



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
MESTRADO EM ESTUDOS LITERÁRIOS



YANN DIAS DA SILVA MAIA

A OBRA KAFKIANA EM *RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2*: LEITURA,
IMERSÃO E INTERATIVIDADE ATRAVÉS DOS GAMES

SÃO CRISTÓVÃO
2023

YANN DIAS DA SILVA MAIA

**A OBRA KAFKIANA EM *RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2*: LEITURA,
IMERSÃO E INTERATIVIDADE ATRAVÉS DOS GAMES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal de Sergipe como requisito para a obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

Linha de pesquisa: Literatura e Recepção.

Orientador: Prof. Dr. Fernando de Mendonça.

**SÃO CRISTÓVÃO
2023**

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

M217o Maia, Yann Dias da Silva.
A obra Kafkiana em *Resident Evil : Revelations 2* :
leitura, imersão e interatividade através dos games / Yann
Dias da Silva Maia ; orientador Fernando de Mendonça. –
São Cristóvão, SE, 2023.
98 f.: il.

Dissertação (mestrado em Letras) – Universidade
Federal de Sergipe, 2023.

1. Literatura - Adaptações. 2. Leitura. 3. Jogos de fantasia.
4. Videogames I. Kafka, Franz, 1883-1924. II. Mendonça,
Fernando de, orient. II. Título.

CDU 82-96

YANN DIAS DA SILVA MAIA

**A OBRA KAFKIANA EM *RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2*: LEITURA,
IMERSÃO E INTERATIVIDADE ATRAVÉS DOS GAMES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal de Sergipe como requisito para a obtenção do título de Mestre em Estudos Literários, na linha de pesquisa Literatura e Recepção. Defendida em 14 de fevereiro de 2023 junto à Banca Examinadora constituída pelos professores doutores e professora doutora abaixo assinados.

Aprovada em:

14/02/2023



Documento assinado digitalmente

FERNANDO DE MENDONÇA

Data: 14/02/2023 11:38:43-0300

Verifique em <https://verificador.itl.br>

Prof. Dr. Fernando de Mendonça (Presidente)
Universidade Federal de Sergipe



Documento assinado digitalmente

ADRIANA FALQUETO LEMOS

Data: 14/02/2023 11:21:06-0300

Verifique em <https://verificador.itl.br>

Prof^a Dr^a Adriana Falqueto Lemos (membro externo)
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Minas Gerais

Prof. Dr. Thiago Falcão (membro externo)
Universidade Federal da Paraíba

Prof. Dr. Tomaz Amorim Fernandes Izabel (membro externo)
Universidade Estadual de Campinas

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos que nunca encontraram lugar neste mundo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha mãe, Jeanne, pela oportunidade da vida, pela insistência e pelos bombons que me ajudaram a não desistir. Agradeço a meu pai, Rosenberg, que um dia terá a chance de saber sobre esse texto. Agradeço a meus irmãos, Túllio, Júnior e Thamyres, por sempre vibrarem com as minhas conquistas muito mais do que eu. Agradeço ao meu companheiro, Igor, pela leveza do cotidiano e pela paciência incondicional. Agradeço aos meus gatos - Fiora, Creuza, Jozé Nicholas e Jade - pela companhia incessante e, por vezes, insistente, nas horas de leitura e de escrita. Agradeço ao meu orientador, Fernando, por ter me aberto as portas e por ter olhado para mim. Agradeço ao meu bonde - Katherine, Luara, Ana Cecília, Rayane, Laís e Letícia - por fazerem parte desta trajetória e, mais que isso, por serem essa trajetória. Sem vocês, eu não estaria aqui. Agradeço às minhas amigas de vida - Olga, Fernanda, Amanda e Jess - pelas conversas, pelo conforto, pelos direcionamentos. Agradeço aos meus amigos Roberto e Mateus, com quem converso sobre videogames diariamente, e que me ajudam a criar repertório e a ter insights que moldam a minha relação com essa forma de arte. Agradeço a Lucas Cruz, pelo acolhimento e pela paciência. Por fim, agradeço aos examinadores - Adriana, Thiago e Tomaz - pelas contribuições que ajudaram a modelar o corpo final deste trabalho.

*Com toda certeza, escrevo isso em desespero
com meu corpo e com meu futuro nesse corpo.*

Franz Kafka

RESUMO

O presente trabalho busca investigar e analisar o jogo eletrônico *Resident Evil: Revelations 2* (2015) e as suas relações com a obra e a vida do escritor Franz Kafka. Para isso, verificamos os pontos de convergência entre o *game* e a literatura do escritor supracitado, evidenciando os elementos visuais e textuais que compõem essas relações e que contribuem para a construção de uma nova narrativa que ressignifica o cânone literário no suporte digital-eletrônico. Em um primeiro momento, discutimos as propriedades de remediação dos *games* (BOLTER & GRUSIN, 2000), bem como as particularidades da narrativa kafkiana (BLANCHOT, 2011). Em seguida, traçamos um diálogo com a teoria da adaptação (HUTCHEON, 2011) e com os fundamentos da intersemiose (PLAZA, 2013), pois consideramos imprescindível estabelecer uma consciência analítica que suporte satisfatoriamente a natureza do *videogame* como uma forma de arte essencialmente multimodal e interativa. Destarte, propomos uma análise temática da adaptação, levando em consideração elementos narratológicos do *game*, tais como espaço, tempo, enredo e personagens, com forte ênfase nas obras “*Na Colônia Penal*”, “*Contemplação*”, “*O Veredicto*” e “*A Metamorfose*”. Por fim, argumentamos sobre as influências do suporte digital-eletrônico para a formação de novas categorias de leitura, bem como sobre as posturas dos leitores/jogadores, que ressignificam o cânone literário na pós-modernidade.

Palavras-chave: *Videogames*; Franz Kafka; *Resident Evil*; Adaptação; Leitura.

ABSTRACT

The present work investigates and analyzes the electronic game *Resident Evil: Revelations 2* (2015) and its relationships with the work and life of the writer Franz Kafka. For this, we verified the points of convergence between the game and the literature of the aforementioned writer, highlighting the visual and textual elements that make up these relationships and that contribute to the construction of a new narrative that resignifies the literary canon in the digital-electronic support. At first, we discuss the remediation properties of games (BOLTER & GRUSIN, 2000), as well as the particularities of the Kafkaesque narrative (BLANCHOT, 2011). Then, we draw a dialogue with the theory of adaptation (HUTCHEON, 2011) and with the foundations of intersemiosis (PLAZA, 2013), as we consider that it is essential to establish an analytical awareness that satisfactorily supports the nature of videogames as an essentially multimodal and interactive art form. Thus, we propose a thematic analysis of the adaptation, taking into account narratological elements of the game, such as space, time, plot and characters, with a strong emphasis on the books “In the penal colony”, “Contemplation”, “The Judgment” and “The Metamorphosis”. Finally, we argue about the influences of the digital-electronic support for the formation of new categories of reading, as well as about the postures of the readers/players, which give a new meaning to the literary canon in post-modernity..

Keywords: *Videogames*; Franz Kafka; *Resident Evil*; Adaptation; Reading.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Final Fantasy VI.....	13
Figura 2 - James e Maria, em <i>cutscene</i> (Silent Hill 2).	25
Figura 3 - Tomb Raider II (1997) / Rise of the Tomb Raider (2015).....	27
Figura 4 - à esquerda, a atriz Ashley Johnson em processo de gravação de cenas para o jogo <i>The Last of Us</i> , à direita, Ellie, a personagem do jogo interpretada pela atriz.....	29
Figura 5 - Fotografia digital do jogo <i>The Last of us: part II</i> , produzida por mim, utilizando os recursos disponibilizados no modo fotografia, tais como: filtros de cor, ajuste de ângulo, ajuste de foco e ampliação de campo de visão	31
Figura 6 - Trecho do documento "Diário do Guarda"	32
Figura 7 - Personagens do game, na ordem: Claire Redfield; Moira Burton; Natalia Korda; Barry Burton; Alex Wesker... ..	40
Figura 8 - Celas que compõem o primeiro cenário do jogo.....	42
Figura 9 - Ilha cenário do jogo. (acervo pessoal)	43
Figura 10 - Chegada de Barry Burton à ilha em um barco (acervo pessoal).....	43
Figura 11 - Máquina de tortura em <i>Resident Evil: Revelations 2</i>	45
Figura 12 - Placa designando o local Wossek	49
Figura 13 - Personagens sendo observados pela perspectiva de uma câmera de vigilância... ..	50
Figura 14 - Personagens sendo observados pelo que parece ser uma espécie de criatura... ..	55
Figura 15 - À esquerda, Moira usando lanterna para encontrar objeto escondido no cenário; à direita, Natalia usando a sua habilidade de ver para encontrar objeto escondido no cenário	55
Figura 16 - Natalia utilizando a sua habilidade de ver para detectar inimigo invisível.	
Figura 17 - Primeira aparição de Natalia (Episódio 1).....	57
Figura 18 - Aparição de Natalia no episódio 2	58
Figura 19 - À esquerda, representação do <i>Yurei</i> , fantasma presente na cultura tradicional japonesa. À direita, render 3D da personagem Natalia Korda.....	58
Figura 20 - Natalia e seu fantasma	61
Figura 21 - Uma das armadilhas letais implementadas na fábrica.....	64
Figura 22 - Açougue	65
Figura 23 - Propaganda da supervisora (o cartaz pode ser visto em diversos locais da área urbana da ilha).	65
Figura 24 - Palavras escritas em russo na entrada da fábrica.....	66
Figura 25 - Estátua de Prometeu.....	69
Figura 26 - Momento em que Moira alcança a arma para salvar Claire e as memórias de seu trauma aparecem em flashes... ..	71
Figura 27 - Moira e Evgeny em <i>O conflito</i>	73
Figura 28 - Momento da morte de Alex.....	78
Figura 29 - Arte conceitual de Alex Wesker em sua forma humana e em sua forma monstruosa.....	81
Figura 30 - Natalia lendo em seu quarto.....	82

LISTA DE JOGOS CITADOS

Silent Hill 2 (2002) - Konami
Alice: Madness Returns (2011) - EA
Resident Evil (1996) - Capcom
Resident Evil: Revelations (2012) - Capcom
Resident Evil: Revelations 2 (2015) - Capcom
Resident Evil 5 (2008) - Capcom
Tomb Raider 2 (1997) - Core Design
Rise of the Tomb Raider (2015) - Crystal Dynamics
Final Fantasy VI (1994) - SquareSoft
Pong (1972) - Atari
Tetris (1984) - Sega
The Last of Us (2013) - Naughty Dog
The Last of Us: Part II (2020) - Naughty Dog

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 A ARTE DOS VIDEOGAMES	15
2.1 Remediação: a incorporação e a remodelação das mídias	22
3 RESIDENT EVIL REVELATIONS 2: UMA ADAPTAÇÃO KAFKIANA.....	35
3.1 Episódio 1: Na Colônia Penal	40
3.1.1 O Espaço	40
3.2.2 A Máquina.....	44
3.2 Episódio 2: Contemplação	48
3.2.1 - A consciência do olhar	48
3.2.2 - Ser Infeliz.....	55
3.3 Episódio 3: Julgamento	61
3.3.1 Kierling: onde todas as coisas chegam ao fim	61
3.3.2 - Filhos e Punições.....	69
3.4 Episódio 4: A Metamorfose.....	76
3.4.1 “Nossa salvação é a morte, mas não esta.”.....	76
3.4.1 - Metamorfose: uma doença alegórica (do trabalho ao corpo).....	82
4 CONSIDERAÇÕES	92
REFERÊNCIAS	95

1 INTRODUÇÃO

Início as discussões deste trabalho reportando-me a uma pergunta que há muito inquieta o campo dos estudos literários: o que é literatura? O posicionamento intencional desse questionamento, na fronteira que recebe as leitoras e os leitores deste texto, é menos uma estratégia pretensiosa e ingênua, e mais a revelação de uma justificativa e de um método de pesquisa. Quando me deparei, ainda na graduação, com a possibilidade de estudar a literatura em interface com os *videogames*, a primeira pergunta que me motivou a refletir mais a fundo sobre essa relação foi: os *videogames* são literatura? Inevitavelmente, eu estava contestando as definições e as possibilidades da literatura, a partir de um ponto de vista específico. Nesse sentido, a provocação nascida do contraste entre a natureza, aparentemente simples da questão, e a complexa abertura ao infinito que suas respostas reclamam, é o que impulsiona essa pesquisa para um caminhar em torno de uma questão sem resposta.

Caminhar ao redor de uma pergunta e fazer disso um método é o que propõe Gonçalo M. Tavares, em seus comentários tecidos a partir das reflexões de George Steiner sobre as obras de Heidegger, quando ele recupera a noção de que, para Heidegger, gravitar em torno de uma pergunta que já possui uma resposta estabelecida demonstra a “não essencialidade” ou a “pouca importância” dessa questão (2013, p.27). Gonçalo complementa:

Errar, ou seja, circular de modo hesitante, só é útil e profundamente humano quando é feito em redor do que não tem resposta, do que não está ainda decidido, do que ainda nos espanta, do que ainda nos confronta, daquilo sobre o qual ainda se discute, argumenta, luta. (TAVARES, 2013, p.28).

Os questionamentos que justificam a existência dessa pesquisa surgiram a partir da minha própria experiência como jogador e leitor, que, convencido de que havia uma relação rica entre os jogos eletrônicos e a literatura, passei a refletir sobre o assunto. Entretanto, por causa da ideia difundida pelo senso comum de que os *videogames* são meros objetos de entretenimento e não peças de arte, defender o argumento de que existe literatura nos *videogames* pareceu-me um desafio. Para Compagnon, “dizer que um texto é literário subentende sempre que um outro não é.” (2010, p.33). Ou seja, identificar categoricamente a literariedade de um texto é simultaneamente excluir essa capacidade de um outro texto. Dessa afirmação desdobra-se, portanto, um perigo: possuir uma noção definida sobre os limites da

literatura, sobre o que ela pode ou não pode ser, é arriscar invisibilizar o valor de obras e de gêneros dotados de grandes capacidades literárias, mas que ainda não são reconhecidos como portadores dessas. Como jogador, leitor e pesquisador, suspeitei que as práticas de leitura de ficção estavam, de alguma forma, presentes nos *videogames*, mas não do modo como estava acostumado a experimentar na literatura. O que acontecia, então, quando eu lia as complexas narrativas de *games* como *Final Fantasy VI*, no qual os personagens não têm muito mais do que a própria palavra para expressarem suas subjetividades? E, se há literatura ali, de que forma ela se apresenta?



Figura 1 - Final Fantasy VI¹

O argumento inicial desta pesquisa sustenta-se na premissa de que a literatura está presente nos jogos eletrônicos de formas muito particulares, mas ainda insuficientemente estudadas dentro dos estudos literários, e que merecem ser analisadas com o intuito de ampliar as possibilidades de percepção sobre as realizações do texto literário na contemporaneidade. Nesse âmbito, os jogos eletrônicos inserem-se nessa categoria de formas de arte que ainda não são reconhecidas como potencialmente literárias. É importante ressaltar que a defesa desse ponto de vista não implica em dizer que *videogames* e literatura são sinônimos, em vez disso, o que defendo é que a literatura encontra, nos jogos eletrônicos, uma nova forma de se realizar. Portanto, para melhor atender aos anseios e aos objetivos

¹ Disponível em: <<https://www.planocritico.com/games-final-fantasy-vi/>> Acesso em: 20/06/2022

desta pesquisa, proponho um avanço reflexivo por meio da reformulação da pergunta que inicia esta seção: *o que pode a literatura?*

Para investigar essas e outras potências, recorro à análise do game *Resident Evil: Revelations 2* (2015), que possui narrativa composta por um processo de adaptação de elementos literários de obras de Franz Kafka. O jogo é um *spin-off*² da franquia *Resident Evil* (1996), produzido pela desenvolvedora japonesa *Capcom*. Nele, os jogadores devem resolver enigmas e enfrentar inimigos letais, a fim de progredir em um enredo que explora as sensações provocadas pelo medo. A série *Revelations* surge já com a intenção de incorporar referências a elementos da literatura clássica em suas realizações estéticas e narrativas. O primeiro jogo dessa série inspira-se na obra *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri. Já o segundo baseia-se nas obras e na vida do escritor tcheco Franz Kafka.

Apresentando-se em um formato inédito para a saga, *Resident Evil: Revelations 2* é dividido em quatro episódios, os quais fazem referências diretas a uma conhecida obra de Kafka, cada. São eles: Episódio 1 - Na colônia Penal; Episódio 2 - Contemplação; Episódio 3 - Julgamento (refere-se à obra *O Veredicto*) e, por fim, Episódio 4 - A Metamorfose. As superfícies de contato entre o jogo e as obras são múltiplas, e todas contribuem de maneiras diferentes para a remodelação do cânone kafkiano no game. Passo, portanto, para a etapa errante desta pesquisa, na qual circularéi ao redor do universo dos games em interface com outras formas de arte, a fim de situar as análises que surgirão a partir dos aspectos mencionados nesta introdução. A estrutura subsequente desta pesquisa conta com um capítulo de contextualização para a arte dos *games* e um capítulo mais amplo de análise para a correspondente adaptação de *Resident Evil 2: Revelations*, a ser contemplada em seus quatro eixos centrais. Por fim, a partir das análises, retomo as questões incitadas pela introdução desse texto nas considerações sobre o trabalho realizado.

² Narrativas derivadas da narrativa central de uma franquia, e que se apresentam mais como complementos do que como partes fundamentais da história principal.

2 A ARTE DOS VIDEOGAMES

Atualmente, apesar de seu intenso desenvolvimento, os *videogames* apresentam-se como uma mídia que enfrenta problemas no que diz respeito ao seu reconhecimento como forma de arte. Seja por sua vinculação a notícias que polemizam seus aspectos benéficos e maléficos à saúde, seja por seu entendimento como um subproduto do cinema, os jogos eletrônicos ainda são vistos como um aparato banal de entretenimento (VARELLA, 2020, p.13). Para Salah H. Khaled Jr. (2018, p.17), a própria história dos games confunde-se com as controvérsias em torno da violência presente nos jogos eletrônicos. Desde o final da década de 1990, a cobertura midiática enfatiza a relação entre os jogos e casos de violências reais, o que contribui para uma visão sensacionalista e equivocada dos efeitos dos jogos eletrônicos.

Não há nenhuma evidência concreta de que jogos eletrônicos provocam violência, ou seja, de que existe uma relação de causa e efeito entre videogame e violência. A suposta conexão entre games e violência não é mais que um discurso produzido pela imprensa, recepcionado por políticos e grupos de pressão e, de certo modo, "certificado como verdadeiro" por alguns pesquisadores, cujo resultado conduz à criminalização cultural dos games, e também dos criadores e dos jogadores. Trata-se de um complexo processo de difusão de pânico moral por reacionários culturais. (KHALED JR., 2018, p.14).

Para além da chamada criminalização cultural, os *games* passam por um processo semelhante ao que o cinema e a fotografia passaram outrora, no que se refere à incorporação da reprodutibilidade mecânica à sua própria produção, afastando-se do fenômeno da aura da obra de arte e inaugurando uma mudança no caráter geral da arte (BENJAMIN, 2019, p.69). A aura de um objeto artístico é definida por Benjamin (2019, p.56) como “o aqui e o agora da obra de arte – sua existência única no local em que se encontra”, aspecto sobre o qual a autenticidade de uma obra age diretamente sobre sua recepção.

Apesar dessas semelhanças, os jogos eletrônicos são consideravelmente mais recentes que o cinema e a fotografia, visto que suas primeiras realizações ocorreram por volta dos anos 1970, com o lançamento de *Pong*, um jogo rudimentar que simulava um *ping-pong*, em uma espécie de evolução eletrônica das máquinas de *pinball* (VARELLA, 2020, p.20). Assim, os *videogames*, além de recentes, são dependentes das transformações tecnológicas que permitem suas produções. Sobre esse aspecto, Crawford pontua que os jogos de computador não têm sido uma forma

de arte impressionante, justamente porque a tecnologia necessária para a produção desses está nas mãos de tecnólogos e não de artistas (2011, p.51). Entretanto, apesar da origem dos *videogames* não estar necessariamente ligada a uma proposição intencionalmente artística, é inegável que, com o passar do tempo, eles construíram relações sólidas com outros tipos de trabalhos incontestavelmente artísticos.

Atualmente, muitos indivíduos que trabalham na área de desenvolvimento de jogos são artistas, e a direção de arte é um aspecto comum nesse âmbito. Aqueles que produzem esteticamente os elementos que comporão um jogo fazem um trabalho semelhante àqueles que também o fazem na produção de um filme, por exemplo (TAVINOR, 2019, p.172). Dito isso, é importante pontuar que há uma problemática em considerar os *videogames* como arte apenas quando esses se relacionam com outras formas de artes que já possuem contornos mais bem definidos e estudados, uma vez que os *videogames* possuem elementos únicos que estão no fundamento de sua expressão, que devem ser afirmados (ou disputados) como realizações artísticas autônomas - a exemplo da própria programação e de elementos de design do jogo, quando esses contribuem para a experiência do jogador e em uma intenção interativa/narrativa.

Se, por um lado, os *videogames* enfrentam suas limitações por sua incursão recente na história, por outro, eles possuem o potencial revelador de um objeto artístico ainda pouco estudado na literatura, mas que merece um olhar aprofundado. O olhar que admito é concordante com aquilo que a grande maioria dos estudiosos da *gameologia* propõe: *videogame* é arte. Mas mais que isso: os *videogames* possuem relações valiosas com outras formas de arte³. Por isso, senti a necessidade de iniciar as discussões acerca da legitimidade dos *videogames* como forma de arte porque, em meu percurso de pesquisa, deparei-me com resistências por parte de estudiosos da área de letras, que a princípio não perceberam a relação intrínseca dos *videogames* com a literatura. O que faço é, portanto, uma defesa do meu objeto de pesquisa, frente a minha área de atuação.

Para sustentar as discussões deste trabalho, reporto-me à concepção do *Smithsonian Art Museum*, que define os *videogames* como um amálgama de formas

³ Na verdade, hoje já se fala dos jogos digitais como a décima forma de arte, seguindo o acréscimo do manifesto das sete artes, de Ricciotto Canudo.

de artes tradicionais, tais como a pintura, a escrita e a música (FALQUETO-LEMOS, 2015, p.37). Essa noção recupera inevitavelmente o conceito de remediação⁴, definido por Jay David Bolter e Richard Grusin (2000), como o processo pelo qual as novas mídias incorporam e reelaboram os elementos das mídias antigas em suas formas de realização. Nesse sentido, por ser uma forma de arte relativamente recente, os games fundaram-se levando em consideração a incorporação de diversas formas de arte, em especial o cinema e a literatura.

A partir dessa concepção, entendo que o elemento literário encontra um espaço para a sua realização nos jogos eletrônicos, que por sua vez expandem os limites e as possibilidades do texto literário. Não defendo, portanto, que os *videogames* sejam uma nova forma de literatura, mas que a literatura encontra neles uma nova forma de se realizar. Apesar disso, não é possível afirmar que todos os jogos são dotados de potência literária. Nesse sentido, é interessante discutir esses desdobramentos, a fim de entender de que forma os jogos eletrônicos incorporam os elementos literários em suas realizações, destacando percursos de leitura que surgem a partir dessa relação.

Em primeiro lugar, é necessário esclarecer a própria etimologia da palavra *play*, que, quando traduzida para o português, carrega um problema porque carece de sentidos que lhe são próprios no inglês, seu idioma originário, e no qual boa parte dos estudos de *games* está escrita. Isso porque a palavra, no inglês, designa desde verbos como brincar ou tocar um instrumento, até interpretar, representar e fingir (VARELLA, 2020, p.15). Todas essas traduções, que a palavra em português não abarca, dão contornos à amplitude das possibilidades dos *videogames*. Para além do entretenimento, eles também capacitam o jogador a interpretar ou assumir um papel ativo diante de uma narrativa.

O substantivo “jogo” do português, também pode ser reducionista. Um jogo é um tipo de narração abstrata que se parece com o universo da experiência cotidiana, mas condensa esta última a fim de aumentar o interesse de jogadores e expectadores. Todo jogo, eletrônico ou não, pode ser vivenciado como um drama simbólico. Qualquer que seja o conteúdo, qualquer que seja o papel dentro dele, o jogador é sempre o protagonista da ação simbólica. (VARELLA, 2020, p.15).

⁴ Em inglês: *remediation*.

Ou seja, a ação de jogar refere-se a uma amplitude semântica que perpassa o sentido do ‘brincar’, o que faz com que o papel ativo do receptor da obra vá para além da interação, agindo como um aspecto fundador da própria estrutura dos *videogames*. Não é raro observar, nos jogadores, um comportamento de transferência de si para o personagem que está sendo controlado. Ao invés de falar ‘o personagem morreu’, fala-se ‘morri’, fato que indica que a chave interpretativa da recepção dos *games* está na agentividade do receptor⁵. Discutirei sobre esse aspecto com maior profundidade posteriormente. Antes, a fim de estabelecer de forma mais clara o campo sobre o qual estendo meus estudos, explicitarei as três categorizações de *videogames* propostas por Grant Tavinor: a narratológica; a ludológica; e a ficção interativa (2019, p.15).

