LIMA, George; MILANEZ, Nilton. Unidades discursivas do conflito em games da série Resident Evil. Cadernos Discursivos, Catalão-GO, v. 1 n 1, p.137-157, 2017. (ISSN: 2317-1006 - online).

# UNIDADES DISCURSIVAS DO CONFLITO EM GAMES DA SÉRIE RESIDENT EVIL

## *DISCURSIVES UNITS OF THE CONFLICT IN VIDEO GAMES OF THE SERIES RESIDENT EVIL*

George Lima[1]
Nilton Milanez[2]

**RESUMO:** O presente artigo pretende esboçar um mapeamento de jogos, a partir do qual questionamos as unidades discursivas das imagens e dos sons que compõem jogos eletrônicos, considerando os discursos de ameaça, de sobrevivência, de violência, de conflito e de guerra que aí aparecem. Tomamos como *corpus* analítico os três primeiros jogos pertencentes à série de games **Resident Evil**. Nessa perspectiva, considerando os procedimentos teórico-metodológicos que compõem o método arqueológico, pensado com e por Michel Foucault, descrevemos e analisamos as materialidades e suas descontinuidades nos videogames e dão estatuto a esses jogos de unidade discursiva. O que disso podemos provisoriamente concluir aqui é que os postulados foucaultianos sobre discurso disponibilizam pressupostos para pensar o funcionamento de videogames.

**PALAVRAS-CHAVE:** Discurso; Videogame; Resident Evil.

**ABSTRACT:** This paper aims at sketching a mapping of the games, from which we question the discursive units of images and sounds that composse electronic games, Considering the discurses of threat, survival, violence and war that appear there. We took as theoretical-analytical corpus the first three games belonging to the series of games **Resident Evil**. In this perspective, considering the theoretical-methodological procedures that meke up the archeology method, thought with and by Michel Foucault, we will describe and analyze the materiality's and their discontinuities in the vídeo games and give status to them of discursive unity. What can be possibly be concluded here is that the Foucault's postulates about the discurse provide theoretical and methodological assumptions for thinking about the functioning of video games.

**KEYWORDS:** Discurse; Video Game; Resident Evil.

### *Introdução*

Acreditamos que o que vemos em um videogame não é tão evidente como aparenta. Convém dizermos aqui que não queremos com essa postura analítica desvendar nos videogames a voz semicerrada que permanecia secreta a nossos olhos e ouvidos quando jogamos esses jogos. Em vez de procurar o que está oculto, observamos nos videogames a própria constituição discursiva de jogos eletrônicos como práticas que obedecem a regras. A nosso ver, os videogames não são documentos nos quais, enquanto signos de coisas, ver-se uma certa transparência, mas opacidade importuna sobre a qual é preciso reencontrar uma certa profundidade. Em outros termos,

[1] Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB. E-mail: george_llima@hotmail.com
[2] Pós-doutor em Discurso, corpo e cinema na Sorbonne Nouvelle, Paris 3. Professor do Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade da UESB. E-mail: niltonmilanez@gmail.com

consideramos um pano de fundo discursivo que dá funcionamento e caracteriza os jogos eletrônicos na sua aparente evidência. Mas, para isto, é preciso, antes de qualquer coisa, sabermos o que queremos analisar no presente artigo e, a partir disso, apontar o problema que move nossa investigação.

Tomamos como *corpus* teórico-analítico os três primeiros jogos pertencentes à série de games **Resident Evil** (conhecida no Japão como Biohazard), que foi concebida e dirigida por Shinji Mikami, desenvolvida pela editora de videogames Capcom (Capsule Computer Co. Ltd.) e cunhou o gênero horror-sobrevivência para videogames. Entre estes videogames da série **Resident Evil** (doravante **RE**), destacamos os jogos que fazem parte da cronologia oficial **Resident Evil** para a plataforma Playstation e para Computadores: **Resident Evil** (1996), **Resident Evil II** (1998) e **Resident Evil III**: **Nemesis** (1999). Esses videogames mostram a ocorrência de acontecimentos horrendos cometidos por zumbis e outras espécies fantasmagóricas que são constatados nos arredores da cidade de Racco e enfrentadas e vividas por personagens-avatar policiais que podem ser conduzidos por um jogador.

