.

THERRIEN, Carl. Games of fear: a multi-faceted historical account of the horror genre in video games. In: PERRON, Bernard. (ed.) **Horror video games: essays on the fusion of fear and play**. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2009.

TZIALLAS, Evangelos. Torture porn and surveillance culture. In: **Jump Cut**: a review of contemporary media, n. 52, summer 2010. Disponível em <<http://www.ejumpcut.org/archive/jc52.2010/evangelosTorturePorn/>>. Acesso em 07 jul. 2016

WILLIAMS, Linda. Film bodies: gender, genre and excess. In: **Film Quarterly**, v. 44, n. 4 (Summer, 1991), p. 2-13.