As categorias propostas por Tavinor intencionam sanar uma inquietação que os teóricos da *gameologia* possuem em relação aos *videogames*: o que são, afinal, os jogos eletrônicos? Dessa forma, elas foram idealizadas a partir das semelhanças que os *videogames* possuem com outras artes e que lhe são anteriores, servindo muito mais como campos sobre os quais os estudos da *gameologia* estão se estendendo, do que como definições estritas dos *games* (TAVINOR, 2019, p.15).

Na aproximação narratológica, os teóricos defendem que os jogos são um novo tipo de estrutura narrativa, que atualizam objetos culturais anteriores, como filmes e romances. Com isso, as teorias utilizadas para estudar esses tipos de narrativas poderiam ser aplicadas aos *videogames*, se adaptadas adequadamente. Ou seja, essa abordagem trata os *videogames* como textos, mesmo considerando que alguns desses possuem maior proeminência do aspecto narrativo do que outros (TAVINOR, 2019, p.20). É possível argumentar, no entanto, que a narrativa não é um elemento essencial para a realização de um jogo. Essa premissa está correta, se levarmos em consideração jogos como o clássico *Tetris*, no qual o jogador deve organizar uma série de blocos de diferentes formatos que caem sobre a tela em um determinado tempo. Nesse exemplo, não há uma qualidade narrativa que possa ser extraída, concretizando apenas o aspecto ludológico do *game* (TAVINOR, 2019, p.21). O caráter ludológico destaca a natureza óbvia dos *videogames*, aquela que se

⁵ Por esse aspecto, optei pela escrita deste texto na 1ª pessoa. Além disso, optei pela 1ª pessoa porque considero improdutivo não levar em consideração o meu nível de envolvimento pessoal com o meu objeto de pesquisa.

assemelha às brincadeiras não digitais, aspecto que comumente é oposto ao aspecto narratológico. Por fim, as ficções interativas referem-se aos jogos que apresentam um universo ficcional interativo aos jogadores, sem oferecer-lhes uma narrativa. Os simuladores de voos são um exemplo desse tipo de *game*. Tavinor reitera a necessidade de distinção entre ficção e narratividade, uma vez que nem todas as ficções possuem narratividade e nem todas as narrativas são fictícias (TAVINOR, 2019, p.24).

Com isso, retomo a ideia de que *videogames* e literatura não são sinônimos, ou mesmo que a literatura não está presente em todos os jogos digitais. Ao contrário, o caráter de lazer interativo é mais basilar que o caráter narrativo desses. Mesmo assim, as narrativas em jogos avançaram a tal ponto que, hoje, é impossível ignorar as novas formas de recepção que surgem a partir dessa interação. Por isso, reitero a intenção de lançar um olhar sobre essas possibilidades narrativas dos *videogames*, excluindo do escopo desta pesquisa os jogos que não possuem narratividade. Não quero, com isso, diminuir a importância desse aspecto, uma vez que já argumentei que pode haver jogo sem narrativa, mas não há jogo sem interatividade. Esse recorte serve mais como um direcionamento metodológico que auxiliará no apontamento dos aspectos que aproximam os *games* da literatura por meio da narratividade.

Nesse momento, é necessário destacar com mais afinco as características próprias dos *videogames* que os diferenciam das outras formas de arte, no que diz respeito à recepção de uma obra. Segundo Crawford:

Em outras formas de arte, o artista cria diretamente a experiência que a audiência irá encontrar. Como essa experiência é cuidadosamente planejada e executada, a audiência deve, de alguma forma, ser prevenida de perturbá-la, por isso, não participando. Com um jogo, o artista não cria a experiência, mas as condições e regras sob as quais a audiência irá criar sua própria experiência individual (2011, p.43, tradução nossa).⁶

Portanto, a interatividade e a ação do jogador fundamentam os aspectos basilares da recepção de um *game*. Em outras formas de arte, cuja recepção se dá de maneira passiva (em certo nível), a exemplo dos filmes e dos romances, envolve-se certo grau de emotividade, mas quando se participa de maneira ativa, até mesmo

⁶ With other art forms, the artist directly creates the experience that the audience will encounter. Since this experience is carefully planned and executed, the audience must somehow be prevented from disturbing it; hence, non-participation. With a game, the artist creates not the experience itself but the conditions and rules under which the audience will create its own individualized experience.

corporalmente, em um jogo, investe-se uma porção do próprio ego naquele universo (CRAWFORD, 2011, p.51).

Essa discussão reporta-se ao conceito de cibertexto exposto por Espen J. Aarseth (1997, p.8), no livro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, no qual o autor propõe que o cibertexto foca na organização mecânica do texto, quando ele põe em evidência o próprio canal como uma parte essencial da troca literária. Além disso, o cibertexto tem foco no leitor, ou usuário, como um agente que se relaciona corporalmente com o texto para além de suas ações mentais, fazendo com que o verbo 'ler' seja insuficiente para dar conta da relação que o leitor estabelece com esse texto. O autor conceitua esse tipo de texto como literatura ergódica, no original *ergodic*, um termo da física que deriva das palavras gregas *ergon* (trabalho) e *hodos* (caminho), sugerindo, portanto, que essa é uma literatura que exige um esforço incomum para ser atravessada, ou seja, mais complexo do que apenas o movimento dos olhos ou o de passar de páginas.

Kate O'Riordan (2001, p.225) pontua que o envolvimento que um jogo eletrônico demanda é diferente do envolvimento exigido por outras formas de arte, que demandam um envolvimento psíquico e discursivo, mas limitam o envolvimento físico daqueles que as consomem. Ela cita, por exemplo, que você pode, em um gesto físico, mudar o canal da televisão, mas você não pode mudar a produção de imagens que estão sendo transmitidas pelo canal, o que ocorre invariavelmente nos videogames. Contudo, eu não concordo integralmente com a noção de que o leitor de um romance, por exemplo, desempenhe um papel passivo diante de uma obra, muito embora eu reconheça a existência de uma exigência mais incisiva de uma agentividade do receptor por parte dos *videogames*, por esse ser um caráter basilar dessa forma de arte. Na verdade, os games distinguem-se de outras formas de arte, em termos de agentividade do receptor, não por uma concepção binária entre ativo/passivo, mas por graus. Um jogador tem um grau maior de agentividade em relação a um jogo que um leitor tem em relação a um romance, mas mesmo esse grau maior é limitado, por os jogos se tratarem também de mídias pré-programadas.

Sartre ressalta a importância do leitor para a obra literária, pontuando o seu papel no desvendamento da linguagem empreendida pelo escritor. É o leitor que faz com que uma obra passe a existir objetivamente. Nesse sentido, Sartre afirma que

toda obra literária é um apelo. É atendendo a esse apelo que o leitor irá exercer sua função, que deixa de ser meramente reguladora e passa a ser também constitutiva da obra (SARTRE, 2015, p.45). Parece-me propício afirmar que os *videogames* levam esse apelo ao extremo, pois, relacionando-se ativamente com a obra, o jogador não só constituirá a obra, como será responsável por conduzi-la, construindo seu próprio percurso a partir do investimento de seu ego na narrativa.

Kant crê que primeiro a obra existe de fato, e só depois é vista. No entanto, a obra só existe quando a vemos; ela é primeiramente puro apelo, pura exigência de existir. A obra não é um instrumento cuja existência é manifesta e cujo fim é indeterminado: ela se apresenta como tarefa a cumprir, coloca-se de imediato ao nível do imperativo categórico. Você é perfeitamente livre para deixar esse livro sobre a mesa. Mas uma vez que o abra, você assume a responsabilidade. (SARTRE, 2015, p.45).

O autor, quando escreve, está também prevendo um leitor para a sua obra. Se os *videogames* são formas de arte que fornecem as condições para que a audiência crie sua própria experiência individual, os romances possuem função semelhante quando programam um texto que apela à memória do leitor, fazendo com que ele mobilize informações que já lhe foram dadas. O texto age, portanto, como um dispositivo que é construído a partir de uma expectativa baseada naquilo que já foi lido pelo leitor (polo estético), bem como a partir dos acontecimentos imprevistos fornecidos pelo próprio texto (polo artístico). Isso evidencia que a obra concretiza-se em um lugar de virtualidade: nem na realidade do texto, nem na subjetividade do leitor. Assim, o leitor possui simultaneamente papel ativo e passivo na recepção de uma obra (COMPAGNON, 2010, p.149), o que torna a oposição leitor (passivo) x jogador (ativo) contestável.

Ricardo Piglia ressalta a importância de Felice Bauer para Kafka, pois ela era, para o escritor, sobretudo, sua potencial leitora. A figura da mulher-copista surge como um símbolo daquele que lê de um lugar que não do próprio lugar do escritor. Afinal, todos os escritores são cegos e, por isso, os textos não podem ser lidos senão pelos olhos de outros (PIGLIA, 2006, p.68). Piglia reitera ainda que Kafka escreve cartas e diários na tentativa de fazer com que o leitor entre em contato com o sentido novo que a narração produziu sobre aquilo que foi vivido. A escrita funcionaria, portanto, como um resumo da vida que permite com que se torne visível tudo aquilo que não se viu ao viver (PIGLIA, 2006, p.51). Assim como os leitores constituem uma parte elementar dos romances, esperada pelos próprios escritores, também os jogadores são partes

constitutivas dos *games*. É nessa direção que a função do jogador se aproxima à do leitor.

2.1 Remediação: a incorporação e a remodelação das mídias

Recuperando a definição de remediação, pretendo demonstrar de que forma me apropriado dessa concepção para analisar as relações dos *videogames* com outras manifestações artísticas, reportando-me ao fenômeno da remediação como o fenômeno que explica essas relações. O conceito de remediação, elaborado por Jay David Bolter e Richard Grusin, designa o processo pelo qual as novas mídias⁷, das quais os games fazem parte, remodelam mídias antigas, transformando-as em formas de mídia híbridas. Para os autores:

Nenhuma mídia, hoje, e certamente nenhum evento de mídia, parece fazer o seu trabalho cultural de forma isolada de outras mídias, bem como não funciona isoladamente de outras forças sociais e econômicas. O que há de novo nas novas mídias vem da maneira particular que elas remodelam mídias antigas e o modo como as mídias antigas remodelam-se para responder aos desafios da nova mídia.⁸ (BOLTER&GRUSIN, 2000, p.15, tradução nossa)

É verdade que a literatura possui a capacidade de transcender as palavras, mas ela não é capaz de oferecer as imagens completamente realizadas pela visão de alguém como o cinema oferece. Assim como o cinema, por vezes, não proporciona o deleite de uma descrição de três páginas sobre um objeto que cabe na palma de nossa mão, como a literatura pode oferecer. De certa forma, todas as formas de arte, até então, parecem sofrer de limitações próprias de seus meios. Os jogos eletrônicos, por sua vez, parecem possuir as condições de oferecer uma experiência estética ampla, no sentido de explorar as potencialidades de outras expressões artísticas em seus limites, associadas às suas próprias potencialidades. No entanto, eles ainda precisam percorrer um longo caminho para atingir essa capacidade. Isso porque grande parte dos jogos não incorpora a construção de cenas cinematográficas de forma bem feita,

⁷ Manovich estabelece algumas das tendências que configuram as características das novas mídias, são elas: a representação numérica - todo objeto de nova mídia pode ser descrito numericamente, utilizando uma função matemática, além de estar submetido à manipulação algorítmica; a modularidade: elementos de mídia (imagens, sons, formas) são representados por um coletivo de pequenas amostras (pixels, polígonos, etc.), que se unem para montar objetos de maior escala, sem perder as suas propriedades singulares; e a automatização: a combinação da representação numérica com a modulação permite que as operações sejam automatizadas, permitindo que a intenção humana seja retirada de parte do processo criativo. (MANOVICH, 2001, P.27-32).

⁸ No medium today, and certainly no single media event, seems to do its cultural work in isolation from other media, any more than it works in isolation from other social and economic forces. What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion old media and the ways in which older media refashions themselves to answer the challenges of new media.

constantemente se baseando em clichês, atuações ruins e pouca integração com o *gameplay* (TAVINOR, 2019, p.110).

Além disso, as narrativas dos jogos, especialmente os das grandes desenvolvedoras, vêm sendo cada vez mais simplificadas para atingir um público cada vez maior, reduzindo a quantidade de textos escritos nos jogos (excluindo-se as instruções) e elaborando tramas que não desafiam a capacidade crítica do jogador (salvo raras exceções). Aqui, não defendo que os *videogames* devam, um dia, substituir as mídias antigas. Isso, além de indesejado, seria pretensioso e ingênuo. Não acredito em hierarquias quando falo das artes. Afinal de contas, as ditas limitações da literatura ou do cinema, por exemplo, provocam efeitos que serão para sempre caros à experiência estética, nos quais nenhum avanço tecnológico deverá interferir de modo deletério. O que defendo, no lugar, é que ainda há muito espaço para que os *videogames* incorporem os elementos das outras formas de arte de maneira desafiadora. O que há, portanto, é uma potencialidade, e é essa potência que me interessa. A seguir, citarei alguns exemplos de games que incorporam satisfatoriamente outras formas de arte em suas experiências de *gameplay*.

Em *Silent Hill 2* (2001), a música *Magdalene*, composta por Akira Yamaoka, traduz as sensações que tomam o jogador durante um momento determinante da narrativa. No jogo, você assume o papel de James, um homem que decide viajar à cidade de *Silent Hill*, após ter recebido uma carta enigmática de Mary, sua esposa falecida há três anos. Na carta, Mary menciona estar o esperando em um lugar especial de *Silent Hill*. Intrigado com as origens dessa carta, escrita na caligrafia inconfundível de sua esposa, James chega a seu destino decidido a resolver esse mistério. No entanto, James descobre que a cidade de aparência isolada e fantasmagórica está infestada de criaturas perigosas, as quais ele deverá combater durante todo o jogo. Em determinado momento, você encontra Maria, uma mulher estranhamente semelhante a Mary, mas com comportamentos e vestimentas opostos ao que se esperaria da falecida esposa de James. Espantado com a semelhança, James conversa com Maria, que insiste para que ele não a abandone e a proteja dos perigos da cidade. A partir disso, James e Maria não se separam e passam a vagar pela cidade até chegarem a um hospital abandonado. Depois de explorarem o local e resolverem inúmeros quebra-cabeças, a dupla encontra um corredor muito estreito, escuro e enferrujado: é a saída desse hospital infernal. Você controla James na

tentativa de fazer com que Maria caminhe ao seu lado, mas o corredor é estreito demais para que eles caminhem juntos. Assim, não há o que se fazer a não ser seguir em frente e deixar que a mulher te siga. Talvez você admita que ela irá atrapalhar o seu caminho, mas o desejo de protegê-la é maior do que qualquer incômodo. Se não fossem as roupas tão distintas, ela seria o clone perfeito daquela por quem um dia você já sentiu amor, daquela que um dia você jurou proteger e falhou.

O corredor está escuro e cheio de curvas de ângulos retos. As paredes são sujas e há grades e sons opressores. De repente, você escuta um som de metal pesado arrastando no chão, e então nota que há a presença de uma entidade sombria atrás da mulher. É um demônio vermelho com uma cabeça de pirâmide, e ele está arrastando uma grande faca em sua direção, a única que existe. Você começa a correr e os sons começam a aumentar. A mulher não acompanha o seu ritmo. Seria inútil tentar revidar o ataque do demônio vermelho. Só lhe resta correr. Você corre. Corre sem saber se haverá uma saída. Um elevador se revela no fim de um longo corredor, o último. Você o chama e a porta abre imediatamente. Ao entrar no elevador, você estica o seu braço para alcançar a mulher, mas ela não consegue chegar antes das portas do elevador começarem a se fechar. Esticando um dos braços, a mulher impede que as portas se fechem por inteiro. Ainda há uma esperança. Você faz força para que ela entre por aquela fresta. Você consegue tocar no anel que repousa na mão de Maria. A porta não abre, não importa a força que os dois façam. Não há espaço suficiente para o corpo de Maria passar por ali. Subitamente, o som alto de metal é interrompido pelo som de carne cortada. A mão rígida da mulher relaxa. Pela fresta, você só consegue ver o olhar da mulher pela última vez, e seus braços erguidos desistindo de entrar para a salvação. Atrás dela, o demônio embrutecido repousa. Seus corpos se separam, e o elevador finalmente se fecha.

Silêncio.

As notas espaçadas de um piano começam a tocar. Elas lembram-lhe do espaço que havia entre você e aquela mulher. Você poderia ter feito algo diferente? Então os acordes descem como lágrimas desesperadas. Como um choro preso – simples e devastador. Culpa, tristeza e desespero. Sentimentos que cabem nas notas singelas de um piano. É como se fosse possível ouvir uma melodia saída de um virar de uma página. Como se o escritor tivesse cuidadosamente diluído uma canção entre

as palavras de um livro. Ela deve começar a tocar exatamente quando você ler aquela palavra e parará subitamente, quando você ainda não estiver recuperado do efeito que ela lhe causou. Assim, ela será o momento tão fugidino e permanente, como o momento em que você pensou que as coisas poderiam ter sido diferentes.



Figura 2 - James e Maria, em *cutscene* (Silent Hill 2)⁹

Magdalene foi composta prevendo os sentimentos que esse momento da narrativa despertaria no jogador. Essa técnica é utilizada também no cinema, com a diferença de que, no cinema, o espectador experimenta um limite quanto à transferência de ego para o personagem da obra, pois, em um filme, o espectador não possui nenhum controle sobre a formação das imagens da obra. Filmes e jogos compartilham do espaço físico e psicológico da tela, mas a barreira espacial entre a tela e o espectador é diluída pela tecnologia própria dos jogos eletrônicos. A tela do monitor produz uma barreira material que nos informa simbolicamente que existe uma diferença entre o que há dentro e fora dela, mas as tecnologias dos games colocam essa barreira em prova por promoverem uma sensação muito forte daquele que está vendo de fora, quando produzem um deslocamento da presença de identificação para dentro da tela.

De maneiras muito significativas, o espectador/participante temporariamente habita o espaço do game. Embora não haja um espaço 'real', existe uma sensação imaginativa de espaço 'por trás' da tela. A diferença significativa entre assistir a um programa e jogar um jogo é a de que o espectador do jogo interage com o material da tela exercendo algum controle sobre ele. Existe um efeito sobre a tela, causado diretamente pelo participante. Os games são,

⁹ Disponível em: <<https://gamerview.uai.com.br/artigos/freakview-2-silent-hill-2-amor-odio-e-ego-no-caminho-da-redencao/>> Acesso em: 27/06/2022

portanto, espaços parcialmente interativos e o desenvolvimento de algumas habilidades de autoria levou-os a serem chamados de 'cinema interativo' (Friedman, 1995: 77). Por meio de um *joystick* e um painel de controle, os jogadores controlam as ações de um avatar, portanto o desdobramento da narrativa do programa é transformado em uma manipulação da ação na tela. A ação do jogador determina as ações na tela por meio de uma ligação motora direta (O'RIORDAN, 2001, p.228, tradução nossa).¹⁰

Nesse sentido, é importante pontuar que não narrei os acontecimentos de *Silent Hill 2* utilizando o 'você' por acaso. Com isso, tenho a intenção de dizer que, embora o personagem da narrativa seja James, não há James sem aquele que o controle. Sem o comando de um jogador, James não se move, sequer age diante de sua própria narrativa. Nos *videogames*, assumimos identidades outras, de humanos (ou não), que manejam armas, aventuram-se, presenciam horrores, desafiam leis da física e até mesmo possuem capacidades corpóreas muito mais desenvolvidas do que aqueles que os controlam. Os personagens dos *videogames* permitem que os jogadores habitem corporalmente aquilo que, fora do universo digital, seria impossível. A interseção entre jogador e avatar é o que motiva a imersão nos games. "Essa simbiose material e psicológica é composta pela sequência contínua entre o jogador segurando os controles e as ações do avatar na tela" (O'RIORDAN, 2001, p.231).¹¹ Dessa forma, o participante habita o espaço da tela por meio da visão, do som, da organização espacial e do controle. O processo mental de movimentação é dividido e expandido para o espaço do jogo, fazendo com que o participante sinta que está se movendo em um espaço por meio de uma encenação temporária. Esse movimento só é possível através da visualização de um interior, que é produzido graficamente para que o jogador o explore de forma ativamente cinestésica.

Agora, tomemos como exemplo a franquia *Tomb Raider*. Nela, é possível habitar cenários que você jamais poderia em realidade. Você pode, por exemplo, circular entre as montanhas frias do Tibet, aturdido pela sensação de isolamento

¹⁰ In several significant ways, the viewer/participant temporarily inhabits game space. Although there is no 'real' space, there is an imaginative sense of space 'behind' the screen. The significant difference between watching a programme and playing a game is that the viewer of the game interacts with the material on the screen by exerting some control over it. There is a direct effect caused on the screen by the participant. Games are therefore partially interactive spaces and developments in authoring skills have led to some of them being labelled 'interactive cinema' (Friedman, 1995:77). Through a joystick and control panel, the player controls the action of the avatar, thus the traditional unfolding of the programme narrative is transformed into a manipulation of the action on screen. The actions of the player determine the actions on the screen via a direct physical motor link.

¹¹ This material and psychological symbiosis is composed of the continuum between the player holding the controls and the actions of the avatar on screen.

emulada por uma vasta natureza hostil, onde, por vezes, você será capaz de sentir uma emoção extraordinária. Do topo das montanhas, você verá um céu azul que lhe cobrirá a cabeça e as formações rochosas parecem grandes pedaços de coco. Abaixo, corre um rio de águas cristalinas e, diante desse cenário, você poderá quase sentir o vento gelado tocar o seu rosto, ou ouvir o canto dos pássaros ao longe. Em 1996, era fácil se impressionar com polígonos que formavam pirâmides, cadeias montanhosas, ilhas e dinossauros. Com o tempo, a escultura digital desenvolveu-se a tal ponto que, hoje, essas mesmas imagens são formadas por pontos tão pequenos, minúsculos, que o nível de detalhes chega a diluir os limites entre o real e o digital. A título de comparação, produzi uma imagem que retrata a evolução da arte de esculpir dentro da arte dos jogos.



Figura 3 - Tomb Raider II (1997) / Rise of the Tomb Raider (2015)¹².

O avanço da tecnologia não permitiu somente a construção de espaços e personagens que simulam ao máximo a forma que conhecemos esses objetos na realidade, mas também permitiu que os jogadores interagissem com essas construções com maior liberdade, por meio de uma interseção cada vez mais complexa entre participante e avatar, em um espaço que dilui as fronteiras entre o que está dentro e o que está fora da tela, de modo que o real e o virtual imbricam-se em relações avançadas. Sobre isso, Aarseth pontua:

O leitor de cibertexto é um jogador, um apostador; o cibertexto é um jogo-mundo ou mundo-jogo; é possível explorar, se perder e descobrir caminhos secretos nesses textos, não metaforicamente, mas através das estruturas topológicas da maquinaria do texto. Esta não é uma diferença entre jogos e

¹² *Print Screens* coletados a partir da versão de PC dos jogos. Colagem digital produzida pelo pesquisador.

literatura, mas sim entre jogos e narrativas. Afirmar que não há diferença entre jogos e narrativas é ignorar a qualidade essencial de ambas as categorias. (AARSETH, 1997, p.11, tradução nossa)¹³

Por ora, resgato o conceito de ciborgue¹⁴, de Donna Haraway, para pensar nos desdobramentos da relação jogador/participante, diante da narrativa de um game, uma vez que esta noção me serve para ilustrar o sujeito que é, simultaneamente e invariavelmente, uma criatura de realidade social e de ficção no momento em que ele experiencia o jogo digital. Acredito que essa seja uma noção frutífera para refletir sobre as fronteiras entre organismo e tecnologia, especialmente no que diz respeito às suas diluições. Constatar que a experiência do jogador está dissociada da experiência do leitor, ou que podemos afastá-los de alguma forma, é não só desconsiderar o processo de remediação ao qual todas as mídias estão submetidas atualmente, mas também negar um artifício de mapeamento da nossa realidade social e corporal.

Em relação ao cinema, muitas foram as remodelações propostas pelos *videogames* ao longo dos anos. Boa parte dos jogos toma emprestadas técnicas e a própria linguagem do cinema para montar as suas narrativas, de modo que alguns teóricos cunham o termo 'cinema interativo' para designar os *videogames* (FRIEDMAN, 1995, p.4). O cinema, por sua vez, também tem recorrido cada vez mais aos recursos digitais para montar seus filmes. Prova disso é o grande deslocamento da indústria do cinema de *Hollywood* para o *Silicon Valley*, lugar onde o acesso à tecnologia necessária para computadorização mais avançada é facilitado. Esse deslocamento foi tão significativo para a indústria cinematográfica que ele deu origem ao termo *Siliwood* para indicar a convergência entre *Hollywood* e o *Silicon Valley* (O'RIORDAN, 2001, p.228).

Para o pesquisador brasileiro Emmanoel Martins Ferreira, essa remodelação não foi intencional a princípio, mas fruto de um direcionamento estético que busca a

¹³ The cybertext reader is a player, a gambler; the cybertext is a game-world or world-game; it is possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery. This is not a difference between games and literature but rather between games and narratives. To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories.