A princípio, levando em conta a presença de avatares policiais que podem ser controlados por jogadores nesses três videogames, podemos dizer que tratam-se de personagens com corpos vivos que têm à sua frente monstros-obstáculos de diversas espécies que podem comprometer a durabilidade de sua sobrevivência no jogo, porém, convém dizermos aqui que, antes de qualquer coisa, estes corpos aparecem de acordo com certos recursos imagéticos e sonoros que são comuns a estes videogames de modo que o aparecimento de determinados corpos e de seus traços sejam comuns a determinados recursos materiais do videogame. Isso quer dizer que o aparecimento e a visibilidade dos corpos que aparecem nos videogames são estabelecidos a partir de um artifício que seleciona, organiza, redistribui, classifica e põe em hierarquia os corpos que aparecem nesses jogos eletrônicos, o que nos leva a um problema analítico: de que maneira os recursos audiovisuais condicionam os corpos que são dados a ver nos três primeiros videogames da série **RE** e, desse modo, colocam em funcionamento determinados discursos?

Essa nossa consideração de que a disposição dos recursos audiovisuais do videogame coloca em funcionamento determinados discursos se justifica por compreendemos que tais recursos utilizados na construção de jogos eletrônicos são

"unidades discursivas", visto que, para Michel Foucault (2013a), as unidades discursivas produzem um determinado discurso na medida em que são enunciadas por um sujeito e, também, estabelecem relações descontínuas com outras unidades no momento de sua enunciação.

## *1. Unidade discursiva*

Quando alguém pronuncia o termo "videogame", geralmente se refere a jogos construídos em aparelhos eletrônicos e/ou em suportes computacionais. De outro modo, mais específico, o videogame não é entendido aqui por nós tão somente enquanto um tipo genérico de jogo que é processado e controlado por um suporte computacional, mas, também, enquanto materialidade, que, como tal, tem suas especificidades ao dispor de procedimentos que dão visibilidade a unidades discursivas. Como em nossa pesquisa analisamos essas unidades discursivas, cabe-nos colocar em questão os discursos que no videogame se entrecruzam.

Uma das considerações levantadas por Foucault sobre a unidade do discurso é a de "que as margens de um livro jamais são nítidas nem rigorosamente determinadas" (FOUCALT, 2013a, p. 28), *i.e.*, os limites de uma obra (não necessariamente nos restringindo aqui à unidade literária) vão além do ponto final que a configura, de sua composição interna e daquilo que comumente chamamos de começo, pois, além dessa configuração interna, a obra está presa à remissão de outras obras, de outras ocorrências, compondo nós em uma rede.

Esse sistema de remissões a que a obra está condicionada não pode ser considerado homogêneo, uma vez que sua unidade é variável e relativa, isto é, ela só se constitui por meio de um campo complexo de discursos. Em relação a isto, descartando a possibilidade de decantar a equivalência do sentido daquilo que chamamos de sistemas de remissões ao formigamento de vestígios verbais produzidos por um determinado autor (mesmo considerando este conjunto de referências um tanto quanto heterogêneo), Foucault diz que essa unidade constituída pelos sistemas de remissões é difícil de ser justificada, no entanto, supõe que

> [...] deve haver um nível (tão profundo quanto é preciso imaginar) no qual a obra se revela, em todos os seus fragmentos, mesmo os mais minúsculos e os

> menos essenciais, como a expressão do pensamento, ou da experiência, ou da imaginação, ou do inconsciente do autor, ou ainda das determinações históricas. (FOUCAULT, 2013a, p. 29).

Com isso, ao presumir uma premissa que justifique a constituição do sistema de remissão que atravessa a obra, Foucault (2013a) postula a existência de uma função interpretativa, visto que decifra no texto a prescrição dessa unidade que é manifesta e escondida ao mesmo tempo. É justamente essa operação interpretativa que permitirá ao analista do discurso retirar a obra de sua quase evidência, questionando sua singularidade material e sua (des)continuidade que a individualiza no tempo e, assim, colocando em relevo suas unidades discursivas. Tomando a singularidade material e a descontinuidade como aspectos que constituem a unidade discursiva, podemos assim visualizar, descrever e analisar os jogos de relações que individualizam a obra no tempo e no espaço, e ver seu plano de fundo discursivo.

É importante ressaltarmos aqui que tanto a noção de materialidade quanto a de descontinuidade tem conceitos específicos quando consideramos a noção de unidade discursiva. De acordo com Foucault (2013a, p. 121), a materialidade se caracteriza como superfície de inscrição em que não poderíamos falar de unidade discursiva "se não tivesse tomado corpo em uma memória ou em um espaço" material. Isso significa que a unidade discursiva precisa ter uma existência material, ser configurada substancialmente, ser feita de linguagem para que tenha visibilidade no seu momento de enunciação. Já a descontinuidade, embora jaze também no aspecto material, é a parte invisível que fundamenta a unidade discursiva, pois decifra na unidade o que está fora dela e, desse modo, seus contornos, uma vez que "os discursos devem ser tratados como práticas descontínuas, que se cruzam por vezes, mas também se ignoram ou se excluem" (FOUCAULT, 2010, p. 52-53). Desse modo, podemos compreender as bases que caracterizam o funcionamento do conceito da unidade discursiva nos videogames elencados para a análise, observando o sistema de remissão a partir dos aspectos materiais e, ao mesmo tempo, descontínuos.