¹⁴ "Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção." (HARAWAY, 2009, p.36)

"ilusão do real" - tendência ocidental do desenvolvimento de tecnologia de imagens.

O autor complementa:

Pois, se naquele cinema, desde suas primeiras produções, vemos um desejo crescente de uma produção de "ilusão do real", para que o espectador veja aquelas imagens projetadas na tela branca ao fundo de uma sala escura como um duplo da própria realidade, temos que este mesmo desejo estendeu-se então aos games: num primeiro momento valorizando mais os processos interativos que o aspecto visual em si, estes tomariam futuramente uma direção em busca do foto-realismo (FERREIRA, 2007, p.33).

The Last of Us é um jogo que ilustra bem essa tendência, uma vez que seus personagens são construídos a partir da técnica de fotogrametria, que consiste em escanear o rosto de um ator ou atriz para remodelá-lo digitalmente. Essa técnica possibilitou não só um nível de detalhe maior em termos gráficos, mas também a produção de cenas inteiramente realizadas por atores reais por meio da captura de movimentos. O realismo em *The Last of us* contribui para a imersão do jogador em aspectos narrativos e de *gameplay*. Por ter um enredo fortemente focado em emoções humanas, a atuação realizada por atores e atrizes profissionais confere um grau maior de transparência da mídia. Por vezes, o jogador esquece que aqueles personagens não existem na realidade, inclusive, os momentos de assistir ao jogo confundem-se com os momentos de jogar o jogo, produzindo uma sensação de que não há mais uma diferença nítida entre jogos e filmes.



Figura 4 - à esquerda, a atriz Ashley Johnson em processo de gravação de cenas para o jogo *The Last of Us*, à direita, Ellie, a personagem do jogo interpretada pela atriz.¹⁵

Outro aspecto transformador na relação entre os games e o cinema aconteceu quando as desenvolvedoras passaram a ceder o poder de controlar a câmera que acompanha o personagem para os próprios jogadores. Não é raro encontrarmos jogos em que podemos, com o uso do analógico direito de um controle, girar 360° em torno do personagem. O poder de controlar uma câmera não nos transforma automaticamente em fotógrafos ou cineastas, já que esse poder nos serve, antes de qualquer coisa, para cumprirmos com maior facilidade as tarefas impostas em cada jogo. No entanto, é difícil, para aqueles mais sensíveis, perceber-se diante de um penhasco iluminado pela luz de um final de tarde, e não sentir o desejo do registro. Assim, o movimento de ceder o poder de controle da câmera ao jogador também remodelou a fotografia dentro dos games. A princípio, os jogadores ousadamente captavam seus momentos favoritos através do *print*, função incorporada em *consoles* mais modernos. Atualmente, é difícil pensar que nos relacionamos com qualquer objeto estético sem a ânsia de compartilhá-lo. Mas, com o tempo, os desenvolvedores de jogos inseriram um modo de fotografia, que permite que os jogadores não só escolham seus ângulos favoritos em cada cena, mas também apliquem efeitos, bordas e, em alguns casos, ajustem até mesmo o foco da câmera. Recentemente, a profissão de ‘fotógrafo digital’ tem ganhado reconhecimento dentro da indústria de games. O termo se refere àqueles que se especializam em fotografar e filmar dentro do mundo digital, por meio desses recursos disponibilizados pelos jogos. Como exemplo, cito o perfil do Twitter *@SunhiLegend*, conhecido por produzir vídeos de *gameplays* cinematograficamente elaborados¹⁵, e que atualmente é contratado pela empresa *Blue point games* para gravar vídeos de apresentação de seus jogos.

¹⁵ Disponível em: < <https://www.theenemy.com.br/playstation/10-curiosidades-dos-bastidores-de-the-last-of-us-que-talvez-voce-nao-saiba>> e < <https://gamerant.com/last-of-us-2-ellie-sniper-rifle-telekinesis-video-clip/>> Acesso em: 28/06/2022

¹⁶ Gostaria de poder anexar um vídeo que demonstrasse o trabalho de SunhiLegend, mas ainda não possuímos a tecnologia necessária para fazer isso de forma fluida, sem a necessidade de recorrer aos hiperlinks - barreiras que limitam a nossa experiência com o digital e o concreto. Como também gostaria de anexar trechos de games que pudessem ser jogados, para que a palavra ultrapassasse o seu efeito imaginativo e pudesse colocar o leitor desta dissertação em participação direta com aquilo que falo. Por ora, guardo essa função para as imagens que ilustram apenas um lado daquilo que tenho a dizer.



Figura 5 - Fotografia digital do jogo *The Last of us: part II*, produzida por mim, utilizando os recursos disponibilizados no modo fotografia, tais como: filtros de cor, ajuste de ângulo, ajuste de foco e ampliação de campo de visão.

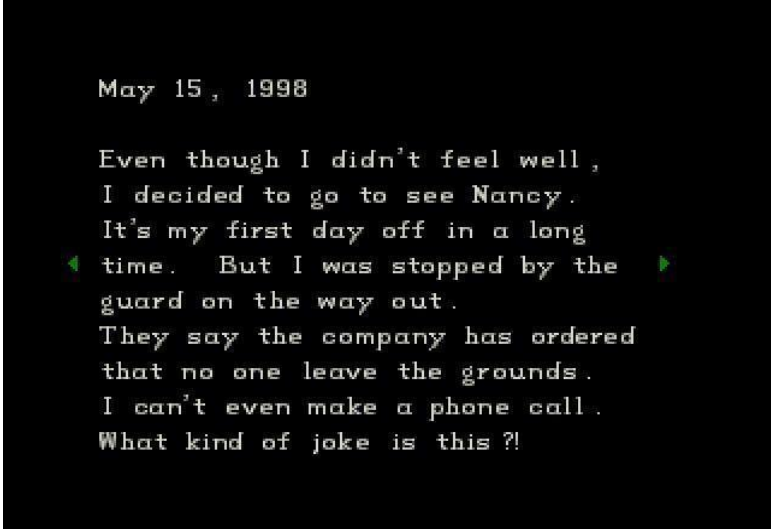
Por fim, chego ao meu ponto de maior interesse: a literatura. Não por acreditar que essa forma de arte esteja mais presente ou tenha mais força nos *videogames*, mas por ser essa aquela que estudo em suas interfaces com o universo digital. Muitos trabalhos desdobram-se sobre a capacidade didática dos jogos eletrônicos, mas, apesar de essa também ser uma característica marcante dessa relação, detenho-me às capacidades estéticas que os jogos narrativos possuem em seus textos. É importante destacar que jogos como a série *Revelations* da franquia *Resident Evil*, objeto desta pesquisa, e *Alice: Madness Returns*, entre outros, referenciam diretamente obras canônicas da literatura para a construção própria de suas narrativas. Esses jogos oferecem uma duplicação da literatura como objeto autônomo dentro desses universos digitais, e esse é um movimento que nos interessa tanto por ele conceder uma importância que parece ter sido retirada da literatura frente aos irrefreáveis avanços da tecnologia, quanto por ele reconfigurar as maneiras pelas quais a literatura pode ser apresentada e realizada na contemporaneidade.

É importante ressaltar que essa não é a única forma de apreender a literatura nos videogames. A literatura independe dos processos de adaptação para realizar-se nos games. Em *Resident Evil* (1996), por exemplo, os documentos (*files*) encontrados no jogo¹⁷ constituem uma parte elementar da experiência do jogador. Boa parte da

¹⁷ No *Resident Evil* original, de 1996, somam-se, ao todo, 14 documentos escritos. Ao longo dos anos, esses documentos passaram a constituir uma característica crucial da série, mantendo-se até hoje como um aspecto presente em todos os jogos subsequentes da franquia.

atmosfera da narrativa constrói-se a partir da leitura desses documentos, que, além de conterem pistas sobre o que o participante deve fazer para resolver alguns dos quebra-cabeças do game, contêm pequenas narrativas em formas de cartas, relatos, testamentos e diários, escritos por personagens que habitaram aquele mesmo espaço em um tempo outro da narrativa.

Um exemplo emblemático é o "Diário do Guarda"¹⁸, no qual acompanhamos o relato da rotina de um dos guardas da mansão, espaço onde se passa o jogo, tornar-se lentamente em um relato de sua própria infecção. O que mais chama a atenção no documento é a forma como o seu processo de perda de consciência, até finalmente se tornar um zumbi, é traduzido na linguagem. A princípio, o documento é escrito com o uso adequado de conjunções, o texto é bem pontuado e coerente. Mas à medida que o narrador vai descrevendo o avanço de seus sintomas, as conjunções dão lugar a frases mais curtas, que demonstram que aquele que escreve já não está completamente consciente daquilo que está fazendo, até terminar com as palavras "Coceira. Deliciosa" (*Itchy. Tasty*), que acabaram se tornando populares dentro da comunidade de jogadores de *Resident Evil*.



May 15, 1998

Even though I didn't feel well,
I decided to go to see Nancy.
It's my first day off in a long
time. But I was stopped by the
guard on the way out.
They say the company has ordered
that no one leave the grounds.
I can't even make a phone call.
What kind of joke is this ?!

Figura 6 - Trecho do documento "Diário do Guarda".

A presença "pura" da palavra em um jogo de 1996 demonstra que a potência literária habita o universo dos games já há algum tempo. Mas, os videogames sendo essa potência capaz de agregar a experiência multimídia ativa à palavra não podem

¹⁸ Link para ler o documento inteiro traduzido: <https://www.residentevildatabase.com/resident-evil-files-traduzidos/#re1-keepers-diary>

expandir a noção que temos sobre a capacidade literária? No ensaio intitulado “O Mito de Mallarmé”, do livro “A parte do fogo”, Blanchot (2011, p.37) discute as reflexões acerca da linguagem que pareceram inquietar Mallarmé. As meditações produzidas pelo autor, mais preocupadas com o efeito que as palavras produzem do que com uma lógica ou uma coerência articulada a um sentido que possa ser compreendido, não chegam a configurar uma doutrina, mas revelam uma preocupação em entender a literatura como um espaço de cisão da linguagem. Essa cisão nos interessa porque ela nos revela uma potência da literatura que, embora se sustente sobre um paradoxo, nos permite pensar os *videogames* como uma expansão desse caráter, uma vez que essa potência, nos *games*, não se dá apenas no âmbito da palavra.

Esse paradoxo se dá porque, se por um lado a palavra não alcança a ingenuidade de um efeito que prescindia da ideia ou do sentido que ela transmite, o sentido, ou o pensamento, por sua vez, não é capaz de ser expresso por outras vias que não pela linguagem. A palavra só possui sentido quando substitui a presença de um objeto concreto, fazendo-o desaparecer, anulando-o. Mesmo quando, em literatura, se privilegia a linguagem em detrimento do sentido, a poesia só existe porque a linguagem permite a compreensão. O ofício da palavra é “atrair o olhar sobre elas mesmas para desviá-lo da coisa que falam. Sua presença basta para garantir a ausência de todo o resto.” (BLANCHOT, 2011, p.39).

Nesse aspecto, interesse-me pelo poder evocado pelo movimento da substituição a que se refere Blanchot. Nos *videogames*, essa substituição não me parece se limitar à relação palavra-objeto real, estendendo-se à relação linguagem-experiência. Ou seja, por meio de um conjunto de estímulos, entre eles o da palavra, o jogador experimenta situações que esses estímulos de linguagem evocam por meio de suas ausências do mundo concreto. Você não está corporeamente correndo algum perigo quando enfrenta uma horda de zumbis, a ausência da experiência concreta é o que garante, inclusive, que você concorde com o pacto estabelecido pela tela e seu avatar. Mas é a concretização dessa ausência, em um espaço de virtualidade habitável, que faz com que a experiência seja possível.

Com isso, volto-me ao meu objeto de pesquisa, a fim de investigar como a experiência do jogador é capaz de recepcionar elementos da obra e da vida de Franz Kafka, a partir de um game que produz uma adaptação desses elementos para

construir uma nova narrativa. Destaco também os característicos arquivos da série *Resident Evil*, que serão analisados como documentos que marcam a presença da “palavra pura” na obra, fazendo com que a literatura, em seu sentido mais restrito, ou seja, como a arte da palavra, instaure-se como um objeto autônomo dentro do game.

3 RESIDENT EVIL REVELATIONS 2: UMA ADAPTAÇÃO KAFKIANA

Nesta seção, pontuo alguns aspectos particulares da literatura de Franz Kafka que serão necessários para uma compreensão mais ampla das análises propostas nas seções posteriores. Franz Kafka foi um dos principais escritores do início do século XX, que, assim como outros grandes autores da época, tematizou a angústia do homem moderno em suas obras. O tema, recorrente em toda a sua produção literária, é retratado, como observado por Blanchot (2011), sob uma perspectiva muito peculiar, seja pela criação de um mundo distópico que transita entre o absurdo e o real, que acaba por testar os limites do que se compreende pela própria existência e condição humanas; seja pelo retrato de cenários de profundo isolamento psicológico que transformam a narrativa em um conjunto de fatos incompreensíveis e injustificáveis que encontram seus sentidos divagando entre a tragédia inevitável, atraente ao leitor que busca a ordenação do caos instaurado, e a esperança, que acaba por contestar o fim da desordem, da crise.

Aqueles que se debruçam sobre as obras de Kafka frequentemente apoiam suas proposições interpretativas em posições fronteiriças entre dois lados que racionalmente não se fundem - o sonho e a realidade; o absurdo e o concreto; o factual e o alegórico - mas que se instauram simultaneamente em um único lugar: na narrativa kafkiana. Se por um lado, o leitor é seduzido a buscar, no próprio texto literário de Kafka, uma verdade que reside fora dele, por outro, ele encontra a resistência da opacidade narrativa. Esse aspecto incita a reflexão acerca dos limites da linguagem, pois o leitor precisa admitir o absurdo como uma parte perturbadoramente concreta e constituinte da realidade do universo kafkiano. Não é por acaso que o próprio escritor, apesar de formalmente ser um prosador por excelência, considera parte da sua literatura mais poema do que prosa, como relatado em alguns de seus diários e cartas. Carone, em posfácio escrito para as obras *O Veredicto/Na colônia penal*, comenta que a clareza dos enunciados de Kafka não permite que o leitor consiga necessariamente chegar ao entendimento espontâneo de suas obras, porque “as histórias de Kafka não são explicações, mas imagens” (CARONE, 2019, p.80). Sua linguagem, apesar de objetiva, estabelece um enigma que esconde e que amplia a significação das obras kafkianas.

Blanchot (2011) reflete que a leitura de Kafka é, portanto, uma leitura impossível, pois, buscar sua significação logo se mostra um empenho inútil, uma vez

que não é possível percebê-la em um plano compreensível; e, em contrapartida, ater-se unicamente à história é assumir o perigo de cair na opacidade de uma narrativa construída por uma sequência de fatos injustificáveis. Embora algumas interpretações argumentem que as alegorias do próprio autor, ou dos símbolos da tradição encontrados no texto, possam minimizar a angústia instaurada por esse processo de impossibilidade de leitura, pois em muitos casos os pontos de partida de seus textos permanecem com seus sentidos indeterminados (CARONE, 2007), a inquietação perante esses textos configura-se como a grande fundação estética de Franz Kafka. Dessa forma, as obras de Kafka escondem uma verdade permanentemente inalcançável por conta da barreira imposta por uma linguagem que, ao passo em que se desdobra em seu sentido literal, também está sempre significando algo oculto. Esses são aspectos que não se misturam, mas se distanciam, o que faz com que surja o caráter alegórico de suas narrativas (ADORNO, 1998).

O jogo entre ficção e realidade é estabelecido, portanto, a partir de um movimento de ida e vinda entre significado imediato e referência a experiências reconhecíveis do mundo real, considerando que a realidade ou mundo real é aquilo que diz respeito ao que se desenvolve fora do universo ficcional, aportando-se às percepções de realidade dentro de uma cultura ocidental e europeia. Carlos Ceia (1998) discute a concepção de alegoria reportando-se aos postulados de Quintiliano e de Cícero, que a conceituam como um sistema contínuo de metáforas, que usa a palavra para mostrar algo diferente daquilo que o seu sentido mostra. Esse norte teórico recupera a própria etimologia da palavra, que vem do grego, *allegoría*, que significa “dizer algo diferente de seu sentido literal”. Assim, podemos apreender o sentido alegórico da narrativa de Franz Kafka, que se estende e se amplia em expressões ao longo de todo o texto, por meio do conjunto de metáforas que categorizam termos isolados e que compõem o panorama alegórico dessas narrativas.

Tomemos como exemplo a novela “A Metamorfose”. Nela, admitimos a transformação de seu protagonista em inseto desvelar-se como uma verdade irrefutável e não explicada na narrativa, “como uma licença poética transformada em fato – com o qual, aliás, tanto o herói como o leitor têm que se conformar” (CARONE, 2007, p.132). Admiti-la como tal, no entanto, não impede que o leitor realize inferências e busque pontos de convergência entre a condição de Gregor e aquilo que

pode ser verificável fora da ficção. Se, por exemplo, trocarmos a própria metamorfose por uma doença de causas e de tratamento desconhecidos, e se trocarmos a condição de inseto de Gregor pela condição de doente, podemos apreender as metáforas da doença no texto, que, a partir de suas presenças em elementos pontuais da narrativa, imbricam-se em um conjunto que constroem o sentido alegórico e que permite a interpretação da novela como uma história de adoecimento do sujeito.

Isso só é possível, no entanto, quando o absurdo, o ilógico e irreal, é confrontado com uma linguagem intencionalmente opaca, responsável por construir um espaço narrativo urbano e uma estrutura familiar tão convincentes em suas referências com aquilo que se conhece sobre esses espaços dentro da cultura ocidental, que dispensar o realismo kafkiano torna-se impossível. Os sentidos da obra de Kafka constroem-se nas fronteiras entre o real e o absurdo, num limiar que admite a linguagem em sua mais sincera opacidade e o alegórico como condição indispensável da história que nos é contada.

Em relação a seus eixos temáticos, a literatura kafkiana perpassa entre os espaços de isolamento e exaustão psicológica, comumente expressos sob a ótica da relação entre pai e filho, como em *Metamorfose* e *O veredicto*; e os conflitos de ordem mais social, em que se questionam os choques do anti-herói kafkiano com a jurisprudência e o mundo administrado, observáveis em obras como *O processo*, *O castelo* e *Na colônia penal* (CARONE, 2019). É importante ressaltar que a preocupação com o conflito paterno é uma constante em toda a obra de Franz Kafka. No entanto, ela é tratada através de perspectivas distintas dentro desses dois conjuntos de obras.

A figura paterna, em Kafka, possui função punitiva, mas a punição é conduzida, nas primeiras duas obras citadas no parágrafo anterior, pelo arquétipo do pai de família, referindo-se às consequências das relações de poder e de autoridade dentro da instituição familiar; já no segundo conjunto de obras, essa figura se dilui (não por estar presente de maneira mais sutil ou mais fraca, mas por ter perdido a unidade figurativa da imagem do indivíduo paterno para ganhar um corpo onipresente), sob a forma da jurisprudência, do poder político-militar ou até mesmo sob a ideia do Deus morto, conferindo um sentido de que a sociedade como um todo

está condenada, de alguma forma, ao julgamento de uma entidade punitiva e autoritária. Sobre essa ideia, Blanchot postula:

O Deus morto encontrou nessa obra uma espécie de revanche impressionante. Pois sua morte não o priva nem do seu poder nem da sua autoridade infinita, nem mesmo da sua infalibilidade: morto, ele é ainda mais terrível, mais invulnerável, num combate onde não existe mais a possibilidade de vencê-lo. É como uma transcendência morta que estamos lidando, é um imperador morto que representa o funcionário de *A muralha da China*, é na *Colônia Penal* o velho comandante defunto sempre presente através da máquina de tortura (BLANCHOT, 2011, p.15).

Na Colônia Penal (1914) surge, por exemplo, como uma das principais narrativas kafkianas, que pertence ao segundo conjunto de obras citadas, as quais se preocupam com a exploração de conflitos de cunho mais social, conferindo-lhe uma perspectiva ampla ao retrato da instauração da angústia no homem moderno. Nela, são levantadas questões como a culpabilização do indivíduo, necessária ao funcionamento do sistema penal; e a eficiência ou não da punição violenta dos corpos, conduzidas pela figura do ex-comandante, que, fisicamente oculto na obra, ocupa o espaço do Deus morto que pune ainda mais severamente os condenados da ilha.

Os sentidos labirínticos, em que nem a morte ou a esperança são a saída para a angústia instaurada, são, portanto, a finalidade dos textos de Franz Kafka. A não resolução e os processos infundáveis que conduzem o leitor a essa não resolução de um conflito não se constituem como o meio ou o modo para se atingir a um produto coerentemente lógico com base no real, como estamos comumente acostumados a tratar os textos literários clássicos, mas sim o fim, que abrirá sua obra à infinidade de possibilidades de adaptações e traduções.

A partir disso, passo à apresentação do meu objeto de pesquisa, que se constitui como uma das adaptações do universo kafkiano nos games. Conhecido por ser um dos mais influentes e um dos fundadores do gênero *survival horror*, *Resident Evil* é um game que explora as sensações provocadas pelo medo, através de uma experiência em que o jogador deve resolver quebra-cabeças e enfrentar inimigos letais para progredir na história e desvendar os mistérios de uma narrativa que, ao longo dos anos, construiu um universo vasto e complexo de tramas que abordam conflitos sociais e políticos em seu enredo.

A série *Revelations* surgiu como uma proposta de reaproximar a franquia de suas origens no terror, de forma paralela aos jogos principais, uma vez que estes

jogos canônicos da série vinham adotando aspectos mais relacionados aos jogos de ação, com uma jogabilidade mais acelerada, reduzindo o número de quebra-cabeças e simplificando os mapas para que o ritmo de progressão do jogo acontecesse mais rapidamente. Além disso, essa franquia de *spin-offs*, que já conta com dois jogos, nasce com a intenção de fazer referências a elementos da literatura clássica. No primeiro jogo da série *Revelations*, a narrativa e alguns dos aspectos visuais baseiam-se na obra *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri. No entanto, as análises deste trabalho preocupam-se com o segundo jogo da franquia *Revelations*, que faz referências à obra e vida do escritor tcheco Franz Kafka.

Estruturado a partir de um formato inédito para a saga, *Resident Evil: Revelations 2* é dividido em quatro episódios que exploram a história de quatro protagonistas que tentam sobreviver ao terror de uma ilha comandada por uma cruel supervisora. Na tentativa de desenvolver um método para atingir a imortalidade, a personagem Alex Wesker, que se declara uma grande admiradora de Franz Kafka, produz um vírus que é ativado pelo medo do infectado. Se sucumbirem ao medo, eles tornam-se em monstros horrendos; se resistirem, tornam-se humanos superiores. Assim, o jogador assume o controle dos protagonistas que são expostos a esse vírus, sem saber disso num primeiro momento, em um enredo conduzido pelos experimentos da supervisora, que testa o limite do medo desses personagens, submetidos a condições grotescas e torturantes contra suas próprias vontades. Cada episódio do jogo faz referência a uma conhecida obra de Kafka, mas, para além disso, outras obras são citadas em arquivos encontrados no jogo, bem como aspectos biográficos do autor. A divisão ocorre da seguinte forma: Episódio 1 - Na colônia Penal; Episódio 2 - Contemplação; Episódio 3 - Julgamento (refere-se à obra *O Veredicto*) e, por fim, Episódio 4 - A Metamorfose. Sendo assim, os episódios constroem suas próprias relações com as obras às quais se referem.

É importante pontuar que, embora a história do jogo seja baseada em obras de Kafka, a adaptação não é uma transposição, podendo ser pensada mais como “um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada” (HUTCHEON, 2011, p.30). Ou seja, os elementos das obras e da vida de Kafka são referenciados para construir uma nova narrativa que evoca a memória dos elementos estéticos, temas e alguns excertos das obras kafkianas. Nessa perspectiva, Hutcheon (2011, p.27) reafirma a natureza “palimpsestosa” das adaptações, pois essas são obras assombradas pela

presença do texto adaptado, que, quando conhecido pelo receptor, pode ser sentido sobre a adaptação como uma camada anterior àquela que está sendo experienciada. Assim, adaptar é repetir, sem replicar.

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, 2011, p.32)

As análises desta dissertação devem privilegiar, portanto, as adaptações temáticas das narrativas kafkianas em *Resident Evil: Revelations 2*. Essa opção metodológica justifica-se pela relevância que os temas possuem frente a outros elementos, como os eventos, os personagens e os símbolos, no que diz respeito à adaptação. Isso não significa, contudo, que os outros elementos citados não serão analisados. Na verdade, eles serão apresentados conforme as análises temáticas forem avançando ao longo da pesquisa. Além disso, como as superfícies de contato entre o jogo e as obras são múltiplas, optei por não fazer uma descrição extensiva do enredo do jogo. Em vez disso, o enredo e os elementos da história também serão descritos durante as análises. A opção por dividir os capítulos seguindo a divisão dos episódios do jogo mostrou-se mais produtiva no que diz respeito à organização do trabalho.



Figura 7 - Personagens do game, na ordem: Claire Redfield; Moira Burton; Natalia Korda; Barry Burton; Alex Wesker.

3.1 Episódio 1: Na Colônia Penal

3.1.1 O espaço

A princípio, todo o espaço criado em *Resident Evil: Revelations 2* é fruto de um processo de adaptação do espaço de *Na Colônia Penal*. Mas, antes mesmo de demonstrar de que forma o jogo adapta o espaço da narrativa kafkiana, é preciso destacar a diferença inerente entre a experiência do leitor com o espaço, e a diferença do jogador com o espaço. Essa diferença reporta-se aos modos de engajamento próprios de cada mídia. Enquanto nos *videogames* os jogadores interagem com o espaço narrativo de modo participativo; na literatura, os leitores são estimulados a explorar esse espaço na mente, na imaginação. Nesse sentido, essa reformatação de linguagens invariavelmente produz perdas e ganhos em relação à obra original, uma vez que a tradução deve ser entendida mais como um engajamento entre o texto adaptado e o texto original, do que como uma cópia ou paráfrase (HUTCHEON, 2011, p.40). Dessa forma, Walter Benjamin afirma

Aquilo portanto que para as relações entre a tradução e o original se refere ao significado pode ser mais facilmente apreendido por um paralelo. Do mesmo modo que uma tangente só toca ao de leve num único ponto da circunferência, e do mesmo modo que a lei geométrica apenas fixa e prevê este contato mas não o ponto em que ele tem de se verificar, continuando a tangente depois disso o seu caminho reto em direção ao infinito, também a tradução toca apenas ao leve no original e somente num ponto infinitamente pequeno do seu significado, para depois, de acordo com a lei da fidelidade na liberdade do movimento da língua, continuar a seguir seu próprio caminho (BENJAMIN, 2008, p.40).

Nos primeiros momentos do episódio 1, acompanhamos uma breve cena de apresentação das personagens Claire e Moira, que se encontram em uma confraternização da ONG anti-terrorista "Terra Save". A confraternização é brutalmente interrompida por homens armados que invadem o prédio onde ocorria a festa e levam as protagonistas inconscientes a um lugar misterioso. Em seguida, Claire desperta em uma cela de um lugar que muito se assemelha a uma prisão, sem carregar nenhum equipamento e carregando uma pulseira que emite uma luz verde em seu pulso. Essa pulseira mede o medo do indivíduo e caso ela passe a emitir uma luz vermelha, a infecção pelo vírus ao qual elas foram expostas ocorrerá. A partir deste momento, o jogador passa a assumir o controle da personagem.



Figura 8 - Celas que compõem o primeiro cenário do jogo.¹⁹

A ambientação construída nesse momento reconstitui os sentidos do grotesco e já evocam os estímulos provocados pelo título da obra/episódio: afinal, a prisão é um lugar onde as pessoas que são julgadas pelos seus crimes cumprem suas penas. Por isso, no jogo, a colônia penal, em primeiro lugar, refere-se a um local de enclausuramento, fechado, propício a procedimentos de tortura, causando no jogador uma ansiedade por querer sair daquele ambiente o mais rápido possível. No entanto, no fim do episódio, quando Claire e Moira finalmente fogem do complexo prisional, os jogadores deparam-se com um ambiente aberto e aparentemente inofensivo. Esse contraste entre o interior e o exterior causa um efeito de alívio no jogador, mas esse efeito logo é contrabalanceado com a descoberta de que as protagonistas foram levadas a uma ilha, ou seja, um lugar isolado, de difícil acesso. Assim, o jogador entende que a colônia penal refere-se a todo o local onde se desenvolvem as ações do jogo e não apenas à prisão onde se inicia a narrativa. Na narrativa de Kafka, por sua vez, a colônia penal trata-se propriamente de uma ilha, assim, o meio pelo qual o personagem do explorador sai da colônia é em um barco:

Enquanto o explorador negociava com um barqueiro a travessia até o navio a vapor, os dois desceram a escada a toda pressa, sem dizer nada, pois não ousavam gritar. Mas quando chegaram embaixo, o explorador já estava no barco e o barqueiro acaba de soltá-lo da margem. Ainda teriam podido saltar dentro da embarcação, mas o explorador ergueu do fundo do barco uma pesada amarra, ameaçou-os com ela e desse modo impediu que eles saltassem. (KAFKA, 2019, p. 70).

¹⁹ Com exceção das imagens do primeiro episódio, que foram todas coletadas a partir do console Playstation 4 pelo próprio pesquisador, todos os printscreens utilizados neste trabalho foram retirados do canal SHN Survival Horror Network. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@SHNSurvivalHorrorNetwork>>

O barco é, também, o meio pelo qual o personagem Barry Burton chega à ilha.



Figura 9 - Ilha cenário do jogo.



Figura 10 - Chegada de Barry Burton à ilha em um barco (acervo pessoal)

Nesse momento, o jogador compreende que os personagens da trama estão condenados a serem punidos em um espaço maior que o da prisão, o qual antes acreditavam ser a extensão completa da colônia penal. Ela é, na verdade, toda uma ilha, comandada por uma supervisora, que se aproxima e muito da função do ex-comandante da colônia penal: os personagens tanto do jogo quanto do livro são afetados diretamente pelas ações dessas figuras superiores que não se apresentam fisicamente no decorrer das obras, mas detêm poder sobre a vida dos personagens e conduzem, através de suas posições de poder, o desenvolvimento das tramas.

Também, o desejo de fuga dos moradores da colônia flagrado no excerto supracitado confirma a possibilidade de que toda a extensão desse espaço era também punitivo e opressor, desconfortável, angustiante.

Em suma, a obra kafkiana dita o tom do espaço não só do primeiro episódio do jogo, mas de todos os outros episódios, uma vez que as ações dos personagens, por toda a trama, se passam dentro desse espaço da colônia penal. Nesse sentido, o jogo propõe a realização e a construção de todo seu espaço baseando-se na narrativa do primeiro livro analisado que, por sua vez, constrói seu espaço por meio de pontos específicos, deixando boa parte da ambientação e todo o funcionamento da colônia como um trabalho dirigido à imaginação do leitor.

3.1.2 A Máquina

Como mencionado anteriormente, *Na Colônia Penal* (1914) é uma narrativa que acompanha um explorador desconhecido em uma viagem a uma ilha tropical que fora governada por um comandante autoritário. Nela, acompanhamos o explorador observar um soldado fiel ao regime do ex-comandante da ilha, descrever, com detalhes estruturais e funcionais, uma máquina de tortura. O soldado descreve-a como a grande realização desse antigo regime, enfatizando-a como o método de julgamento mais avançado que já existira.

A máquina descrita caracteriza-se por ser um instrumento de tortura refinado, e que fora pensado e arquitetado pelo ex-comandante da ilha. Seu funcionamento básico consiste em inscrever a sentença do condenado em sua própria pele, por meio de uma plataforma cortante a que chamam de rastelo. O culpado ficaria preso à máquina de tal forma que ele não teria conhecimento sobre sua pena, muito menos sobre o que o levou a ser julgado, nem sobre sua sentença. Assim, o único jeito que ele poderia descobrir o que o levou à condenação seria apenas quando ele sentisse o rastelo desenhar em sua própria carne, durante doze horas seguidas, o motivo de sua condenação.

Na narrativa, são levantadas questões como a culpabilização do indivíduo, necessária ao funcionamento do sistema penal; e a eficiência ou não da punição violenta dos corpos, conduzida pela figura do ex-comandante, que, fisicamente oculto na obra, ocupa o espaço do Deus morto a punir ainda mais severamente os

condenados da ilha. Kafka descreve a máquina com um alto nível de detalhamento, de forma que não é difícil para o leitor imaginá-la concretamente realizada.

Como se vê, ele se compõe de três partes. Com o correr do tempo surgiram denominações populares para cada uma delas. A parte de baixo tem o nome de cama, a de cima de desenhador e a do meio, que oscila entre as duas, se chama rastelo. [...] As agulhas estão dispostas como as grades de um rastelo e o conjunto é acionado como um rastelo, embora se limite a um mesmo lugar e exija muito maior perícia. Aliás o senhor vai compreender logo. Aqui sobre a cama coloca-se o condenado. Quero no entanto primeiro descrever o aparelho e só depois fazê-lo funcionar eu mesmo. Aí o senhor poderá acompanhá-lo melhor. No desenhador há uma engrenagem muito gasta, ela range bastante quando está em movimento, nessa hora mal dá para entender o que se fala; aqui infelizmente é muito difícil obter peças de reposição. Muito bem: como eu disse, esta é a cama. Está totalmente coberta com uma camada de algodão, naturalmente nu; aqui estão, para as mãos, aqui para os pés e aqui para o pescoço, as correias para segurá-lo firme. Aqui na cabeceira da cama, onde, como eu disse, o homem apóia primeiro a cabeça, existe este pequeno tampão de feltro, que pode ser regulado com a maior facilidade, a ponto de entrar bem na boca da pessoa. Seu objetivo é impedir que ela grite ou morda a língua. Evidentemente, o homem é obrigado a admitir o feltro na boca, pois caso contrário as correias do pescoço quebram sua nuca. (KAFKA, 2019, p. 32-33).

A máquina de tortura é um elemento central da narrativa kafkiana. Todas as questões que são levantadas na narrativa partem das relações que esses personagens possuem com a máquina. Em *Resident Evil: Revelations 2*, o jogador não só a encontra, como deve interagir com ela se quiser progredir na narrativa:



Figura 11 - Máquina de tortura em *Resident Evil: Revelations 2*.

Na imagem, é possível perceber uma máquina que dispõe de quase todos os dispositivos descritos pela narrativa kafkiana. Mostram-se as agulhas dispostas, em forma de rastelo, sobre o corpo do indivíduo que se encontra deitado, amarrado nos pés e nas mãos por correias firmes que imobilizam o condenado. Nota-se, também, a presença de uma engrenagem que faz referência ao que era necessário para o funcionamento da maquinaria. No jogo, essa engrenagem é responsável pela

progressão da narrativa, pois é ela que abrirá a porta da saída da prisão, o que confere à máquina uma função também central no sentido de desenvolver a trama.

Valendo-se da noção peirciana tricotômica dos signos, destaco a particularidade do signo estético e sua importância no que diz respeito à sua capacidade de suspensão do movimento centrífugo do signo, configurando-se, fundamentalmente, como uma possibilidade de compreensão do conhecimento que ele pretende instaurar (PLAZA, 2013, p.24). Em primeiro lugar, deve-se entender que o signo, e todo processo sêmico, opera pela relação triádica própria dos aspectos da linguagem, que se apresenta através das qualidades materiais dos signos, de seu objeto ou sua aplicação denotativa, e de seu significado ou função representativa. Nesse sentido, Julio Plaza defende que:

O signo é algo que, sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém, dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. Este signo é o significado ou interpretante do primeiro signo. (PLAZA, 2013, p.21)

A partir disso, tem-se que o signo, referindo-se a seu objeto, pode se configurar em três tipos: ícones, índices e símbolos. Os ícones são signos que acionam a semelhança factual entre o signo e suas qualidades, seu objeto e seu significado, possuindo, em relação a seu Objeto Imediato (objeto como é representado) uma significação sentimental, tal como específica da produção artística. Já no índice, o signo é determinado pelo seu Objeto Dinâmico (objeto no mundo), em uma relação real de contiguidade entre o signo e o objeto que representa. Os símbolos, por fim, são os signos que possuem uma relação direta com seu Objeto Dinâmico, mas que, para terem seus significados apreendidos, necessitam de uma convenção ou hábito para intermediar os processos de interpretação.

Dentro dessa tricotomia, é importante destacar a especificidade do signo estético que "erige-se sob a dominância do ícone, isto é, como um signo cujo poder representativo apresenta-se no mais alto grau de degeneração porque tende a se negar como processo de semiose." (PLAZA, 2013, p.24). Ora, se o signo necessariamente representa referencialmente um objeto, o signo estético, por sua vez, instaura a ideia da possibilidade, da indeterminação interpretativa, produzida pela relação de similaridade resultante na mente através de processos de analogias. Sobre esse processo, Julio Plaza conclui:

Se o signo estético oblitera a referência a um objeto fora dele, então ele constrói esse objeto a partir de suas qualidades materiais como signo, pois que ele foge à representação, uma vez que esta função representativa não está em qualidade material, mas na relação de um signo com um pensamento. (PLAZA, 2013, p. 24)

Sendo assim, quando proponho a interpretação de uma tradução intersemiótica de uma obra literária, entendo que a linguagem conotativa é um tratado das possibilidades, que ganham contornos que instaura nela mesma a condição de objeto próprio, afinal, "em poesia, as equações verbais são elevadas à categoria de princípio constitutivo do texto" (JAKOBSON, 1999, p.72). Isso quer dizer que os elementos gramaticais, tais como a sintaxe, morfologia, radicais, afixos e fonemas, do texto poético (e nesse caso consideremos todo texto literário) produzem uma significação própria através de relações de similaridade e contraste que só podem ser possíveis pela transposição poética, no caso da tradução intralingual, ou pela tradução intersemiótica. Sobre isso, Jakobson postula:

Só é possível a transposição criativa: transposição intralingual - de uma forma poética a outra -, transposição interlingual ou, finalmente, transposição intersemiótica - de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura. (JAKOBSON, 1999, p.72)

O jogador é apresentado, portanto, a um caso de tradução icônica paramórfica, que é pautada pelo princípio de similaridade de estrutura. Metaforicamente, essa é como uma "transformação de um mineral em outro sem mudança de composição, alterando-se apenas a estrutura cristalina" (PLAZA, 2013, p.90). Ou seja, nós temos os mesmos elementos (rastelos, agulhas, cama), porém em linguagens diferentes. O leitor/jogador reconhece que se trata daquilo que Kafka trouxe em sua obra, porém em uma estrutura de linguagem visual, em vez de escrita.

Trata-se, pois, de fazer aparecer o segundo modelo (a tradução) similar ou equivalente ao primeiro, porém com estrutura diferente e equivalente. Estamos diante do jogo entre identidades e semelhanças, o que nos leva ao caráter do homólogo como semelhança de estrutura e origem em organismos taxionomicamente diferentes (PLAZA, 2013, p.90).

Nesse sentido, a máquina kafkiana surge reconstruída em *Resident Evil: Revelations 2*, apresentando-se como um elemento que influencia a progressão narrativa do *game*. É dessa forma, portanto, que o jogador torna-se também leitor, mas não só o leitor da narrativa que o próprio jogo propõe, como também um leitor de Kafka. A experiência de leitura é complementada inclusive quando o jogo, em alguns

de seus segmentos, oferece aos jogadores trechos das obras do escritor transcritos em documentos.

A partir disso, o local de virtualidade onde a leitura ocorre encontra nos *videogames* um espaço para ser concretizado. Os limites entre jogador e leitor diluem-se, formando um único receptor, que interage com o texto a partir dos prazeres que a leitura proporcionada pelas mídias digitais oferece.

Rememoramos aquilo que Barthes enunciava sobre a relação entre o leitor e o texto pós-moderno: o prazer é mais bem oferecido ao leitor quando se desconstrói a narratividade, sem, no entanto, comprometer a legibilidade da história (2015, p.15). A narrativa kafkiana é desconstruída para ser reconstruída visualmente em uma nova narrativa que permite que o leitor se desloque no texto por meio do prazer, por meio da interação com os novos sentidos que o cânone ganha a partir da atualização de sua linguagem.

Essas reconfigurações literárias, portanto, influenciam uma postura hedonista do leitor em relação ao texto pós-moderno.

Esse texto exige menos uma postura "hermeneuta" do que uma postura "erótica": já que não há meios de fixá-lo num determinado sentido, o leitor simplesmente se entrega à tantalizante variação dos signos, aos brilhos provocativos dos significados que aparecem e desaparecem. Colhido nessa dança exuberante de linguagem, deliciando-se com a tessitura das palavras em si, o leitor conhece menos os prazeres objetivos de construir um sistema coerente, de combinar os elementos textuais com maestria para criar um eu unitário, do que as emoções masoquistas dos sentimentos fragmentados e dispersos pelos emaranhados da própria obra (EAGLETON, 2019, p.125).

3.2 Episódio 2: Contemplação

3.2.1 - A consciência do olhar

O segundo episódio inicia com a apresentação de uma *cutscene*, na qual observamos um grupo de três homens fugindo de uma horda de zumbis em uma floresta densa. A princípio, o jogador não sabe quem são esses homens, mas é possível supor que eles sejam os outros sobreviventes da organização *TerraSave*, da qual as protagonistas Claire e Moira fazem parte. Logo é revelado que o grupo, assim como as protagonistas, está em busca do lugar chamado *Wossek*, indicado pela supervisora como o lugar onde tudo começa. Em seguida, surge uma pequena placa

de madeira, indicando que os personagens chegaram ao lugar destinado. No entanto, apenas dois deles chegam; o outro desaparece. Quando os dois homens finalmente se abrigam no lugar indicado pela supervisora, Claire e Moira os alcançam, luzes se acendem e uma música começa a tocar, diluindo o clima de tensão que fora construído pelas cenas anteriores.

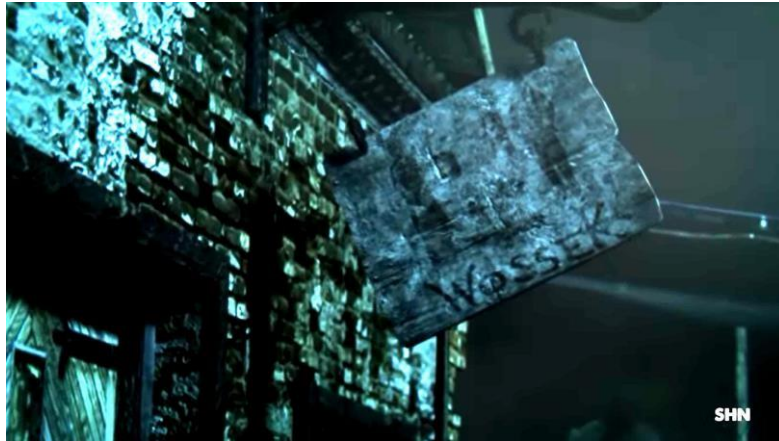


Figura 12 - Placa designando o local Wossek

A apresentação deste episódio nos direciona a duas referências kafkianas distintas: a primeira delas recupera um aspecto biográfico de Kafka, uma vez que *Wossek* é o nome do lugar onde a família de Kafka se estabeleceu, seguindo a genealogia que aponta o seu bisavô, Josef Kafka, como o primeiro a utilizar este sobrenome:

Podemos recuar a árvore genealógica dos Kafka ao ano de 1802, data do nascimento de seu ancestral, Josef Kafka. Sem dúvida ele foi o primeiro a usar esse nome, que significa “gralha” em tcheco e que nessa região da Boêmia é relativamente comum. Ele se estabelece em Osek (que também pode ser escrito Wosek, Wohsek ou Oosek). Seu segundo filho, Jakob, é o pai de Hermann, por sua vez o futuro pai de Franz Kafka (LEMAIRE, 2006, p.17).

O local onde tudo começa refere-se, portanto, ao local onde a linhagem de Kafka começa. Para o game, essa localidade revela-se como palco para os primeiros experimentos que a supervisora desenvolverá com os sobreviventes, dando início a um teste mais consciente e controlado de observação de suas cobaias vivas. Essa consciência de observação é produzida tanto por meio das mensagens de voz que os personagens recebem em suas pulseiras, quanto pela presença de alguns frames que simulam a visão de uma câmera de vigilância que os monitora. Para o jogador, isso causa um efeito de início efetivo do jogo, como se o episódio 1 tivesse sido uma

introdução para apresentar a premissa da narrativa e princípios de *gameplay*, mas que o jogo começa, na verdade, a partir deste ponto.



Figura 13 - Personagens sendo observados pela perspectiva de uma câmera de vigilância.

A segunda referência apresentada na *cutscene* inicial do episódio é uma adaptação de elementos do conto *Crianças na rua principal*, o primeiro dos 18 textos que compõem a obra *Contemplação*. No conto, o narrador descreve uma cena em que personagens sem muitos contornos começam a correr pelas ruelas de uma aldeia, caindo sem se importarem com a queda, suspirando de cansaço. Então, o narrador cita a presença de uma floresta que rumorejava nas proximidades de onde os personagens corriam:

Corremos juntos, mais perto uns dos outros, alguns estenderam as mãos aos demais, não se podia manter a cabeça suficientemente alta porque o caminho era uma descida. (...) Nada poderia nos deter, estávamos numa corrida tal que mesmo na hora de ultrapassar éramos capazes de cruzar os braços e olhar calmamente em volta.

(...)

Um de nós começou a cantar uma cantiga de rua, mas todos nós queríamos cantar.

(...)

Assim cantamos, a floresta às nossas costas, nos ouvidos dos longínquos viajantes. Na aldeia os adultos ainda estavam acordados, as mães preparando as camas para a noite. (KAFKA, 2015, p.12)

Os trechos indicados remontam a cena descrita da *cutscene*, seja pela presença da corrida dos personagens, pela floresta que cerca a aldeia, ou pela música que toca ao final. Além disso, o desdobramento do anoitecer no conto, como visto no

trecho - “perto do anoitecer vi um senhor ir passear lentamente com a bengala” (KAFKA, 2015, p.9) - serve de marcação temporal para o jogo, uma vez que, na última cena da seção de Claire e Moira do episódio 1, na qual Claire sobe em uma torre de comunicação e descobre estar numa ilha, o sol está em posição poente, enquanto que aqui, no início do episódio 2, a lua já está alta.

Além dessas duas questões, uma outra observação pode ser feita em relação à adaptação temática de *Contemplação* neste episódio: os três primeiros parágrafos deste conto apresentam um narrador que observa, seja o movimento das carroças, sejam os trabalhadores chegando em suas casas, ou mesmo as crianças brincando. Esse efeito é reiterado pela repetição constante de verbos e expressões linguísticas que remetem ao olhar, tais como: ver, olhar, acompanhar com o olhar e piscar. Destaco o parágrafo a seguir:

Diante da grade o movimento não parava. Crianças em passo acelerado surgiam e sumiam no mesmo instante; carros de trigo com homens e mulheres sobre os feixes e em toda a volta os canteiros de flores ensombrecido; perto do anoitecer vi um senhor ir passear lentamente com uma bengala e algumas jovens que vinham de braços dados em direção contrária se desviaram para a grama do lado, cumprimentando. (KAFKA, 2015, p.9)

Assim, a consciência do olhar é tematizada aqui como um dos principais movimentos narrativos daquele que conduz a história que quer ser contada. Além disso, o jogo estabelecido entre o visto e o não visto é um jogo de estabelecer o que se conta e o que não se conta, e que é orquestrado, por Kafka, por meio de elementos que produzem um efeito de luz e sombra: a narrativa se passa ao anoitecer de um dia; o narrador janta à luz de velas; há cortinas que são vazadas pela luz; os verbos surgir e sumir, que, quando utilizados próximos remetem ao próprio ato de piscar. Assim, o que as adaptações do texto kafkiano fundam neste episódio é justamente essa consciência do olhar, que, no jogo, traduz-se em uma consciência que o jogador desenvolve de que ele está sendo observado por aquela que conduz os experimentos. Nesse sentido, as figuras do narrador e da supervisora aproximam-se pela capacidade que ambos possuem de observar, de contemplar.



Figura 14 - Personagens sendo observados pelo que parece ser uma espécie de criatura.

No posfácio da edição brasileira de *Contemplação / O Foguista*, Modesto Carone (2015, p.89) ressalta que a tradução do título da obra, no original *Betrachtung*, leva em consideração a terminologia “templo” que existe na palavra contemplação, pois, para Kafka, dar atenção ao objeto é uma forma leiga de orar. A publicação, que reúne 18 narrativas breves, põe o olhar em perspectiva, uma vez que a propulsão de imagens líricas confere contornos poéticos às narrativas, que culminam no olhar quase religioso que Kafka dá a tudo que lhe cerca. Na primeira publicação do livro, esse aspecto é traduzido até para o próprio corpo do texto, uma vez que, por se tratar de uma narrativa breve, os tipos foram ampliados para que ela ganhasse um volume expressivo (2015, p.90). Existe, por isso, um jogo de ampliação óptica que aproxima esse texto dos princípios da fotografia.

Nas cartas escritas para Felice, Kafka reflete criticamente sobre a fotografia, forma de arte que estava em ascensão na virada do século XIX para o século XX. Por vezes, a reflexão acerca da fotografia extrapola as relações que Kafka estabelece com o seu próprio texto, chegando a tornar-se uma espécie de reflexão sobre o seu próprio corpo, quando ele associa a imagem que ele tem de si mesmo ao que ele escreve, pontuando que sua literatura é uma imagem mais fidedigna da realidade do que a fotografia, que o distorce:

Com o risco de estragar teu domingo, te envio minha mais recente fotografia e mando três exemplares de uma só vez, porque achei que, por ser reproduzida um certo número de vezes, ela perde um pouco de seu lado assustador. Não posso fazer nada por ela, esses instantâneos me dão um ar demente, estou com o rosto inclinado, com os olhos estrábicos e o olhar fixo.

Não tenha medo, querida, eu não tenho esta aparência, esta fotografia não corresponde à realidade, não a leve com você, logo logo eu te enviarei uma melhor. Na realidade eu sou duas vezes mais bonito que nesta fotografia. Se você não se contentar com isso, querida, então certamente será terrível! O que farei? Porém você já tem uma imagem de mim absolutamente conforme a realidade; tal qual você vê no meu pequeno livro [*Contemplação*], tal qual eu sou na realidade, ou talvez tal qual eu era recentemente. (KAFKA, 1985, p.241).