Assim sendo, pensando com Foucault, as imagens em movimento dos três videogames analisados materializam discursos e, por isso, têm papel determinante na disposição das unidades que se justapõem durante os jogos. Considerando-as, podemos encontrar condições de existência que apresentam modos de enunciação particulares, os

quais materializam posicionamentos importantes na disposição das unidades discursivas que acontecem nesses videogames.

A fim de nos atermos às unidades discursivas dos games, de início, é preciso levarmos em conta a natureza imagética dessa materialidade retomando a noção um tanto quanto discursiva para a imagem postulada por Courtine (2013) e, dessa forma, colocando a imagem numa estreita relação descontínua em face com sua exterioridade, demarcando assim as conexões entre imagens referentes, porém, não tomando esse tipo de materialidade enquanto produto de uma técnica de desenvolvimento, mas como constituição de visibilidades para posicionamentos para o corpo, o qual "está no centro da produção da imagem" (MILANEZ, 2011, p. 37).

## *2. Cuts-cenes*

Por se tratar de jogos eletrônicos feitos para serem visualizados em monitores de computador ou numa TV ligada a um console, conforme Rabin (2011, p. 143) e Juul (2015), um dos tipos de imagens que se pode ver são as cuts-cenes, as quais são pequenas cenas cinematográficas. As cuts-cenes são as partes não-interativas do game, isto é, a parte não-jogável do jogo que pode ser vista comumente introduzindo alguma parte jogável do game. Por exemplo, em **RE**, antes de o jogador poder acionar algum comando no espaço do jogo, é possível visualizar um curto vídeo em que podemos ver uma patrulha de policiais sendo atacados por um cão-zumbi. Esse pequeno vídeo introdutório é o que podemos chamar de cuts-cenes ou cinematics.

Considerar as cuts-cenes no interior da unidade do jogo nos conduz a prescrever as linhas de descontinuidade dessas imagens que são comuns aos jogos eletrônicos, separando-as e, ao mesmo tempo, fazendo um paralelo em termos materiais e, desse modo, funcionais na constituição desses videogames, pois, a nosso ver, elas são mais que imagens, são também um procedimento de discurso de jogos. Nessa perspectiva, vejamos a configuração dessas imagens que emergem na superfície de inscrição dos jogos.

### *2.1. A Cor nas Cuts-Cenes*

Logo de início em **RE** (1996), mesmo antes de começar o jogo, na cena que introduz o menu principal do game, temos uma cuts-cene em que podemos ver uma câmera oblíqua– procedimento estratégico em que o eixo vertical (↕) da câmera está inclinado em relação ao eixo vertical do objeto observado – em movimento irregular correndo em direção ao corpo de um rapaz. Quando essa câmera se aproxima do corpo e esse corpo percebe que está sendo perseguido, o rapaz reage mostrando horror ao arregalar os olhos e gesticular um grito com a boca e o maxilar, como podemos ver na Fig. 01. Na sequência, como podemos ver na Fig. 02, temos o enquadramento de um jorro vermelho de sangue aparentemente não tendo uma relação de consequência com a primeira cena. Essa configuração permanece quando a imagem do olho assustado aparece em seguida e, sobrepondo a ela, a imagem da unidade verbal "RESIDENT EVIL" ocupa o primeiro plano do enquadramento na cor vermelha (Fig. 03).



Fig. 01 – Apresentação do game (RE, 1996)

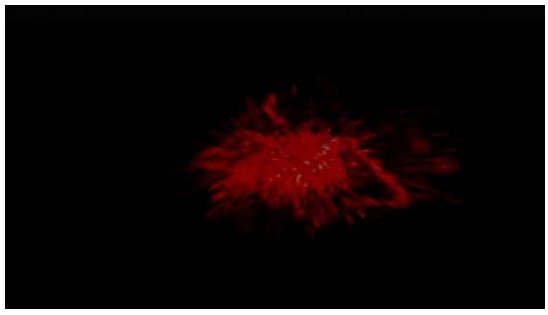


Fig. 02 – Apresentação do game (RE, 1996)




Fig. 03 – Slogan de entrada do menu principal (RE, 1996)