Kafka revela sua insegurança em relação a sua auto-imagem, tema que, inclusive, aprofunda-se à medida em que ele sofre com a doença que acaba por matá-lo e que culmina em uma das discussões centrais de *A Metamorfose*, sua obra mais conhecida. Mas, para além disso, isso revela uma desconfiança que Kafka sente em relação à fotografia, como se, para ele, o olhar deturpado de si viesse da fotografia, e o seu verdadeiro corpo estivesse traduzido em sua obra literária. Essa relação, portanto, nos dá uma ideia de que *Contemplação* pode ser lido como uma espécie de livro de fotografia literário, “como um retrato fotográfico, dando ao livro até a dimensão temporal da técnica fotográfica: a capacidade de fixar no tempo uma determinada aparência, fazendo-a atravessar o tempo” (LUGÃO, 2021, p. 144).

Partindo da reflexão que Kafka produz sobre seu próprio corpo, recorro às análises de seus diários, por entender que os cadernos íntimos de um escritor nos revelam mais do que a vida daquele que tenta a sua conciliação com a criação literária, eles revelam também as investigações que parecem considerar as nuances quase indistintas entre corpo, criação e biografia de um autor. Eles oferecem um espelho que permite ao escritor a sua autocomplacência, um espaço de experimentação pessoal e artística que assume um trabalho de ascese para aquele que o escreve (GIORDANO, 2016, p.22).

Contemplação é mencionado nos diários de Kafka no dia 7 de agosto de 1912, em uma entrada que se inicia com o curto período: “Longo tormento.” (KAFKA, 2021, p.239). Dessa afirmativa, é possível pontuar a contradição entre os sentimentos de Kafka em relação a sua primeira publicação e a maneira como ele se referia ao livro, já que, ao longo de diversas entradas em seu diário, Kafka refere-se a *Contemplação* por meio de diminutivos - textinhos, livrinho - que contradizem o grande esforço despendido por Kafka no que diz respeito à preparação destes textos para a publicação. Dessa forma, os tamanhos e as dimensões das coisas são novamente perturbadas. Ou seja, apesar de pequenos, os textos de *Contemplação* estão longe de estarem isentos de intenção, eles são, na verdade, o resultado de um trabalho

exaustivo que condensa grandes esforços em uma pequena quantidade de texto, como se, para lê-los fosse “preciso aproximar-se muito para ver alguma coisa.” (KAFKA, 2015, p.91). No dia 11/8/1912, Kafka reflete novamente sobre o processo de publicação de seu primeiro livro:

Nada, nada. Quanto tempo me custa a publicação do livrinho, quanta presunção danosa e ridícula resulta da minha leitura de coisas velhas visando à publicação. Só isso me impede de escrever. E, no entanto, nada consegui na realidade, a perturbação é a melhor prova disso. Seja como for, uma vez publicado o livro, vou precisar me manter muito mais distante de revistas e críticas, se não quiser me contentar em tocar a verdade apenas com a ponta dos dedos. A dificuldade que agora sinto de me mover! Antes, bastava-me dizer uma palavra contra minha direção de momento, e já eu voava para o outro lado; agora, apenas contemplo a mim mesmo e permaneço como sou. (KAFKA, 2021, p.240)

Aqui, Kafka refere-se a alguns dos textos que viriam a compor *Contemplação*, cujos rascunhos podem ser encontrados em seus diários, a exemplo de *Decisões*, escrito na entrada do dia 5/2/1912, *O passeio repentino*, escrito no dia 5/1/1912, entre outros. Neste último, há uma pequena nota introdutória ao texto que confirma que muito do que há em *Contemplação* é fruto da captação dos estímulos sensoriais de Kafka. “No passeio a pé de ontem à noite, cada barulhinho na rua, cada olhar a mim dirigido, cada fotografia exposta numa vitrine era-me mais importante que eu.” (KAFKA, 2021, p.189). Isso se relaciona diretamente com a dimensão corporal que seus textos possuem, como referenciado na carta para Felice. Essa anulação de seu corpo abre um espaço para que o que ele transfere de sua experiência sensorial para o texto seja equivalente ou até mesmo mais importante que o seu próprio corpo, o que confere, para o olhar, um caráter crucial para a confecção de seus textos.

No jogo, a dimensão do olhar é traduzida nas personagens de Moira e Natalia, uma vez que ambas possuem a função de encontrar objetos escondidos nos cenários. Moira, com a utilização da lanterna, repete o jogo de luz e sombra, do que se revela e do que se esconde, aspecto fundador dos textos de *Contemplação*; Natalia, com sua habilidade de ver o que ninguém mais vê, confere um caráter especial ao seu olhar, como se, de alguma forma, ela possuísse o mesmo olhar de Kafka, um olhar atento ao que lhe cerca, um olhar de narrador. Embora esses aspectos já tenham sido introduzidos no jogo no episódio 1, no episódio 2, Natalia, especificamente, ganha uma nova importância que diz respeito não apenas à revelação de itens no cenário e do ponto fraco de inimigos, quando o jogo introduz uma criatura que é invisível aos olhos dos outros personagens. A partir desse momento, Natalia torna-se crucial para

a sobrevivência de Barry e, por consequência, para a sobrevivência do jogador, que deve utilizar a capacidade distinta de ver que a personagem possui para progredir no jogo.



Figura 15 - À esquerda, Moira usando lanterna para encontrar objeto escondido no cenário; à direita, Natalia usando a sua habilidade de ver para encontrar objeto escondido no cenário.



Figura 16 - Natalia utilizando a sua habilidade de ver para detectar inimigo invisível.

3.2.2 - *Ser Infeliz*

Ser Infeliz é o último dos dezoito textos que compõem *Contemplação*, e um que deve ser analisado separadamente por ele nos servir para discutir questões que envolvem o design da personagem Natalia, bem como sua relação com a personagem Alex Wesker. A primeira versão deste conto pode ser encontrada nos diários de 1910 de Kafka e, à época, ele ainda não marcava os dias exatos de suas entradas. Mais tarde, em 1913, tendo o conto já sido publicado em *Contemplação*, Kafka volta a mencioná-lo quando diante da leitura de *Os irmãos Karamázov*, de Dostoiévski, ele lembra de sua própria produção (KAFKA, 2021, p.327). No conto, lê-se a história de

um personagem que, durante o anoitecer, encontra-se inquieto em seu quarto iluminado pelas luzes da rua. Diante do espelho, ele grita um grito sem resposta, até que a porta de seu quarto abre rapidamente. No final do corredor totalmente escuro, uma figura espectral de criança permanece na ponta dos pés:

Semelhante a um pequeno espectro, uma criança saiu do corredor totalmente escuro no qual a lâmpada ainda não estava acesa e permaneceu nas pontas dos pés sobre uma tábua do assoalho que balançava imperceptivelmente. Logo ofuscada pelo crepúsculo do quarto ela quis tapar o rosto com as mãos, mas se acalmou de repente ao fitar a janela diante de cuja cruz finalmente se imobilizava o vapor lançado ao alto pela iluminação de rua. (KAFKA, 2015, p.37).

O que se segue é um estranho diálogo entre o personagem e o fantasma, no qual a incerteza sobre o grau de relação entre ambos é suplantada por meio de expressões que não conferem clareza sobre a natureza dessa interação. Ao mesmo tempo em que o personagem pergunta se a intenção do fantasma era mesmo a de visitá-lo, e não outra pessoa que morava naquele mesmo prédio, sugerindo um engano, o narrador afirma que aquela era uma visita já esperada. A ambiguidade entre hostilidade e hospitalidade tensiona a dualidade do texto, que, aliás, é uma constante em *Contemplanção*, a exemplo do jogo entre luz e sombra, mencionado anteriormente, que também se apresenta aqui. Entre a confiança e o medo, a luz e a sombra, os personagens interagem sem revelar muito de suas intenções e de suas próprias naturezas. O fantasma diz conhecer bem o personagem, enquanto também diz que não o conhece em tudo, nem por todos os ângulos, pontuando a escuridão do local como fator agravante para a sua desconfiança.

A certa altura do texto, implica-se que o fantasma é, na verdade, um duplo do personagem quando, questionando sobre a natureza do fantasma, o personagem afirma que ambos compartilham da mesma natureza. “Sua natureza é a minha e se pela minha própria natureza eu me comporto amavelmente com você, então você não pode agir de outra maneira.” (KAFKA, 2015, p.40). Essa dualidade havia sido insinuada no início do texto, quando o narrador descreve a aparição de uma imagem no fundo do espelho, mas é nesse trecho que essa característica ganha mais força, pois ela ajuda a construir a imagem de um homem solitário conversando no interior de seu quarto com um fantasma criado de sua própria natureza.

O conto termina quando o personagem prepara-se para sair e, no caminho, encontra um conhecido que lhe fala sobre a crença em fantasmas, pontuando que o

medo de fantasmas é superado quando finalmente se encontra com um fantasma. O personagem então responde que o medo da aparição é secundário e que “o verdadeiro medo é o medo da causa da aparição. E esse permanece.” (KAFKA, 2015, p.41). O diálogo encerra com a constatação de que fantasmas são figuras das quais não se pode tirar informações precisas, pois eles estão mais na dúvida de suas naturezas do que nós mesmos. Então, o personagem ameaça o conhecido, afirmando que não terá mais nenhum tipo de relação com ele, caso ele leve embora seu fantasma. Por fim, ele desiste de passear e volta ao seu quarto para dormir.

A primeira referência, e talvez a mais notável, diz respeito à primeira aparição da personagem Natalia, que acontece ainda no primeiro episódio. Na cena, depois de Claire e Moira passarem por um portão, as personagens deparam-se com uma figura misteriosa que está de pé no final de um corredor mal iluminado. Assim que a imagem espectral, que é Natalia, percebe a presença das duas mulheres, ela foge, uma luz fraca acende rapidamente e ela desaparece como um vulto. Essa descrição remete ao trecho do texto, destacado no início desta seção. Posteriormente, no episódio 2, a menina reaparece da mesma forma efusiva, mas no topo de uma escada, abrindo a porta para um apartamento, o que também faz referência ao espaço do conto.



Figura 17 - Primeira aparição de Natalia (Episódio 1).



Figura 18 - Aparição de Natalia no episódio 2.

As duas primeiras aparições de Natalia nas seções de Claire e Moira provocam um estranhamento no jogador, uma vez que, nas duas ocasiões, Natalia aparece e desaparece muito rapidamente, em locais mal iluminados, que conferem uma imprecisão à imagem de seu corpo, ou seja, algo que remete ao seu caráter espectral. Além disso, os trajes da personagem assemelham-se às representações imagéticas da figura do fantasma - uma peça única, branca, folgada e longa.



Figura 19 - À esquerda, representação do *Yurei*, fantasma presente na cultura tradicional japonesa²⁰. À direita, render 3D da personagem Natalia Korda.

²⁰ A imagem do artista Sawaki Suushi faz parte do pergaminho *Hyakki Zukan*, publicado no período Edo do Japão, em 1737. Neste pergaminho, havia várias representações de criaturas e monstros da mitologia japonesa, inclusive os *Yurei*, fantasmas que fazem parte do folclore e da Literatura japonesa. No caso desta representação, trata-se de um *onryo*, que é um espírito não-amigável. Disponível em: <https://worldhistoryarchive.wordpress.com/2021/10/20/yurei-scroll-painting-from-hyakkai-zukan-1737/>

O segundo ponto de discussão em relação a este conto desdobra-se a partir do primeiro. Ele diz respeito à presença do duplo - um ponto central da narrativa do jogo, e um tema incitado pelo conto de Kafka. A imagem especular, presente no início de *Ser Infeliz*, produz invariavelmente o efeito do duplo, que, na literatura, remonta um jogo de equivalências entre reflexo e sombra, como imagens que se opõem ao Eu (RANK, 2014, p.11). Essa oposição resulta em uma cisão entre o Eu e seu reflexo, ou sua sombra, produzindo uma figura que age de forma independente do Eu e que, por vezes, pode se materializar na forma de uma assombração, ou fantasma. Sobre isso, Lacan comenta:

A imagem especular torna-se a imagem estranha e invasiva do duplo. Foi o que aconteceu, pouco a pouco, no fim da vida de Maupassant, quando ele começou por não mais se ver no espelho, ou então percebia num cômodo alguma coisa, um fantasma, que lhe virava as costas e que ele sabia imediatamente que não deixava de ter certa relação com ele, e, quando o fantasma se virava, o escritor via que era ele. (LACAN, 2005, p112).

No jogo, o duplo instaura-se na relação entre as personagens Alex e Natalia. No segundo episódio, o enredo não se desenvolveu suficientemente para que o jogador entenda quais são as verdadeiras intenções da supervisora, Alex Wesker, e qual o papel de Natalia dentro desta trama. Nesse sentido, é preciso antecipar alguns acontecimentos da narrativa para que algumas questões tornem-se mais claras para nossas análises.

Alex Wesker foi introduzida à franquia no capítulo extra de Resident Evil 5 (2009), *Lost in Nightmares*, por meio de memoriais escritos²¹ por Ozwell E. Spencer, um dos fundadores da *Umbrella*²². Os arquivos revelam que Spencer, no fim de sua vida e temendo a morte, financiou pesquisas para que Alex desenvolvesse um novo vírus que o transformasse em um deus. Para isso, ele a envia para uma ilha que dispunha de uma base militar, espaço onde se passa *Resident Evil: Revelations 2*, cedendo-lhe cobaias e materiais necessários para o desenvolvimento da pesquisa.

²¹ Link para acessar os arquivos traduzidos: <https://www.residentevildatabase.com/resident-evil-5-files-traduzidos-lost-nightmares/>

²² A *Umbrella* é a empresa farmacêutica fundada por Ozwell E. Spencer, Edward Ashford e James Marcus, responsável por desenvolver grande parte dos vírus encontrados na franquia. Ela é a corporação antagonista desde o primeiro jogo, quando Albert Wesker, então funcionário da *Umbrella* e irmão de Alex, conduz experimentos com os S.T.A.R.S (força tática especial de Raccoon City, da qual o irmão de Claire, Chris Redfield, faz parte) na mansão de Spencer.

No entanto, Alex o trai e desaparece quando os resultados começam a trazer resultados satisfatórios.

Nos últimos episódios de *Resident Evil: Revelations 2*, é revelado que Alex sofria de uma doença terminal²³ e que, portanto, ela dispunha de pouco tempo de vida. A descoberta da doença impulsiona a traição de Alex a seu antigo mestre, Spencer, fazendo-a utilizar os resultados da pesquisa para benefício próprio, em um movimento de recusa de sua própria morte. Assim, ela produz o *T-Phobos*, o vírus responsável pelas mutações na ilha, mas também o vírus que seria responsável por lhe garantir a vida eterna. Para isso, ela precisaria de cobaias que fossem fortes o suficiente para não sucumbir ao medo. Dessa forma, as cobaias dividem-se em dois tipos: as que resistem ao medo - aptas para receber a consciência de Alex em seus corpos; e as que sucumbem ao medo - as que se tornam em criaturas. A resistência ao medo é, portanto, o que faz das cobaias potenciais receptores da consciência de Alex, e ela é medida pelos braceletes que os personagens usam. Essas pulseiras possuem três colorações: verde indica que a cobaia está com níveis normais de adrenalina; laranja significa que ela está com níveis altos de adrenalina; vermelho significa que o vírus já se apossou do hospedeiro. Alex explica detalhes do processo em um dos arquivos do jogo:

Anotações sobre o Processo de Transferência

A transferência será executada em breve e meu sucesso está perto.

Spencer. Velho decrépito e desprezível. Você gastou seus últimos anos pesquisando desesperadamente o segredo para a imortalidade. E morreu enquanto sua pesquisa ainda estava incompleta.

Mas eu continuei essa pesquisa. O corpo envelhecerá, esse é um fato inegável. Mas podemos escapar da morte transferindo a nossa mente para outro eleito. Todos os meus esforços foram investidos em desenvolver e refinar esse sistema.

Tive alguns êxitos, mas ainda tenho muito a fazer antes de poder considerar meu trabalho concluído.

Por agora, posso confirmar o seguinte:

1. O novo eleito deve ser mentalmente forte e capaz de superar qualquer medo.
2. Após a transferência, serão necessários seis meses até que a mente transferida seja estabilizada. Durante esse tempo, o eleito deve ser protegido a todo custo.

Tempo é essencial. Preciso trabalhar rápido. (RESIDENT EVIL DATABASE, 2015)

²³ A questão da doença será retomada no capítulo referente à obra *A Metamorfose*, uma vez que esta é uma questão central não só para o jogo, mas também para a narrativa kafkiana.

Quando Claire e Moira finalmente alcançam Natalia no episódio 2, é possível ver que a cor do bracelete de Natalia está vermelha. No entanto, a criança não apresenta sinais de transformação. Isso implica que ela faz parte do grupo de cobaias que foi bem sucedido em administrar e superar seu medo, fazendo dela uma potencial candidata para receber a consciência de Alex. Eventualmente, Alex é bem sucedida em seu plano: ela captura a garota e submete-a ao experimento que a faria tornar-se em Alex. O tempo de transferência de consciência duraria em torno de seis meses, mas, para o procedimento ser completo de maneira satisfatória, seria necessário que Alex desse fim ao seu corpo, o que ela faz, cometendo suicídio. No entanto, no momento de puxar o gatilho da arma, Alex sente medo, o que faz com que o vírus ative, transformando-a em um monstro. Quando Natalia acorda seis meses depois, ela ainda é ela mesma, mas dispendo de habilidades que ela não possuía antes, como a habilidade de ver e sentir inimigos que estão à distância. Além disso, ela passa a ser acompanhada de uma espécie de duplo - uma parte maléfica que se manifesta apenas em sua consciência - assemelhando-se a aparição de um fantasma.

Esse aspecto é melhor abordado na DLC *Little Miss*, na qual se pode entender que esse fantasma maligno é, na verdade, a manifestação da consciência de Alex. Pouco a pouco, Natalia e Alex integram-se em um só corpo, fazendo com que esse fantasma seja, na verdade, um desdobramento da própria Alex no corpo de Natalia.



Figura 20 - Natalia e seu fantasma.

3.3 Episódio 3: Julgamento

3.3.1 Kierling: onde todas as coisas chegam ao fim

O terceiro episódio, nomeado a partir da novela *O veredicto* (1913), é o que concentra o maior número de referências à vida pessoal de Franz Kafka. Escrita na noite do dia 22 para o dia 23 de setembro de 1912, de uma só vez, a novela é um dos textos que foram produzidos primeiramente em seus diários, tendo sido publicada apenas em 1913, no anuário de literatura *Arkadia*, dirigido por seu amigo Max Brod (CARONE, 2019, p.76). *O Veredicto* apresenta-se como um dos exemplos mais emblemáticos de narrativas kafkianas que exploram o conflito entre pai e filho, relacionando-se com outras produções do escritor, tais como *A metamorfose* e *O foguista*. Essa relação torna-se ainda mais explícita quando, em 1916, Kafka tem a ideia de compilar as três publicações em uma única, que se chamaria *Filhos*, mas a publicação acabou nunca acontecendo. Em seguida, Kafka teve uma outra ideia, também frustrada, de reunir *O Veredicto*, *A Metamorfose* e *Na Colônia Penal* em uma publicação única intitulada *Punições* (CARONE, 2019, p.74). É interessante perceber que essa iniciativa revela mais do que uma unidade temática entre os textos. Ela revela também que, para Kafka, existe uma relação intrínseca entre paternidade, autoritarismo e punição, e esses são aspectos que importam para nossas análises.

No jogo, já nos momentos iniciais do episódio, Claire e Moira coletam uma carta que está colada nos portões da torre onde a supervisora se encontra. Na carta, há uma indicação para que ambas se direcionem à fábrica. Seguindo na única direção possível, as heroínas encontram uma área com três portões distintos - um deles guarda uma fábrica; outro guarda um açougue e o último, protegido por uma estátua de Prometeu, guarda uma espécie de depósito de bebidas. A supervisora apresenta o local como *Kierling*, onde todas as coisas chegam ao fim. O objetivo desta etapa do jogo é claro: os jogadores devem procurar duas partes distintas do fígado de Prometeu para abrir o portão que sua estátua protege. Para isso, é preciso investigar a fábrica e, em seguida, o açougue.

Kierling refere-se ao local da morte de Franz Kafka, onde o escritor passou os últimos dias de sua vida lutando contra a sua condição moribunda. Impedido de falar por conta do avanço severo da tuberculose na faringe, Kafka comunicava-se por meio da escrita de pequenos bilhetes. Em seus últimos dias de vida, dedicou-se mais à escrita de cartas e correspondências, tendo feito apenas alguns ajustes de edição para a sua última publicação - *O artista da fome* (1922). Em 1º de junho de 1924, Kafka morre no sanatório de *Kierling*. (LEMAIRE, 2006, p.230). No jogo, a área de

Kierling reúne locais que de alguma forma fizeram parte da vida de Kafka, agindo como uma espécie de HUB²⁴ memorialístico da vida do escritor.

O primeiro deles, a fábrica, refere-se à fábrica de amianto fundada por Kafka e seu cunhado, Karl Hermann, na cidade de Žižkov, em meados de dezembro de 1911. Em seus diários, Kafka revela que se envolveu na instalação da fábrica esperando algum ganho financeiro, mas que, enquanto estivesse trabalhando no escritório, não conseguiria colaborar mais. Ele complementa esse pensamento, afirmando estar satisfeito com sua situação atual, mas confessando sentir o receio de desejar dedicar todo o seu tempo para a literatura (KAFKA, 2021, p.159). Com o passar do tempo, a sua inabilidade para os negócios desemboca em um conflito que envolve o julgamento autoritário por parte de seu pai e o seu sentimento de culpa em relação a isso:

O tormento a que a fábrica me submete. Por que aceitei me comprometer a trabalhar lá à tarde? Ninguém me obriga com violência, mas o pai faz com reprimendas, Karl, com seu silêncio, e eu próprio, com meu sentimento de culpa. Não entendo nada da fábrica e, hoje de manhã, acompanhei inutilmente, como um castigo, a inspeção da comissão. Nego-me a possibilidade de me inteirar de todos os detalhes de seu funcionamento. (KAFKA, 2021, p.179)

É possível estabelecer aí uma relação entre o trabalho na fábrica e uma luta de Kafka contra os efeitos do autoritarismo paterno, que faz com que a fábrica se configure como um local de punição, ou até mesmo de tortura para ele, vide o surgimento de seu sentimento de culpa e a percepção que ele tem sobre sua função como um castigo. Esse espaço age, portanto, como um espaço de embate figurativo entre Kafka e o autoritarismo, que, em toda a sua obra, é de alguma forma representada pela figura do pai, ou pelo aparelhamento repressivo do estado. Modesto Carone (2019, p.73) considera que o conflito entre pai e filho, que é mais expressivo nas primeiras obras de Kafka, passa por uma espécie de transição ao longo de sua produção, de forma que o conflito pai-filho transforma-se no embate entre o anti-herói kafkiano com o mundo administrado, e o aspecto familiar e individual amplia-se para aspectos mais gerais, de cunho mais social. Em narrativas como *O processo* e *O castelo*, por exemplo, “a função de culpar, condenar e proceder à

²⁴ Nos games, os HUBs são áreas centrais, onde geralmente os jogadores podem ir para mais de uma área, equipar seus personagens ou apenas passar um tempo sem avançar na narrativa do jogo.

execução do herói se transfere das mãos do patriarca para uma instância anônima - o Tribunal.” (CARONE, 2019, p.75).

No jogo, a presença de arquivos escritos pelo dono da fábrica revela que o local sofreu uma alteração significativa depois da intervenção da supervisora. O que era antes um local de trabalho, aos poucos torna-se um local de tortura, mas, diferentemente dos sentidos figurativos despertados por Kafka, no jogo, as torturas são literais.

Diário do Dirigente da Fábrica 2

(Escrito em russo)

Minha fábrica está arruinada! Arruinada! E tudo graças a ela!

O que diabos significam todas aquelas armadilhas que ela colocou? Ela diz que é proteção. Nunca vi uma proteção assim. O que diabos é seguro nisso tudo?

Ela tem ideias distorcidas na cabeça. Deve ser culpa dos pais dela. Quem saberá a que tipo de abusos horríveis eles a submeteram.

Tenho que controlar meu temperamento. Fui longe demais, comecei a gritar com ela.

Mas ela mostrou para mim. Ela renegou a promessa e agora está comandando o espetáculo.

Não quero mais irritá-la, então fico de boca fechada. Sei o meu lugar e esse lugar é sobreviver.

Afinal, tudo o que me resta é a vida. (RESIDENT EVIL DATABASE, 2015)



Figura 21 - Uma das armadilhas letais implementadas na fábrica.

Antes de discutir sobre alguns detalhes do design da fábrica, adianto a referência ao segundo local - o açougue. Este refere-se a um fato da vida do avô de Kafka, Jakob, que, aos seis anos, trabalhava nas estradas entregando carne. Mais tarde, ele se torna açougueiro (LEMAIRE, 2006, p.17). Dos três locais, este é talvez o que menos posso me aprofundar, uma vez que ele não faz referência a um fato vivido pelo próprio Kafka, mas por um de seus antepassados, de modo que ele não produz

nenhum escrito significativo que desperte algum tipo de reflexão sobre este aspecto de sua biografia. Os sentidos da punição na carne, da violência corpórea podem ser evocados aqui, mas esses temas já foram discutidos no episódio 1. Abaixo, uma foto que ilustra o açougue no jogo:



Figura 22 - Açougue.

Ainda sobre a fábrica, é possível observar um letreiro com a palavra FÁBRICA, escrita em russo, em sua entrada. Mais adiante, pintada em uma das paredes, está a saudação “Bem-vindo”, também escrita em russo. A menção ao idioma russo já havia sido feita anteriormente no jogo, por meio de cartazes nos quais é possível ver uma representação da supervisora com os dizeres “devoção; trabalho; unidade; ilha rica”. Mas é neste episódio que o russo se torna mais presente, seja pelos escritos citados ou pelos áudios de pessoas falando em russo que são reproduzidos nesta porção do game.

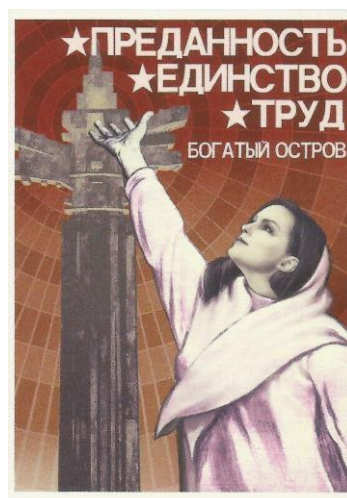


Figura 23 - Propaganda da supervisora (o cartaz pode ser visto em diversos locais da área urbana da ilha).²⁵



Figura 24 - Palavras escritas em russo na entrada da fábrica.

A Rússia, em *O Veredicto*, é o espaço onde o amigo do protagonista, Georg Bendemann, refugia-se devido a uma insatisfação em relação às perspectivas de sua própria terra. O narrador comenta:

Tinha agora uma casa comercial em São Petersburgo, que a princípio havia caminhado muito bem, mas que parecia há muito ter estacionado, conforme se queixava o amigo nas suas visitas cada vez mais raras. (KAFKA, 2019, p.9).

Dessa forma, a Rússia aparece como um lugar de promessas econômicas frustradas, que vai ganhando contornos cada vez mais falidos à medida em que a narrativa avança: “O amigo já não vinha ao país fazia mais de três anos e explicava muito precariamente esse fato pela incerteza da situação política da Rússia.” (KAFKA, 2019, p.11). A contínua degradação do espaço amplia-se e chega ao fim quando o narrador revela o que o pai de George sabia sobre a situação de seu amigo na Rússia:

O amigo de São Petersburgo, que de repente o pai conhecia tão bem, o comoveu como nunca antes. Viu-o perdido na vasta Rússia. Viu-o na porta da loja vazia e saqueada. Entre os escombros das prateleiras, das mercadorias destroçadas, dos tubos de gás caindo, ele ainda continuava em pé. Por que tinha precisado viajar para tão longe? (KAFKA, 2019, p.21).

Vale lembrar que a partir da abolição da servidão na Rússia, em 1861, iniciou-se, no país, um processo de migração de trabalhadores do campo para as cidades, por conta de sua industrialização latente. As condições de trabalho para a população eram precárias, de modo que a indústria se desenvolvia sem que isso significasse

²⁵ Disponível em: <https://residentevil.fandom.com/wiki/Devotion,_Unity,_Labour:_Rich_Island>

uma melhora de vida para seus trabalhadores. Por isso, em 1905, ocorreu a chamada primeira Revolução Russa, que foi o resultado da combinação entre a escassez de alimentos, com os milhares de feridos desassistidos, produto da guerra russo-japonesa, e os altos preços dos produtos. A insatisfação contra o czarismo levou vários trabalhadores a organizarem uma petição que pautava melhores condições de vida, numa tentativa de estabelecer um diálogo com o seu líder, mas, em vez de terem suas reivindicações atendidas, os trabalhadores foram duramente reprimidos com disparos de balas, no episódio que ficou conhecido como Domingo Sangrento. É interessante pontuar que a população enxergava na figura do Czar Nicolau II a figura de um pai, mas que, ao exercer sua autoridade desmedida, acabou se tornando um inimigo do povo, um ditador (MOURA, 2017, p.117).

A ilha de *Resident Evil: Revelations 2* também se apresenta como um local de promessas de desenvolvimento econômico, que são impulsionadas pela chegada da supervisora. Em uma espécie de simulação do contexto histórico da Rússia do início do século XX, essas promessas de prosperidade também são interditas por meio de uma figura autoritária que abusa do poder para subjugar a classe trabalhadora. Em um dos arquivos escritos por um dos moradores da ilha, é possível até perceber uma relação de adoração entre os habitantes da ilha e a supervisora, por ela ter permitido a geração de empregos e a prosperidade econômica na ilha. Isso, é claro, antes de suas intenções predatórias ficarem claras para toda a população:

Memorando de um Morador da Cidade
(Escrito em russo)

As coisas mudaram tanto desde que ela veio aqui. É uma ilha quase totalmente diferente agora.

Tem equipamentos novos nas minas. E os empregos! Não só operários, ela está empregando pesquisadores também. Existem tantas oportunidades de emprego. Não consigo expressar minha imensa gratidão a ela.

Apesar disso, existem aqueles que duvidam dela. Ingratos! Se não gostam, estão livres para ir embora desse lugar. (RESIDENT EVIL DATABASE, 2015).

Assim, os sentidos mobilizados por Kafka entre a figura paterna, o autoritarismo, a punição e o mundo administrado já estão, de alguma forma, adaptados na narrativa do jogo. No entanto, sinto a necessidade de abrir uma seção específica para discutir essa imbricação, pois ela é fundamental não só para a narrativa kafkiana, mas também para a narrativa do game. Mas antes disso, devo

pontuar o último aspecto que surge a partir de *Kierling*, que diz respeito à aparição de Prometeu.

A terceira porta, guardada pela estátua de Prometeu, faz referência ao pequeno conto escrito por Kafka. No mito clássico, Prometeu é aquele que concede o fogo à humanidade, por meio de um ato de traição a Zeus. Como castigo, Prometeu é acorrentado a uma pedra, onde ele deve suportar uma águia que lhe bica o fígado continuamente. O mito, em sua essência, ilustra o tema da ultrapassagem dos limites da justa medida: se por um lado Prometeu excedeu seus limites ao conceder aos humanos um poder que transcende suas possibilidades, Zeus, por sua vez, ultrapassa seus limites ao castigá-lo de forma desmedida (SOTTOMAYOR, 2001, p.135).

Defrontam-se, portanto, nesta tragédia, dum lado, um rebelde obstinado que, por isso mesmo, se tornou símbolo da personalidade firme que tudo arrosta para alcançar o que deseja e, do outro, um tirano inflexível, injusto e ingrato, a ponto de esquecer os sábios conselhos que Prometeu lhe dera para vencer os Titãs. Para que estas duas forças em tensão se reconciliem, é indispensável que ambas entrem na ordem cósmica que perturbaram. Sem dúvida que, na sequência da trilogia, Prometeu abrandaria a sua cólera e Zeus aprenderia a perdoar. Um e outro tenderiam, assim, para a moderação (SOTTOMAYOR, 2001, p.136).

No texto de Kafka, o mito é apresentado a partir de quatro versões diferentes, que o reconfiguram repetidamente. O pesquisador Frederico Santiago Silva (2013, p.71) comenta que se trata de uma parábola moderna, pontuando aspectos como a ausência de uma “verdade” veiculada ao texto, sua brevidade e a alegoria, como aspectos característicos do gênero. Além disso, a falta de clareza sobre a que esses elementos se referem instaura outra capacidade comum aos textos curtos de Kafka que é o hermetismo. Na versão kafkiana do mito, Prometeu não é libertado por Héracles e a águia não é morta em nenhuma das quatro alternativas:

Na primeira versão que o autor tcheco nos dá, há uma renovação perpétua do castigo; na segunda, o titã e a rocha tornam-se uma só coisa; já a terceira e a quarta versões encerram o esquecimento e o cansaço de todos em relação ao roubo e ao castigo (SILVA, 2013, p.71).

Dessa forma, surgem os sentidos da punição eterna, nos quais o alongamento substancial de uma situação de sofrimento leva o ser, primeiro, a transformar-se em sua própria condição de dor, depois a acostumar-se e eventualmente esquecer-se e cansar-se da própria dor. Discussões semelhantes podem ser feitas a partir de obras como *A Metamorfose* e *O Processo*, uma vez que ambas alongam o absurdo até a exaustão de seus protagonistas, remetendo à noção kafkiana de que todos nós

nascemos condenados. Na vida pessoal de Franz Kafka, esse aspecto desdobra-se sobre seu eterno conflito entre a vida burocrática e seus impulsos artísticos, que não parecem achar conciliação que lhe apazigue, como foi pontuado quando da discussão sobre a representação da fábrica no jogo. Logo, em *Resident Evil: Revelations 2*, a estátua de Prometeu age como um símbolo da eterna agonia, produzindo efeitos de terror no jogador, já que se pode entender que *Kierling* é, então, o local de descanso final, de onde os personagens não escaparão.



Figura 25 - Estátua de Prometeu.

3.3.2 - Filhos e Punições.

Como mencionado no início deste capítulo, o tema da paternidade é um dos expoentes da literatura kafkiana. A relação entre pai e filho em *O Veredicto* é o eixo central da narrativa, o que faz dela um texto emblemático para ilustrar o conflito parental explorado por Kafka em diversas de suas produções. Alguns aspectos importantes sobre essa temática já foram apresentados na seção anterior, tais como as tentativas de compilar alguns de seus textos em um volume intitulado *Filhos*, e em seguida, em um segundo volume chamado *Punições*, uma atitude que nos dá pistas sobre a unidade temática de suas narrativas; assim como a transformação, ao longo de suas produções, do conflito pai-filho em um embate entre o anti-herói kafkiano e o mundo administrado, que dilui o caráter pessoal desta temática em um eixo mais amplo. Sobre isso, Modesto Carone (2019, p.75) comenta que *O Veredicto*, *A Metamorfose* e *Na colônia penal* demonstram uma progressão temática em relação à figura paterna: se em *O Veredicto* o pai aparece em uma posição isolada, em *A Metamorfose* ele aparece apoiado pela família e na forma de sistemas sociais em *Na*

Colônia Penal, demonstrando uma transição da pessoalidade do tema para uma diluição que, ele discute, pode ser chamada de “burocratização da figura paterna”.

As análises desta seção devem se concentrar no primeiro grupo de narrativas, ou seja, nessas em que a figura do pai está ainda associada ao âmbito familiar, pois as referências que se apresentam no jogo estão vinculadas com maior força a este aspecto. A princípio, eu não esperava encontrar indícios de que o pai burocrático estivesse espelhado no jogo para além do episódio 1, *Na colônia penal*, porém a menção à Rússia e, logo, a recuperação de todo o imaginário da época da primeira Revolução Russa e do czarismo agem, de alguma forma, para instaurar também esses sentidos nesse episódio. No entanto, o eixo narrativo do episódio 3 desdobra-se sobre a relação entre Moira e Barry, quando o jogo finalmente revela ao jogador o motivo do conflito entre pai e filha e, por isso, é esse aspecto que devo privilegiar aqui. Há também um paralelo entre Moira e Barry²⁶, e Irina e Evgeny, personagens secundários, cuja história conhecemos por meio de arquivos encontrados ao longo do episódio. Irina, na história, já está morta, portanto não aparece fisicamente no jogo, enquanto que Evgeny é um dos poucos sobreviventes da ilha e aquele que resgata e cuida da sobrevivência de Moira durante os seis meses que separam as duas seções da narrativa do game.

Quando Claire e Moira finalmente conseguem escapar de *Kierling*, elas encontram uma passagem subterrânea nos esgotos da torre onde a supervisora está. No caminho, elas são interceptadas por um antigo morador da ilha que sobreviveu aos ataques à ilha. O homem comporta-se de maneira hostil, evitando qualquer tipo de conversa, e deixa que elas sigam seu caminho. Esse homem vem a ser Evgeny e, nessa etapa do jogo, sua história não se desenvolve, apenas durante a seção de Barry e Natalia encontramos seu diário, que revela que Evgeny perdera sua filha, Irina, devido aos experimentos de Alex na ilha.

19.07.2009

²⁶ Apresentado em *Resident Evil* (1996), Barry é um dos quatro sobreviventes do incidente da mansão Spencer e, no primeiro jogo, ele é um personagem secundário que auxilia Jill Valentine em sua campanha, seja entregando-lhe suprimentos, munições, ou até mesmo livrando-a de armadilhas e inimigos letais. No enredo do primeiro jogo, Albert Wesker, irmão de Alex, usa a família de Barry (esposa e suas duas filhas, Moira e Polly, que já eram citadas desde o primeiro jogo) de reféns para obrigá-lo a cooperar com o plano de testar e eliminar os S.T.A.R.S. Dessa forma, Barry sempre representou a figura do pai de família, tanto por se preocupar com os membros de sua equipe, quanto pela valorização que o personagem dá à sua própria família. Além disso, ele é o membro mais velho da equipe e, por isso, muitos o viam como a figura paterna, cuidador dos S.T.A.R.S.

Já faz quase um ano que não vejo Irina.

Algo ruim está acontecendo com o nosso lar. As pessoas ficam doentes. Mais coisas que não consigo explicar. Eu sei que é tudo por causa daquela mulher. Ela tem a cara do mal.

Esse era para ser o lar de Irina. Mas agora tarde demais. Eu deixar essa cidade. Tudo. Mas ilha é meu lar. Não vou embora. Nenhum lugar para ir. Então eu vou até esgoto. Eu ficar aqui. As coisas ficarão piores, eu sei.

Irina... Tome cuidado. Eu encontrarei você. Eu prometo, kroschka. Você é tudo que resta para o seu pai. (RESIDENT EVIL DATABASE, 2015).

Eventualmente, Claire e Moira escapam dos esgotos, alcançando um imenso elevador que as levaria para a supervisora. No entanto, elas são atacadas por Neil, um traidor da *TerraSave* que cedeu informações sobre os membros de sua equipe para a supervisora, entregando-os como cobaias para seus experimentos. Transformado em um monstro grotesco, Neil ataca as heroínas e, quando Claire é subjugada à força do monstro, Moira não vê outra escolha a não ser usar a arma de fogo para salvar a sua companheira²⁷. No episódio 1, quando questionada por Claire sobre o porquê de ela não usar armas de fogo, Moira confessa que não usa armas que não sejam armas brancas, devido a um acontecimento traumático ocorrido em sua vida. Na cena do episódio 3 em que Moira usa a arma para salvar Claire, surgem algumas imagens em flashes na tela - são flashes do rosto de uma criança com uma arma, mãos ensanguentadas e, em seguida, Barry entrando no quarto com expressão de espanto.



Figura 26 - Momento em que Moira alcança a arma para salvar Claire e as memórias de seu trauma aparecem em flashes.

²⁷ É possível alterar o final do jogo a partir desta cena. Caso o jogador não altere os controles para Moira, Claire é quem atira em Neil, o que faz com que Moira não supere o seu medo de armas de fogo e, por isso, sucumba ao vírus. Ao final, ela não chega para resgatar Barry e Natalia da opressão de Alex, e Natalia torna-se Alex imediatamente, em um encerramento inconclusivo que, de alguma forma, espelha alguns desfechos kafkianos. No entanto, por não se tratar do final canônico do jogo, não o considerei para as análises.

Na seção de Barry deste episódio, ele relata a Natalia que este evento foi o que abalou sua relação com Moira. Ele conta que Moira acidentalmente atirou em sua irmã, Polly, em um dia em que ele esqueceu a gaveta de sua arma destrancada. Polly sobreviveu ao incidente, mas, depois disso, Barry passou a ser autoritário e controlador em relação a Moira, que, por sua vez, encontrou dificuldades para restabelecer uma relação saudável com o pai, enquanto lidava com o trauma e com seu sentimento de culpa. Em sua fala, Barry assume a culpa pelo episódio, mas um ato falho de seu discurso demonstra que, por algum tempo, ele responsabilizou Moira pelo que aconteceu, ele diz: “Eu esqueci de trancar as minhas armas, e Moira...” pausa por um instante, e então continua “Polly se acidentou”²⁸.

Esse pequeno diálogo demonstra que o personagem teve dificuldades em agir amorosamente com a sua filha, ou seja, em vez de confortá-la, ele, a princípio, responsabilizou-a pelo acidente. Isso gerou atritos na relação de pai e filha, uma vez que, Moira, lidando com a culpa, não encontrou na figura do pai uma redenção, mas uma punição. Dessa forma, o evento traumático age como um impulsionador da busca de Barry por Moira, pois salvá-la da ilha seria uma forma de redenção pelo que aconteceu. Além disso, ele estende sua redenção à forma como ele trata Natalia, agindo como um pai para a criança.

O acidente, portanto, configurou-se para Moira como um trauma e, no momento em que ela alcança a arma para salvar Claire e revive todos esses sentimentos advindos do evento traumático, ela acaba superando o seu maior medo - o medo de armas de fogo - e torna-se compatível com o vírus, de modo que ele se adapta ao seu corpo e não a transforma em um monstro. O episódio acaba, na seção de Claire e Moira, com ambas chegando à torre da supervisora, prestes a encontrá-la. Este configura-se, portanto, como o conflito central deste episódio.

Quando estamos explorando o espaço das minas, no controle de Barry e Natalia, temos acesso aos últimos documentos escritos por Irina, que, em seus momentos finais, evoca a figura do pai como alguém capaz de lhe proteger e trazer

²⁸ Tradução livre a partir das falas do personagem no *gameplay* do episódio 3.

conforto em momentos de agonia. O acesso a esses documentos faz o jogador interpretar um possível sentimento de culpa por parte de Barry, pois, ao pensar que sua filha estava morta, ele pode ter se sentido incapaz de protegê-la, arrependendo-se de ter sido rude com ela em seus últimos dias de vida. Nesse caso, a possibilidade da redenção estaria encerrada, e Natalia agiria como a única salvação moral para o personagem. A relação entre Barry e Moira espelha-se na relação entre Evgeny e Irina também na DLC, *O conflito*, que mostra como Evgeny salva Moira dos escombros da ilha, treinando-a para sobreviver em um ambiente hostil. A relação que Moira estabelece com o sobrevivente da ilha é ambígua, pois ele é rude, mas simultaneamente a protege. Essa ambiguidade faz com que ela relembre e sinta falta de seu pai, fazendo-a desejar ter a chance de mudar de postura diante de sua relação com Barry. Felizmente, ambos conseguem a redenção no final do game.



Figura 27 - Moira e Evgeny em *O conflito*.²⁹

Em *O Veredicto*, o conflito entre pai e filho é construído gradativamente, pois, de início, nada foge à normalidade: Georg é um jovem que está prestes a se casar com uma jovem promissora e que assumiu os negócios do pai de forma competente depois da morte de sua mãe. Ele cuida de seu velho pai e corresponde-se com um amigo que foi morar na Rússia em busca de melhores condições de vida, sem, no entanto, ter tido a mesma sorte que Georg. A morte da mãe, no entanto, apresenta-se como um evento que alterou as estruturas de poder do lar:

Mas desde aquela época Georg havia assumido com maior determinação o negócio, bem como tudo o mais. Talvez o pai, enquanto a mãe era viva, por querer fazer valer só o seu próprio ponto de vista na firma, o tivesse impedido de exercer uma atividade pessoal efetiva; talvez o pai, desde a morte da mãe,

²⁹ Disponível em: <https://darkzero.co.uk/game-reviews/resident-evil-revelations-2-extra-episodes-the-struggle-little-miss-ps4/>

embora ainda continuasse trabalhando no estabelecimento, tivesse ficado mais retraído. (KAFKA, 2019, p.12).

Assim, quando o pai é apresentado na narrativa, o que se descreve é uma cena de abandono, de esquecimento, cujo efeito é a destituição do poder do pai naquele lar. O narrador descreve que a escuridão do quarto e os trajes mal cuidados do pai, revelando que o filho não entrava no quarto do pai há meses, aspecto que demonstra os sinais de esquecimento deste filho. Ou seja, não há qualquer sinal de autoridade por parte do pai, a princípio, mas aos poucos essa relação vai se transformando à medida em que o pai transforma-se em uma figura julgadora. Esse movimento inicia-se no momento em que Georg procura o pai para pedir a opinião sobre a carta que ele enviaria ao amigo para lhe comunicar sobre o seu casamento. O processo dá-se por meio de um interrogatório, em que o pai impõe-se como ordem e lei, transfigurando-se em uma autoridade que subjuga o filho à sua força. Sobre esse jogo de poder, Rafael Ramia Muneratti (2014) comenta:

Aqui temos o contraponto da relação entre ambos. Ao abandonar a relação íntima, humana no sentido do eu com o outro, o pai torna-se tribunal, terceiro estranho à relação. E usa desse artifício para justamente dar a impressão de fazer justiça, e atribuir-se do poder e da autoridade capaz de impor a sanção final ao filho. Se assim não agisse, o pai revelaria a intenção de apenas buscar vingança (poder), situação não admitida pelo direito. (MUNERATTI, 2014, p.8-9).

O pai o culpa pela traição ao amigo da Rússia, quando omitiu os acontecimentos de sua vida com medo de isso lhe causar frustração; culpa-o de casar-se mesmo ainda estando enlutado pela mãe; culpa-o pelo cuidado precário que desprende para o pai, e, por fim, o sentencia (MUNERATTI, 2014, p.10). Por isso, quando aos poucos a perspectiva do pai é demonstrada na história e o julgamento acontece, o filho é subjugado à força de um tribunal, sendo sentenciado à morte. Walter Benjamin nos relembra que, em Kafka:

O pai é a figura que pune. A culpa o atrai, como atrai os funcionários da Justiça. Há muitos indícios de que o mundo dos funcionários e o mundo dos pais são idênticos para Kafka. Essa semelhança não os honra. Ela é feita da estupidez, degradação e imundície. O uniforme do pai é cheio de nódoas, sua roupa de baixo é suja. A imundície é o elemento vital do funcionário. (BENJAMIN, 1994, p.139).

Nos diários de 1913, quando em mãos das provas de *O Veredicto*, Kafka registra algumas reflexões sobre o texto que foram se esclarecendo ao longo do tempo, uma vez que certos aspectos da narrativa não ficaram bem resolvidos para ele a princípio. Isso porque o texto foi escrito de uma vez só, em uma única madrugada,

então Kafka evoca a imagem de um parto para se referir ao processo de feitura deste, relembrando a importância de revisitar a narrativa, a fim de compreendê-la melhor: “Isso é necessário porque a história saiu de mim como num verdadeiro parto, coberta de sujeira e muco.” (KAFKA, 2021, p.288).

O primeiro ponto abordado por ele diz respeito ao vínculo entre pai e filho, que é estabelecido, na narrativa, por meio do amigo, que age como o elo entre os dois. Georg, a princípio, não sente os contornos do conflito porque ele não tem ainda a consciência de que tudo que ele possui é por mérito do que seu pai construiu - o amor à falecida mãe, o noivado, a clientela da fábrica. O pai surge na narrativa isolado em um quarto escuro, entregue ao esquecimento e ao descuido do jovem, quando finalmente se ergue em oposição ao filho, expõe Georg à sua própria fragilidade. Sem o pai, Georg não tem nada, porque “o que pai e filho têm em comum acumula-se por inteiro do lado do pai.” (KAFKA, 2021, p.288). Quando Georg então, é subjugado à força do veredicto do pai e toma consciência de que ele não é nada, ele cessa de existir, e a morte surge como a única possibilidade de resolução do conflito.

Outro aspecto que Kafka aborda é a relação conscientemente estabelecida entre a história e a sua própria vida, quando ele menciona que Georg possui o mesmo número de letras de Franz, e Bende, sobrenome do protagonista, possui o mesmo número de letras de Kafka. Também, em uma das sessões de leituras em voz alta do texto, a irmã de Kafka pontuou que a casa da história era a casa da família deles (KAFKA, 2021,p.289). Nesse sentido, as referências que aproximam a vida e a ficção nos dão uma pista de que esse conflito remonta a própria relação de Kafka com seu pai. Recupero aqui a entrada do dia 28 de dezembro de 1911 dos diários, citada na seção anterior, para ilustrar a ordem deste conflito.

Ele diz: “Por que aceitei me comprometer a trabalhar lá à tarde? Ninguém me obriga com violência, mas o pai o faz com reprimendas” (KAFKA, 2021, p.179). O trabalho na fábrica e as reprimendas de seu pai acessam o que Blanchot (1987, p.54) comenta ter sido o conflito que Kafka estabelece entre o tempo e o mundo. Enquanto ele precisava de mais tempo para se dedicar ao ofício que ele acreditava, especialmente quando mais jovem, ser o seu verdadeiro dom, a literatura, ele precisava de menos mundo, ou seja, de menos interferência da vida familiar, que se traduzia em seu desejo de noivar, de constituir uma família e de pertencer a uma

comunidade. Blanchot comenta: “O mundo é, em primeiro lugar, sua família, cujas coerções ele dificilmente suporta, sem que consiga jamais libertar-se delas.” (BLANCHOT, 1987, p.55). É interessante perceber o uso da palavra coerção, pois ela remete ao caráter repressor da instituição familiar que, para Kafka, estava condensado e representado na figura do pai. Assim, ao mesmo tempo em que ele sentia a necessidade de ceder menos às exigências da família, ele sentia que também precisava honrar aqueles que lhe antecederam, levando uma vida que se prestasse às tradições. Dessa forma, a culpa advinda da inconciliação entre literatura e vida familiar é a base da angústia kafkiana, que se traduz na impossibilidade de resolução dos conflitos de suas narrativas.

No jogo, o conflito entre pai e filha produz efeitos semelhantes aos que foram sentidos e representados por Kafka em suas narrativas. No entanto, eles se diferem porque, enquanto no jogo o episódio que resulta no conflito é de natureza mais traumática, na narrativa kafkiana, o conflito é resultado de um conjunto de elementos mais sutis e enigmáticos, que oprimem o protagonista. Já quando pensamos na resolução deste conflito, no jogo ela se dá de forma mais branda, de uma forma possível, de modo que a relação entre pai e filha é reconstruída e a redenção dos personagens acontece, enquanto que em *O Veredicto* a resolução do conflito apresenta-se como a verdadeira tragédia: ou seja, o pessimismo e a falta de esperança indicam que a morte é a única solução. Nesse sentido, as obras caminham em direções opostas no que diz respeito à motivação do conflito e sua resolução.

3.4 Episódio 4: A Metamorfose

3.4.1 “Nossa salvação é a morte, mas não esta.”

A Metamorfose (1915) é, sem dúvidas, uma das narrativas mais emblemáticas de Franz Kafka. Não é por acaso que ela é a obra que serve como texto base para o episódio de desfecho de *Resident Evil: Revelations 2*, visto que além de ela trazer um impacto maior para o final do jogo, por ser a mais conhecida, ela também é a narrativa kafkiana que compartilha um maior número de temas com o heterocosmo³⁰ de *Resident Evil*. Isso porque a transfiguração corpórea, de humanos para monstros ou bestas, sempre esteve presente nos jogos da saga. Seja em *Resident Evil* (1996),

³⁰ Hutcheon (2011, p.37) nomeia de heterocosmo o “outro mundo” construído a partir de elementos de uma história, seja ela adaptada ou não, como cenários, personagens, eventos e situações.

com a apresentação do *Tyrant*, ou mesmo em suas sequências, com os vilões *William Birkin* em *Resident Evil 2* (1998) e *Nemesis* em *Resident Evil 3* (1999), a figura do meio humano, meio monstro sempre se mostrou como uma influência kafkiana na saga. Em *Resident Evil: Revelations 2*, essas influências deixam de ser interpretações que evocam algum tipo de memória kafkiana e passam a ser adaptações assumidas dos elementos dessas narrativas.

O episódio inicia com Claire e Moira chegando aos aposentos da supervisora, onde os jogadores finalmente têm acesso ao local de onde ela observava as personagens durante toda a trama. Há muitos monitores e câmeras que indicam que ela realmente assistia a todos os passos que Claire e Moira deram até aquele ponto da história. Adiante, as heroínas chegam ao que parece ser o quarto de Alex, onde alguns documentos podem ser encontrados. Destaco dois que merecem descrições: o primeiro, diz respeito à confirmação de que Natalia será a candidata a receber a consciência de Alex. Nesse ponto do enredo, a criança já foi submetida ao processo de transferência de consciência, de modo que não há mais nada que as heroínas possam fazer e o que resta a Alex é a destruição de seu corpo antigo para que o novo possa acordar com sua consciência. O segundo é uma reflexão de Wesker sobre *A Metamorfose*:

Reflexões sobre Kafka

Tenho uma relação de amor/ódio com essa história. Talvez eu me identifique com ela mais do que gosto de admitir.

Uma manhã, Gregor acorda e percebe que se transformou em uma criatura horrorosa, parecida com um inseto. Sua família fica confusa no começo, mas realmente tentam cuidar dele. Ele acabaria se tornando um fardo muito grande para eles. Nada mais que um monstro feio, um incômodo para a família. Quando Gregor descobre isso, ele se recolhe para uma morte solitária.

Até a transformação, Gregor sustentava a família. Agora que ele não era mais útil, virou um fardo para eles. Ficaram aliviados quando ele morreu.

Também me criaram para cumprir um propósito. Assim que esse propósito for concluído, também me colocarão de lado.

Mas me recuso a secar e morrer na solidão.

Recuso-me a me deixar virar um monstro horroroso.

Você também deve ter se sentido da mesma forma, Albert. (RESIDENT EVIL DATABASE, 2015).

Alex reflete sobre questões que serão importantes para nossas análises na seção posterior, quando diante da possibilidade da morte, ela recusa a sua condição de doente, pontuando o caráter utilitarista de sua vida, que a aproxima de Gregor e, conseqüentemente, de Kafka. A figura do provedor da família, que perde a sua função

por conta da doença, tornando-se dispensável e, conseqüentemente descartado, evoca metáforas que associam a condição de doente à sua função familiar. Por isso, analisar o tema da doença em *A Metamorfose* foi uma escolha produtiva, que permitiu uma aproximação temática entre a obra de Kafka e o jogo, afinal a motivação da personagem passa pela experiência da doença e pela experiência da leitura da obra, além de passar pelo tema do medo e da morte, cujo efeito ela deseja superar por meio da transferência de sua consciência para um corpo que a comporte. Nesse aspecto, ela reconhece que, para o corpo, não há salvação. O fim sempre rumará à degradação.

Claire e Moira finalmente alcançam a supervisora, em uma sala dividida por um vidro, de modo que elas podem vê-la, mas não podem tocá-la. Alex inicia um discurso, falando que conquistou o medo e o direito de se tornar um deus e que o processo de transferência de sua consciência já havia sido iniciado. Por fim, pontua que seu irmão tentou alcançar a glória através da morte e que ela, agora, faria o mesmo. Então ela saca uma arma e atira em sua própria cabeça. Depois disso, o sistema de auto-destruição da torre é acionado e dá-se início a uma sequência de fuga. No fim, Moira se sacrifica para salvar Claire, que, sem opção, escapa da ilha, deixando Moira para trás. É no instante de sua morte, no entanto, que Alex sucumbe ao medo. Dessa forma, ela não consegue libertar-se de seu corpo e transforma-se em um monstro. Essa é a primeira metamorfose.



Figura 28 - Momento da morte de Alex.

O documento extra *Reflexões de Alex Wesker sobre Franz Kafka* revela o pensamento da personagem sobre o autor e sobre a morte, ou melhor, sobre o direito de conquistá-la, por meio da conquista do medo:

Reflexões de Alex sobre Franz Kafka

Enquanto lia “A Metamorfose”, de Kafka, não conseguia parar de pensar que ele era um relato autobiográfico da vida do autor, com Gregor Samsa representando o próprio Kafka.

Kafka trabalhou em um emprego comum e viveu uma vida mundana. Apesar disso, ele escreveu obras fantásticas cheias de loucura e desespero. A escrita dele era a saída para a labuta do dia a dia. Mas a família e os amigos não entendiam os trabalhos dele, não se identificavam com eles. Tenho certeza de que ele se sentiu solitário e isolado do resto do mundo.

Kafka acabou doente e passou os últimos dias definhando em uma cama de hospital. Enquanto o corpo padecia de uma dor agonizante, a mente dele era atormentada pelo medo: o medo da morte, o medo do desconhecido e o medo do isolamento. É esse medo, e as emoções que nascem dele, que faz o trabalho de Kafka ser tão rico, como se ele pudesse examinar criticamente a loucura e o sofrimento, fazendo desses conceitos a força maior atrás de suas obras.

Das inúmeras obras de Kafka, só poucas foram publicadas em vida e ele, antes de morrer, deixou a um amigo instruções para queimá-las intactas. Por sorte, esse amigo viu o valor do legado de Kafka, ignorou seu último pedido e, assim, preservou-as para a posteridade. Até hoje, a obra de Kafka continua a encantar a todos com suas representações do medo.

Esse medo, e as emoções que nascem dele, que faz o trabalho de Kafka ser tão rico, como se ele pudesse examinar criticamente a loucura e o sofrimento, fazendo desses conceitos a força maior atrás de suas obras.

É esse medo que nos conduz. Que nos instiga. O medo nasce do instinto humano e é a emoção fundamental que nos mantém vivos. O medo da morte... O medo do erro... Medo do isolamento e da solidão. O medo é o motivador mais poderoso. Aqueles que controlam o medo, controlam a vida em si.

Apesar de sua vida ter tido um final abrupto, o nome de Kafka vive por meio de seus trabalhos sobre o medo e a loucura. Ele obteve o maior poder que um homem pode conseguir: a imortalidade.

Eu também dominarei o poder do medo e infectarei esse mundo abominável com ele. E, nesse processo, ressuscitarei como aquela que dominou o mundo. Enquanto Kafka somente vive através de sua obra, minha obra me ajudará a viver. (RESIDENT EVIL DATABASE, 2015).

Em relação a Kafka, um movimento parecido com a conquista da morte pode ser percebido por meio de seus escritos. Em dezembro de 1914, ele escreve em seus diários:

A caminho de casa, eu disse a Max que, em meu leito de morte, estarei muito satisfeito, contanto que as dores não sejam demasiado fortes. Esqueci-me de acrescentar, e mais tarde omiti-o deliberadamente, que o que escrevi de melhor tem seu fundamento nessa capacidade de morrer satisfeito. (KAFKA, 2021, p.410).

Blanchot (1987, p.86) comenta que esse trecho exprime um ponto de vista que mais tarde não se sustentaria, quando Kafka estivesse, de fato, em seu leito de morte. Mas ele revela que, para Kafka, “não se pode escrever se não se permanece senhor de si perante a morte, se não se estabelece com ela relações de soberania.” (BLANCHOT, 1987, p.87). Dessa forma, a literatura representa para Kafka, o que os

experimentos representam para Alex - um modo de tornar-se senhor e senhora da morte, uma espécie de transcendência. Blanchot conclui:

Resta que Kafka não se coloca diretamente aqui numa perspectiva tão ambiciosa. Resta também que, quando ele liga a sua capacidade de bem escrever ao poder de bem morrer, não faz qualquer alusão a uma concepção que diria respeito à morte em geral, mas à sua própria experiência: é porque, por uma razão ou por outra, ele estende-se tranquilamente em seu leito de morte que pode dirigir para seus heróis um olhar imperturbado, unir-se à morte deles mediante uma intimidade clarividente. Em qual de seus escritos pensa? Sem dúvida, no conto *In der Strafkolonie* (Colônia Penal), do qual fizera alguns dias antes a seus amigos uma leitura que lhe insuflou coragem; escreveu então *O Processo*, vários contos inacabados em que a morte não é seu horizonte imediato. Deve-se pensar também nos contos *A Metamorfose* e *A Sentença*. A evocação dessas obras mostra que Kafka não pensa numa descrição realista de cenas de morte. Em todas essas obras, aqueles que morrem, morrem em algumas palavras rápidas e silenciosas. Isso confirma o pensamento de que não somente quando eles morrem, mas, aparentemente, quando vivem, é no espaço da morte que os heróis de Kafka cumprem suas atitudes, é ao tempo indefinido do “morrer” que eles pertencem. Eles fazem a experiência dessa estranheza e Kafka também está, neles, submetendo-se a tal provação. Mas parece-lhe que não poderá conduzir a experiência a “bom termo”, extraíndo dela um conto ou romance, se não estiver de antemão de acordo com o momento extremo dessa provação, se não for igual à morte. (BLANCHOT, 1987, p.88).

Da mesma forma, a morte de Alex representa a experiência da morte por meio de sua obra³¹, ou seja, morrendo por meio de seus experimentos, ela estaria provocando em si uma morte que não é a morte verdadeira, mas outra. Afinal, o plano dela é o renascimento, uma forma literal e absurda de conquistar a morte e tornar-se deus. Diferentemente das obras de Kafka, no jogo, a morte é explícita, gráfica e chocante, o que nos dá indício de que essa não é a morte que Kafka experiencia na literatura, mas uma outra. Alex falha porque sente medo nos últimos segundos antes de puxar o gatilho, e isso dá início à metamorfose de seu corpo em um monstro grotesco.

³¹ Na perspectiva da personagem, seus experimentos nefastos são o seu legado, a sua obra.

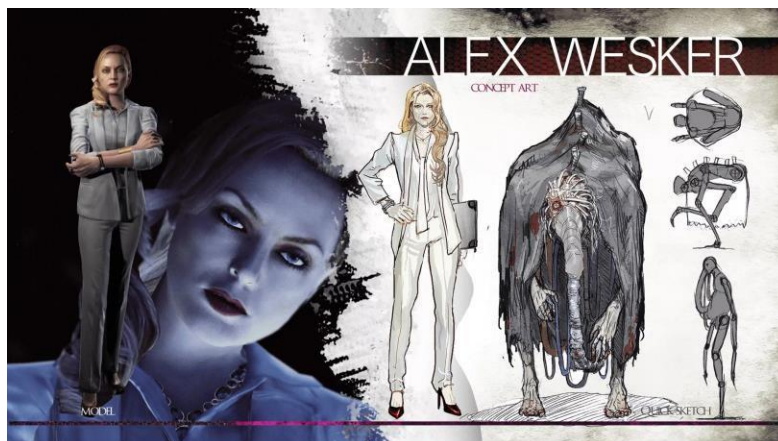


Figura 29 - Arte conceitual de Alex Wesker em sua forma humana e em sua forma monstruosa.³²

Eventualmente, Alex Wesker é derrotada pela união dos esforços entre os quatro protagonistas da série, em um combate no qual ela repetidamente afirma que ela deveria ter sido Grete, em uma possível referência a sua relação com seu irmão, Albert Wesker, que morre em *Resident Evil 5* (2008), após transformar-se em um monstro humanóide. Essa menção dá pistas sobre uma segunda metamorfose que acontece no livro e que é espelhada no jogo. Em *A Metamorfose*, a irmã de Gregor, Grete, tem uma trajetória de ascensão, que concorre com a trajetória de decadência de seu irmão. Quando a família descarta o corpo de Gregor, a irmã “floresce”, como destacado no trecho:

Enquanto conversavam assim, ocorreu ao senhor e à senhora Samsa, quase que simultaneamente, à vista da filha cada vez mais animada, que ela - apesar da cansaça dos últimos tempos, que empalidecera suas faces - havia florescido em uma jovem bonita e opulenta. (KAFKA, 2017, p.84).

Kafka considera o desfecho de *A Metamorfose* ilegível, por vezes, diz que a novela é ruim. A condição desse desfecho insuportável para Kafka talvez venha do fato dessa ostentação da vida frente à condição de um moribundo, condição com a qual o escritor se identificava em suas obras. Há aí uma espécie de lampejo de esperança, como se a vida pudesse continuar, mas não para Gregor, não para Kafka. Assim, a esperança é uma possibilidade, mas não para ele. No jogo, a segunda metamorfose tem efeito contrário. Na última cena, temos uma visão da casa de Barry, onde percebemos que Natalia fora adotada pela família. Em seu quarto, a garota lê o trecho de um livro que diz: “A gaiola saiu em busca de um pássaro. O pássaro foi

³² Disponível em: <<https://evilhazard.com.br/evilfiles-biografia-alex-wesker/>>

embora. O pássaro mudou.”³³ A metáfora que pode ser apreendida desse trecho é a de que a gaiola representa o corpo físico, algo que encerra a alma, ou o espírito, que nesse caso, é representado pelo pássaro. O pássaro, ou seja, a alma foi embora e mudou, significando que o corpo de Natalia não encerra mais o seu espírito, mas o espírito de Alex. Nesse sentido, a esperança não é direcionada para Natalia, mas para Alex, o que nos faz crer que talvez, sim, ela seja Grete.



Figura 30 - Natalia lendo em seu quarto.

3.4.1 - *Metamorfose: uma doença alegórica (do trabalho ao corpo)*

Há ainda um aspecto que merece ser analisado nesse capítulo, pois a doença apresenta-se como um elo forte entre Gregor, Alex e Kafka, que conduz interpretações potentes para a ampliação do escopo de nosso entendimento sobre as obras. A princípio, é preciso que consideremos um pressuposto analítico: Gregor é um sujeito doente, mas ele não sofre de doença alguma. Ou seja, quando estamos falando de sua condição, não estamos nos reportando a uma doença que existe no mundo factual, mas às metáforas que surgem a partir da relação da personagem com essa condição, e que remetem a interpretações que são verificáveis fora da narrativa. Assim, a própria metamorfose pode ser apreendida como um lugar fronteiro, onde não podemos admiti-la completamente em sua verdade diegética, nem a ignorar em suas referências ao mundo não-ficcional. Ela é, portanto, uma alegoria para condições reais de doenças.

Para Modesto Carone, a metamorfose

tem o caráter impositivo de um sucesso natural contra o qual não há como protestar. Mesmo a comparação com uma catástrofe natural só tem valor

³³ The cage went in search of a bird. The bird is gone. The bird has changed.

relativo, porque esta de alguma maneira se encaixa num contexto inteligível do mundo. Isto é: mesmo quando a catástrofe natural ocorre de um modo irregular, não previsto, pode-se indagar sem constrangimentos pelas suas origens. A metamorfose de um único homem em um inseto monstruoso é, nessa direção, algo incomparável, um caso singular – ainda que se conceda que uma transfiguração semelhante pudesse acontecer a outra pessoa. (CARONE, 1992, p.133).

Ao contrário de Gregor, Kafka sofreu de uma doença que pode ser reconhecida em um contexto inteligível do mundo. A tuberculose debilitou seu corpo a ponto de fazê-lo parar de comer e de falar durante os seus últimos dias de vida e, por isso a doença foi um grande mediador da relação que Kafka possuía com seu corpo. Alex, por sua vez, parece condensar as duas experiências, tanto a do autor, quanto a do personagem, de modo que o enredo que envolve sua caracterização é construído considerando aspectos de uma doença inteligível do mundo real, apesar dessa doença não ser nomeada, mas também a partir de uma metamorfose corpórea que se aproxima do incomparável kafkiano que pode ser apreendido em Gregor.

Nesse sentido, o que se pretende estabelecer com essas análises não é, portanto, uma busca pelas origens, causas ou até mesmo explicações da metamorfose, visto que isso não só seria improdutivo, como também feriria o princípio enigmático da obra do autor. Tão pouco busco conceder quaisquer diagnósticos clínicos. Em vez disso, as análises partirão de uma aproximação da metamorfose com um contexto inteligível, o da doença, para que a presença das metáforas que constroem o caráter alegórico da obra seja percebida, admitindo-as como uma possibilidade interpretativa e não como uma verdade absoluta.

Recuperemos, de início, uma concepção de doença vigente no século XIX que caracterizava o doente como aquele que fugia a um índice de normalidade. Hegenberg (1998) explica que essa concepção se deu a partir do desdobramento da lógica estabelecida pelos gregos de que a doença seria o excesso ou a falta de alguma coisa. Nesse âmbito, a doença podia ser determinada a partir da verificação de um desvio em relação a um índice de normalidade. Entretanto, as dificuldades para determinar o que seria um índice de normalidade, visto que as variantes são inúmeras, acabaram por fazer com que os médicos adotassem uma nova forma de diagnosticar o doente. Assim, adotou-se a noção de impedimento, ou seja, se o sujeito sofre algum tipo de limitação física ou de capacidade de atuação social, se ele permanece na cama e não consegue trabalhar, esse sujeito está doente.

Apesar de essa ser uma noção que aponta para um caminho interessante para uma caracterização satisfatória da doença, ela também acarreta alguns problemas, como, por exemplo, os casos de doenças que se manifestam com sintomas silenciosos, ou mesmo no caso dos neuróticos, que se convencem de estarem doentes fisicamente sem apresentarem evidências para isso. Ou seja, de um lado temos uma pessoa doente que consegue realizar suas tarefas normalmente, por outro, temos alguém que está convencido de que está doente, mesmo sem estar e que, por isso, permanece na condição de impedido. Para esses sujeitos, a noção de impedimento como um fator de caracterização da doença está suspensa.

É nessa direção que também se pontua a necessidade de diferenciar o mal físico do mal subjetivo, pois percebe-se que forças psicológicas podem causar alterações químicas no organismo, que são capazes de levar o sujeito à incapacidade. Quando passamos para o campo mental, definir um índice de normalidade parece ser uma atividade ainda mais desafiadora, beirando à infinidade de possibilidades, e, por isso, dispensada para os fins desta pesquisa. A concepção de que a doença, por um tempo, foi entendida como o excesso ou a falta de algo, apesar das problemáticas supracitadas, parece-nos produtiva para entendermos a relação entre Gregor, o trabalho e a doença. Se parte dessa ideia de faltas e excessos como causadores de enfermidades ainda compõe o campo metafórico da doença no séc. XX, como veremos adiante sob a luz de Susan Sontag, é cabível pensarmos que essa é uma noção adequada para percebermo-la compondo as metáforas da doença de um texto escrito no final do séc. XIX.

Nos primeiros momentos de *A Metamorfose*, Gregor é apresentado ao leitor como um sujeito que acorda metamorfoseado em um inseto. O narrador é categórico ao afirmar que aquela situação não se tratava de um sonho e descreve com rigor a anatomia do bicho que outrora fora um homem, atribuindo a impossibilidade da fuga de Gregor, seja por sua imobilidade, ou por sua dificuldade de dormir, às particularidades dessa nova anatomia. É com essa frieza de linguagem que logo as falsas esperanças do leitor são ceifadas, fazendo com que a condição de inseto do protagonista seja tomada como definitiva para a narrativa, instaurando-se como um enigma desconfortável, concreto e irresoluto tanto para quem lê, quanto para a própria personagem (CARONE, 1992).

Assim, encerram-se as possibilidades de que o narrador estivesse se referindo a essa transformação no campo metafórico. Para a própria narrativa, a metamorfose é exatamente o que ela significa: a transformação de um homem em inseto. As primeiras reflexões da personagem revelam-nos, no entanto, uma preocupação bastante humana: Gregor, ao queixar-se sobre o trabalho de caixeiro-viajante, dispõe de uma insatisfação que instaura uma crise no modo de vida do homem moderno. Essa insatisfação se dá pelo cansaço próprio da atividade, pela preocupação constante, pela má alimentação e pelo convívio humano efêmero, como se pode perceber no trecho:

A excitação comercial é muito maior que na própria sede da firma e além disso me é imposta essa canseira de viajar, a preocupação com a troca de trens, as refeições irregulares e ruins, um convívio humano que muda sempre, jamais perdura, nunca se torna caloroso. O diabo carregue tudo isso! (KAFKA, 2017, p.8).

Pode-se pensar, portanto, que as percepções iniciais da personagem sobre a sua própria condição associam o trabalho à sua imobilidade, como se a personagem responsabilizasse o excesso de labor por seu estado indisposto. Gregor inclusive admite que a sua mudança de voz, que pode ser entendida aqui como um sintoma de sua moléstia, é certamente o prenúncio de um resfriado próprio do caixeiro-viajante (KAFKA, 2017). Embora a concepção explicitada por Hegenberg considere que os índices de normalidade deveriam servir para medir faltas e excessos ligados a aspectos biológicos do corpo, as reflexões de Gregor sobre seu estado fazem-nos inferir que o excesso de trabalho foi considerado por ele como uma possível causa da indisposição que o levou à sua transformação em algo não-humano.

Essa percepção estende-se para outras personagens da novela. A mãe de Gregor afirma categoricamente “- Ele não está bem”, e o que se segue a essa fala é uma explicação que possui um tom de desabafo sobre a importância que o trabalho possui na vida de seu filho, como se essa importância a incomodasse por privá-lo de sua vida social: “Esse menino não tem outra coisa na cabeça a não ser a firma. Eu quase me irrita por ele nunca sair à noite; agora esteve oito dias na cidade, mas passou todas as noites em casa.” (KAFKA, 2017, p.17). Além da mãe de Gregor, o gerente também possui função fundamental para a associação do trabalho com a doença, quando ele infere que, para os homens do comércio, um ligeiro mal-estar deve ser reprimido em nome da ordem comercial (KAFKA, 2017).

Todas essas inflexões contribuem para a noção de que o trabalho o desumaniza à medida em que lhe tira a possibilidade de participar de outras atividades humanas que não sejam o ofício. É nesse âmbito que percebemos uma das metáforas do câncer estabelecer relações com a metamorfose de Gregor. Em seu livro “Doença como metáfora”, Susan Sontag (2007) relata que médicos do século XIX relacionavam o câncer a queixas próprias da época, tais como privações, sobrecarga de trabalho e de obrigações familiares. Essas queixas diferem-se por contraste das queixas de pacientes contemporâneos, que reclamam mais de uma solidão e de sentimentos de isolamento que são identificados desde suas infâncias. Nesse sentido, o desgosto, a preocupação e as circunstâncias econômicas difíceis eram reclamações comumente associadas à causa de tal doença, como um reflexo do estilo de vida do homem ocidental do séc. XIX.

Ainda sobre a relação entre a doença e o trabalho, a autora reflete:

Numa época em que parecia não haver inibições para as pessoas serem produtivas, elas se sentiam aflitas com a possibilidade de não terem energia bastante. Em nossa própria época de destrutiva superprodução econômica e de crescentes restrições burocráticas sobre o indivíduo, existe o medo de ter energia demais e também o temor de que a energia não possa ser expressa. (SONTAG, 2007, p.49)

Essa afirmação relaciona-se com aquilo que Freud (1996) postula quando ele nos revela que porque o homem possui uma quantidade de energia psíquica limitada, nós efetuamos nossas atividades distribuindo convenientemente nossa libido de acordo com as exigências dos mais variados campos de nossa vida social. No entanto, em uma sociedade organizada pela soberania da necessidade econômica, os indivíduos acabam tirando a energia de outras atividades, tais como das culturais, das artísticas e até mesmo da própria sexualidade, para aplicá-la no âmbito do trabalho e da sobrevivência. Vivemos, portanto, em uma luta cultural por conta de um modelo de produção que age contra os nossos próprios instintos, e que acarreta a renúncia desses instintos.

O conflito de Kafka com o seu trabalho pode ser percebido em seus diários. No dia 19 de fevereiro de 1911, ele escreve o rascunho de uma carta dirigida a seu chefe que se assemelha à relação que Gregor tem com seu patrão:

Ao pretender me levantar da cama hoje, simplesmente desmoronei. A razão para tanto é simples: estou trabalhando demais. Não no escritório, e sim em minhas outras ocupações. O escritório só contribui aí com uma parcela

inocente, já que, se não tivesse de ir até lá, eu poderia viver sossegadamente para o meu trabalho e não teria de passar todo dia seis horas ali, um tempo que, sobretudo na sexta e no sábado, estando eu atarantado com minhas coisas, me atormentou de uma maneira que o senhor nem poderia imaginar. De resto, bem sei, isso tudo é conversa; o culpado sou eu mesmo, o escritório faz-me exigências as mais claras e legítimas. Só que, justamente para mim, essa é uma vida dupla terrível, da qual é provável que só a loucura ofereça saída. Escrevo isto à bela luz da manhã, e certamente não o escreveria se não fosse tão verdadeiro e se não estimasse o senhor como a um filho.

No mais, amanhã por certo terei me restabelecido e estarei de volta ao escritório, onde a primeira coisa que vou ouvir é que o senhor me quer longe de seu departamento. (KAFKA, 2021, p.44).

Embora não haja qualquer tipo de comprovação científica que associe essa inibição às causas reais da doença, entendê-la em seu funcionamento é importante para sabermos como as insatisfações dos indivíduos em relação aos problemas sociais de uma época refletem no entendimento geral que se tem sobre uma doença, especialmente se essa doença possui causas ainda desconhecidas pela medicina. Esse é, na verdade, o cerne da inquietação dos indivíduos sobre determinadas doenças, pois, se há o mistério sobre suas verdadeiras causas, se não se compreende a enfermidade em uma época em que se supõe que a medicina tem o poder de curar todas as doenças (SONTAG, 2007), essa doença despertará as mais diversas hipóteses sobre suas possíveis causas e curas, que, por sua vez, darão força às metáforas advindas dessas correlações.

A relação entre a condição de Gregor e a sua insatisfação com seu estilo de vida, que mobiliza, inclusive, sentidos para a repressão de sentimentos, fica evidente em trechos como “Se não me contivesse, por causa dos meus pais, teria pedido demissão há muito tempo; teria me postado diante do chefe e dito o que penso do fundo do coração” (KAFKA, 2017, p.9); e “assim que juntar o dinheiro para lhe pagar a dívida dos meus pais – deve demorar ainda de cinco a seis anos – vou fazer isso sem falta” (KAFKA, 2017, p.9). Percebemos que a personagem vive sob a égide da repressão, admitida por ela por causa de sua condição econômica. Gregor suporta sua condição de explorado por sua circunstância financeira difícil.

Nesse sentido, o excesso, representado aqui pelo esforço laboral, e a falta, representada pela repressão de sua insatisfação diante de sua condição, mobilizam-se para a construção de uma caracterização que há muito constitui uma metáfora possível ao doente. É inútil reiterar que Gregor não sofre de câncer, ou de qualquer condição que possa ser verificada no mundo concreto, mas são os sentidos

mobilizados por sua reflexão que o aproximam da condição de doente, e que revela que, assim como o câncer esteve associado a uma crise no estilo de vida do homem moderno, a metamorfose de Gregor também recai sobre a instauração da angústia, ou do mal-estar, do homem moderno.

Em relação a Alex Wesker, a noção desumanizadora do trabalho relaciona-se com a própria concepção da personagem, que, por ter sido criada para servir ao propósito de transformar Spencer no comandante da humanidade, não teve uma vida que não estivesse ligada ao exercício compulsório de uma função. O projeto Wesker foi criado para criar uma raça superior de humanos e, para isso, crianças superdotadas foram sequestradas ao redor do mundo e submetidas a testes rigorosos de aptidão física e mental. Dessas crianças, apenas Alex e Albert sobreviveram. Depois da morte de Albert, Alex mostrou-se como o único meio pelo qual Spencer, confrontado pelas limitações do corpo devido ao avanço da idade, tentou superar a doença e, por consequência, a morte. Dessa forma, a existência de Alex está relacionada ao exercício de uma função pré-estabelecida por alguém, que não ela mesma. Eventualmente, a personagem rebela-se contra a sua figura paterna, quando ela própria desenvolve uma doença que a coloca frente à morte.

Outra noção que nos parece favorável às análises que aproximam a condição de Gregor à condição de um doente é a própria transformação corpórea da personagem. Segundo Sontag (2007), as doenças capazes de provocar mais terror não são apenas as mais letais, mas também as mais desumanizadoras. Esse aspecto desumanizador apresenta-se em doenças cujos sintomas são degradantes, como vômitos e diarreias, além das que levam à decomposição do corpo, especialmente se essa transformação rumar a uma direção de dissolução da pessoa, a exemplo das doenças que parecem transformar o doente em um animal. Embora essas aproximações entre o humano e o animal por meio da doença aconteçam no campo metafórico, elas revelam os juízos morais e estéticos em relação à doença: belo e feio; limpo e sujo; conhecido e estranho.

É nesse sentido que podemos estabelecer que a doença em “A Metamorfose” é um aspecto fundador do conceito do *unheimlich*³⁴ na obra. Por *unheimlich*

³⁴ Para este trabalho, utilizaremos a tradução “inquietante”, dispensando as discussões acerca das problemáticas próprias da tradução do termo para o português.

reportamos à concepção de Freud que estabelece que ele é uma “espécie de coisa assustadora que remonta ao que é há muito conhecido, ao bastante familiar.” (FREUD, 2010, p.249). No entanto, é necessário estabelecer que o inquietante na literatura é diferente do inquietante das vivências, pois a ficção não está sujeita à prova da realidade, ou seja, na ficção, muitos elementos teriam efeitos inquietantes se ocorressem na vida real, mas que não o são, na própria ficção, porque ela admite muitas possibilidades que não se encontram fora dela (FREUD, 2010).

Se se tratasse de uma fábula, talvez *A Metamorfose* não causasse estranhamento, pois admitiríamos a transformação de Gregor em animal como normal ou natural dentro daquele universo fantástico. Também não se trata do caso da inserção de figuras espirituais que podem ser entendidas por uma realidade poética, como em obras de Shakespeare. Em vez disso, devemos situar as obras de Kafka, nas obras que Freud refere como as obras nas quais o escritor utiliza-se do âmbito da realidade comum. É assim que, para Blanchot (2011), Kafka não cria, mas evoca, pelo poder mágico da palavra exata, fazendo como se estivessemos em presença da verdade, mas sem sê-la de fato. Sobre isso, Freud comenta:

A situação é outra quando o escritor, aparentemente, move-se no âmbito da realidade comum. Então ele também aceita as condições todas que valem para a gênese da sensação inquietante nas vivências reais, e tudo o que produz efeitos inquietantes na vida também os produz na obra literária. Mas nesse caso o escritor pode exacerbar e multiplicar o inquietante muito além do que é possível nas vivências, ao fazer sobrevir acontecimentos que jamais — ou muito raramente — encontramos na realidade. Ele como que denuncia a superstição que ainda abrigamos e acreditávamos superada, ele nos engana, ao prometermos a realidade comum e depois ultrapassá-la. Nós reagimos a suas ficções tal como reagiríamos a nossas próprias vivências; ao notarmos o engano, é tarde demais, o autor atingiu seu propósito, mas afirmo que não alcançou pleno êxito. (FREUD, 2010, p.277).

Embora Freud não estivesse se referindo propriamente a Kafka em seu texto, é possível que pensemos que esse excerto aplica-se adequadamente à obra kafkiana, visto que em toda a narrativa o pressuposto absurdo da transformação de um homem em inseto é confrontado com uma linguagem opaca, que descreve o estilo de vida ordinário de um homem que possui uma família comum, e que está atormentado por problemas próprios de seu trabalho. Nesse âmbito, antes mesmo que o leitor possa situar a narrativa de Kafka entre o absurdo ou o real, o caráter inquietante da obra já está fundado em suas primeiras páginas.

Em *Resident Evil*, obra de ficção científica, os sentidos das transformações corpóreas são admitidos em coerência com relação ao seu universo diegético, de modo que o elemento que proporciona o terror não está necessariamente ligado ao inquietante, mas ao grotesco, à realização imagética daquilo que Kafka propôs em *A Metamorfose*. Ou seja, a presença de criaturas como zumbis não é perturbadora, já que, naquele universo, essa presença é admitida, o que perturba e o que causa medo é a ameaça que essa criatura impõe sobre a vida do avatar e, por consequência, sobre a progressão da narrativa.

Por fim, a fim de recuperarmos a ideia defendida de que a metamorfose de Gregor é uma alegoria da doença, entendendo a alegoria como um sistema contínuo de metáforas, notamos mais uma aproximação metafórica entre a metamorfose e o câncer, no que diz respeito ao câncer ser entendido como uma doença do corpo. Essa concepção é explicitada por Sontag, que estabelece que o câncer “revela que o corpo é, de modo totalmente deplorável, apenas o corpo” (SONTAG, 2007, p.16), e dessa noção surge a associação de que câncer significa a morte.

Ora, se admitirmos que Gregor é um sujeito que sofre de uma doença corpórea e que uma doença entendida como uma doença do corpo, o câncer, acarreta a morte, podemos inferir que Gregor é um sujeito que não só está doente, mas também marcado para morrer. Não é por acaso que a família dispensa a visita do médico. A moléstia do protagonista, portanto, instaura o inquietante não só na distorção incompreensível de uma realidade comum, como também na destituição da esperança de cura como uma solução possível ao problema.

No jogo, quando Alex admite que o envelhecimento do corpo é um fato inegável, justifica a sua procura por uma cobaia mentalmente forte que comporte a sua consciência. Esse aspecto, associado ao tom terminal de sua doença, nos leva a crer que a doença de Alex está ligada a um campo metafórico que traz o corpo como centro, que invariavelmente também mobiliza sentidos do câncer. O arquivo *Anotações sobre o processo de transferência*, citado na seção 3.2.2, ajuda a ilustrar isso.

Além disso, o termo *unheimlich*, ou o inquietante, originalmente serve também para indicar aspectos que deveriam permanecer ocultos, mas que, de alguma forma, aparecem. Sobre essa última noção, Freud (2010) explica que todo afeto de impulso

emocional, quando reprimido, é transformado em angústia. Assim, o angustiante é algo que deveria ter sido ocultado, mas que, de alguma forma, retorna.

A extravagância da transformação corpórea pode ser entendida, portanto, como uma externalização de uma angústia, antes oculta, que revela não só o entendimento sobre a irreversibilidade do estado de Gregor e de Alex, como também a repressão interna de suas insatisfações. Se retomarmos a noção de que Gregor e Alex são sujeitos que reprimem suas insatisfações em relação ao seu trabalho/função, podemos entender que essa insatisfação é angustiante, e que se torna inquietante a partir do momento em que ela não pode ser mais ocultada, quando eclode na metamorfose de seus corpos.

4 CONSIDERAÇÕES

O processo de feitura desse texto colocou-me diante da minha própria ingenuidade frente a meu objeto de pesquisa. As correspondências previamente identificadas entre os elementos do jogo e a vida e a obra de Franz Kafka foram muito além do que eu esperava, de modo que eu sinto que, com esta dissertação, eu apenas toquei a ponta de um *iceberg* que poderia se alongar muito mais. Outras referências para além das estudadas foram encontradas, mas elas aparecem como pontos de encontro que não necessariamente se aprofundam em nenhuma discussão relevante para a narrativa do jogo, por isso as deixei de fora do *corpus* de análise. Cito como exemplo referências aos textos *A ponte* e *Uma visita à mina*.

Em relação à estrutura metodológica de análise para os episódios de *Resident Evil: Revelations 2*, segui a estrutura de exposição do enredo do game, discussão temática e apresentação de elementos de tradução intersemiótica. Para fins metodológicos, organizei uma tabela com todos os pontos de encontro entre vida/obra de Kafka e o jogo. Assim, certifiquei-me de que todos os elementos kafkianos encontrados no jogo compõem as análises do texto final desta dissertação.

Episódio 1 – Na colônia penal	Episódio 2 – Contemplação	Episódio 3 – Julgamento (O Veredicto)	Episódio 4 - Metamorfose
Máquina de tortura, referente à novela Na Colônia Penal	A questão do olhar, central no livro, é colocada em evidência pela implementação mais incisiva de câmeras que observam as ações das personagens.	Kierling, o lugar onde tudo termina, faz referência ao local de morte de Franz Kafka.	Transformação corporal de Alex Wesker
Excerto retirado da novela Na Colônia Penal	Wossek, o lugar onde tudo começa, faz referência ao local de nascimento do pai de Kafka.	Estátua de Prometeu faz referência ao conto “Prometeus”, de Franz Kafka.	Na última cena do jogo, Natalia lê Kafka.
Excerto retirado de O Processo	Aparição fantasmagórica de Natalia faz referência a um trecho do conto “Ser Infeliz”.	O açougue faz referência ao açougue do avô de Franz Kafka.	Reflexão documentada da personagem Alex Wesker a partir de sua leitura de “A Metamorfose”.
Espaço: o jogo se passa em uma ilha, como a	Natalia é apresentada como uma personagem que é capaz de ver algo que	O tema da paternidade é desenvolvido neste capítulo.	Identificação do elemento inquietante (<i>unheimlich</i>) na obra kafkiana.

novela Na Colônia Penal	os outros não veem, o que também remete ao próprio ato de observar/contemplar.		
Barry Burton chega à ilha de barco, como o personagem do viajante em Na Colônia Penal			

A partir desses pontos de encontro, cheguei a uma estrutura de sumário que propôs uma análise temática sobre o olhar; o duplo; o fantasma; o medo; a morte; a paternidade; a punição e a violência. Sendo esses temas essencialmente kafkianos.

A perspectiva teórica sob a qual situo a abordagem sobre os videogames como objetos artísticos, em especial o conceito de remediação, provou-se eficaz para demonstrar as várias formas como a literatura está incorporada nos *videogames*. No caso de *Resident Evil: Revelations 2*, temos um gesto consciente por parte dos produtores de fazer uma verdadeira homenagem ao legado de Franz Kafka, de modo que quase todos os elementos estéticos e narrativos justificam-se pelo universo kafkiano. No entanto, para quem não é familiarizado com a narrativa de Kafka, alguns desses elementos podem passar despercebidos, já que o processo de adaptação não se dá de forma a duplicar uma narrativa da literatura, mas de construir uma nova a partir da reinterpretação e reconfiguração desses elementos em um outro universo, ou heterocosmo.

Essas relações são exemplares no que compete à demonstração da interatividade e do efeito que ela causa na forma de contar uma história. Mostrar uma história não é o mesmo que contar uma história, que não é o mesmo que participar e interagir cinestesicamente com uma história, e essa particularidade produz, evidentemente, efeitos particulares na recepção de uma adaptação transmidiática. Tornar-se um avatar, ou personagem, é ganhar a possibilidade de habitar o mundo visual ficcional em que se passa a narrativa.

No caso de *Resident Evil: Revelations 2*, esse processo torna-se mais interessante porque *Resident Evil* é uma franquia que construiu, ao longo dos anos, um heterocosmo complexo, no qual um mundo ficcional foi estabelecido em paralelo ao mundo real. No universo de *Resident Evil*, a organização política dos países é

semelhante à organização política do nosso mundo - países como Estados Unidos, China e Rússia existem lá, por exemplo - mas os eventos que ocorrem nos jogos e que afetam o heterocosmo da franquia, como guerras biológicas com consequências desastrosas, a exemplo da criação de zumbis, distanciam-se da realidade, criando uma série de implicações que tornam seu heterocosmo rico em elementos narrativos importantes para um entendimento maior dos novos jogos da franquia. *Revelations 2*, portanto, vai além quando imbrica o heterocosmo de *Resident Evil* no universo narrativo kafkiano, adaptando seus temas, cenários, e até mesmo a própria biografia do escritor. As obras de Kafka não são meras referências exteriores ao jogo, elas existem também dentro do heterocosmo de *Resident Evil*. Isso se confirma pelos excertos de obras que podem ser encontradas no jogo, e pelo documento escrito por Alex Wesker, que cita diretamente personagens como Grete e Gregor Samsa, de *A Metamorfose*, revelando ao jogador como Kafka a influencia. Dessa forma, a literatura também é um objeto autônomo dentro da narrativa, que, de certo modo, transcende os limites da adaptação.

Tudo aquilo que lemos, portanto, tudo aquilo “que podemos imaginar sempre existe, em outra escala, em outro tempo, nítido e distante, como num sonho”. (PIGLIA, 2006, p.17). Penso que talvez os *videogames* possuam o poder de expandir a estetização desse espaço virtual, desse sonho, onde a leitura ocorre; de construir, com palavras, ação e melodia, o meio do caminho entre aquele que propõe e aquele que recebe a obra de arte, onde as fronteiras entre leitores e jogadores se diluem por meio de uma interação ampliada com o texto narrativo, que era antes concebido apenas em um espaço mental vagamente tangível, por meio do encontro entre a imaginação do autor e a experiência do leitor. Os *videogames* seriam, portanto, um espaço de virtualidade concreta, onde nós podemos vivenciar a arte em cisão com a linguagem, a literatura em cisão com a experiência.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. Anotações sobre Kafka. **Prismas: crítica cultural e sociedade**. Trad. de Augustin Wernet e Jorge de Almeida. São Paulo: Ática, 1998.

AARSETH, Espen J.. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. The Johns Hopkins University Press. Baltimore: Maryland. 1997.

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva. 2015.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte da era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM. 2019.

_____. **A tarefa do tradutor**. In: A tarefa do tradutor, de Walter Benjamin: quatro traduções para o português. Org. Lucia Castello Branco. Belo Horizonte: Fale/UFGM, 2008.

_____. **Franz Kafka: a propósito do décimo aniversário de sua morte**. In: BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e história da cultura. ensaios sobre a literatura e história da cultura. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

BLANCHOT, Maurice. **A parte do fogo**. Rio de Janeiro: Rocco. 2011.

_____. **O espaço literário**. Rio de Janeiro: Rocco. 1987.

BOLTER, Jay-David & GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 2000.

CARONE, Modesto. O parasita da família: sobre “A Metamorfose” de Kafka. **Literatura e Sociedade**, v.12, n.10, p. (237-243), dez. 2007. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/l/article/view/23629>>. Acesso em: 8 de jun. 2021.

_____. **Tradução e posfácio**. In: KAFKA, Franz. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

_____. **Tradução e posfácio**. In: KAFKA, Franz. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

CEIA, Carlos. Sobre o conceito de alegoria. **Matraga**, n.10, ago. 1998. Disponível em: <<http://www.pglettras.uerj.br/matraca/nrsantigos/matraca10ceia.pdf>>. Acesso em: 23 de jun. 2021.

COMPAGNON, Antoine. **O demônio da Literatura**. Editora UFGM, 2010.

CRAWFORD, Chris. **The art of computer game design**. 2011. E-book Kindle.

EAGLETON, Terry. **Teoria da Literatura: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes. 2019.

FALQUETO-LEMONS, Adriana. **Literatura, videogames e leitura: intersemiose e interdisciplinaridade**. 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufes.br/handle/10/1988>. Acesso em: 25 de jun. 2021.

FERREIRA, Emmanoel Martins. **Games, imersão e interatividade: novos paradigmas para uma comunicação lúdica**. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. 2007.

FREUD, Sigmund. O Inquietante. **Freud (1917-1920) “o homem dos lobos” e outros textos**. Trad. de Paulo César de Souza. 1ª edição. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

_____. O Mal-estar na civilização. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira**. v.21, p. (65-148). Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.

FRIEDMAN, Ted. **Making sense of software: computer games and interactive textuality**. In: Steven G. Jones (ed.) *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Society*. Thousand Oaks, CA: Sage, 1995.

GIORDANO, Alberto. **A senha dos solitários: diários de escritores**. Tradução de Rafael Gutiérrez. Rio de Janeiro: Papéis Selvagens, 2016.

HARAWAY, Donna J. **Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX**. In: *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Organização e tradução Tomaz Tadeu. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

HEGENBERG, Leonidas. **Doença: um estudo filosófico**. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 1998.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

JAKOBSON, Roman. **Lingüística e comunicação**. São Paulo: Editora Cultrix, 1999.

KAFKA, Franz. **A Metamorfose**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

_____. **Contemplação / O Foguista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

_____. **O Veredicto / Na colônia penal**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

_____. **Cartas a Felice**. Trad. Robson Soares de Medeiros. Rio de Janeiro: Anima, 1985.

_____. **Diários: 1909-1923**. Trad. Sergio Tellaroli. 1ª ed. São Paulo: Todavia, 2021.

KHALED JR., Salah H. **Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

LACAN, Jacques. **O Seminário, livro 10: a angústia**. tradução Vera Ribeiro.- Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

LEMAIRE, Gérard-Georges. **Kafka**. Porto Alegre: L&PM. 2006.

LUGÃO, Juliana. **O observador fotográfico em Contemplação, de Franz Kafka**. *Pandaemonium Germanicum*, São Paulo, v. 24, n. 44, p. 141-156, 2021. DOI:

- 10.11606/1982-88372444141. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/pg/article/view/187697>. Acesso em: 22 dez. 2022.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge/Massachussetts, The MIT Press. 2001.
- MOURA, Alessandro de. **O movimento operário russo e suas revoluções: as estratégias de 1905 e 1917**. Projeto História, São Paulo, v. 60, pp. 115-159, Out-Dez, 2017. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.23925/2176-2767.2017v60p115-159>>. Acesso em: 10 de jan. de 2023.
- MUNERATTI, Rafael Ramia. **Poder, dominação, culpa e inocência em “O veredicto” de Franz Kafka**. Revista filosofia do direito e intersubjetividade. v.4, n.1. 2014. Disponível em:<<https://www.univali.br/graduacao/direito-itajai/publicacoes/revista-filosofia-do-direito-e-intersubjetividade/edicoes/Lists/Artigos/Attachments/121/poder-dominacao-culpa-e-inocencia-em-o-veredicto-de-franz-kafka.pdf>>. Acesso em: 15 de jan. de 2023.
- O'RIORDAN, Kate. **“Playing with Lara in virtual space”** in MUNT, S.R. (Ed.) *Technospaces: Inside the new Media*. London: Continuum, 2001.
- PIGLIA, Ricardo. **O último leitor**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva. 2013.
- RANK, Otto. **O Duplo: um estudo psicanalítico**. Porto Alegre: Dublinense. 2014.
- RESIDENT EVIL DATABASE. **Resident Evil: Revelations 2 | Files traduzidos**. Disponível em: <<https://www.residentevildatabase.com/resident-evil-revelations-2-files-traduzidos-arquivos-secretos/#files-rev2-secretos-file-05>> Acesso em: 12 de mai. De 2022.
- REVEL. REVEL, 1999. **Resident Evil: Revelations 2**. Disponível em: <<https://residentevil.com.br/resident-evil-revelations-2/>>. Acesso em: 08 de mai. de 2019.
- SARTRE, Jean-Paul. **Que é Literatura?** Rio de Janeiro: Vozes. 2015.
- SILVA, Frederico Santiago da. **O “Prometeu” de Kafka: uma parábola da insuficiência**. E-escrita Revista do Curso de Letras da UNIABEU Nilópolis, v.4, Número 4, setembro-dezembro, 2013. Disponível em: <https://revista.uniabeu.edu.br/index.php/RE/article/view/1142/pdf_132>. Acesso em 14 de jan. de 2023.
- SONTAG, Susan. **Doença como metáfora / AIDS e suas metáforas**. 1ª edição. São Paulo: Companhia das Letras. 2007.
- SOTTOMAYOR, Ana Paula Quintela. **O fogo de Prometeu**. Humanitas, n.º 53, 2001, p. 133-140, 2001. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/20848/2/humanitas532001anapaulaquintela000086933.pdf>>. Acesso em 14 de jan. 2023.
- TAVARES, Gonçalo M. **Atlas do Corpo e da Imaginação**. Alfragide: Editorial Caminho, 2013.

- TAVINOR, Grant. **The art of videogames**. Chichester: Wiley-Blackwell. 2019.
- VARELLA, João. **Videogame, a evolução da arte**. São Paulo: Lote 42. 2020.