Considerando a sintaxe organizacional do videogame, entendida aqui como "encadeamento imagético no fio de uma sequência narrativa visual" (MILANEZ, 2011, p. 45-46), podemos ver uma continuação na sequência entre essas três unidades que faz com que uma imagem tenha uma estreita relação com a outra imagem que a segue ou antecipa. Pelo tipo de enquadramento da câmera, pelo seu movimento irregular e pela expressão de horror no

rosto do rapaz enquadrado, é possível dizer que o olhar da câmera-ator se posiciona enquanto algo que pode causar algum tipo de perigo. Nessa perspectiva de observação, o jorro vermelho de sangue se torna constitucional quando consideramos o funcionamento da ameaça enquanto discurso que posiciona tanto a materialidade da câmera quanto o corpo do rapaz enquadrado por ela. Esse discurso irá atravessar a apresentação do *slogan* do game na medida em que percebemos a materialização da cor vermelha na imagem da unidade verbal "RESIDENT EVIL" em sobreposição à imagem fixa do olhar assustado que está numa cor escura [em tonalidades de azul] e que parece observar, desse modo, o perigo que representa "RESIDENT EVIL" no jogo. Esse feixe de relações e as sobreposições de cores dessas formulações fazem com que a violência da cor tome destaque na materialidade das imagens do jogo. Desse modo, pensando a unidade da cor com Foucault (2009, p. 351-352), as cores, com suas diferenças estabelecem distâncias, tensões, centros de repulsão, lugares de altas e baixas, diferenças potenciais para tornar visível o discurso na imagem, isto é, as "singularidades para essa produção cromático-discursiva vão se delineando a partir de associações, oposições e deslocamentos" (MILANEZ, 2012, p. 587).

Esse mesmo modo de enunciar da cor irá se materializar também em outras cuts-cenes do game **RE** (2006): primeiro, no momento em que a personagem do game Jill Valentine percebe a existência de um zumbi, é perseguida por ele e, logo em seguida, corre em direção ao personagem Berry procurando se defender do monstro, o qual é decapitado com um tiro por Berry; e segundo, na penúltima fase do game, quando Berry e Jill descobrem um outro monstro chamado Tyrant, um tipo de arma biológica poderosa criada em laboratório (Fig. 05).



Fig. 04 – Barry decapita o zumbi (RE, 1996)



Fig. 05 – Cuts-cene Tyrant (RE, 1996)

No primeiro, como podemos ver na Fig. 04, as personagens são enquadradas por uma câmera de cima para baixo, um tanto quanto oblíqua, enquanto Barry atira no zumbi e dele sai sangue vermelho. No segundo momento, também sobre um olhar de cima para baixo oblíquo, também há presença do vermelho, só que dessa vez constituindo as cavidades circulares que compõem externamente o corpo da arma biológica enquadrada. Ao compararmos essas duas

materializações da cor vermelha com as primeiras ocorrências dessa materialidade, isso nos faz reafirmarmos a pergunta foucaultiana de "como apareceu um determinado enunciado, e não outro em seu lugar?" (FOUCAULT, 2013a, p. 33), uma vez que, primeiro, a cor vermelha na cuts-cene correspondente a Fig. 04 mostra o jorro do sangue vermelho de um zumbi quando este sangue deveria estar coagulado (já que se trata de um corpo morto), e, segundo, esta mesma matiz passa a compor o corpo de um monstro que representa perigo no jogo.

Considerando a imagem do jogo correspondente a Fig. 04, a resposta que temos para dar conta da singularidade dessa unidade e, assim, considerar o entrecruzamento das outras unidades imagéticas que compõem o jogo numa teia (des)contínua é a de que o vermelho constitui as imagens do jogo de modo que, como já vimos, indique a violência causada ao corpo.

Tanto em **RE II** (1998) quanto em **RE III** (1999), o discurso de violência que atravessa a cor vermelhar nas cuts-cenes pode ser visualizado também quando ocorre algum dano, seja ele do zumbi em relação a algum personagem ou o avesso disso, quando um personagem sofre um *gameover* (fim de jogo).



Fig. 06 – Zumbis invadem loja (RE II, 1998)



Fig. 07 – Barry atira em um zumbi (RE, 1999)

Quando consideramos as ocorrências das cuts-cenes no decorrer dos videogames **RE II** e **RE III**, assim como os correspondentes às Figs. 06 e 07, visualizamos o que dissemos anteriormente sobre a violência na cor vermelha. Na cuts-cene que diz respeito a Fig. 06 podemos visualizar a intensificação da cor vermelha que caracteriza o sangue que sai do corpo do dono da loja de armas, que é atacado por um grupo de zumbis. Frente a isto, na cuts-cene referente à Fig. 07 é visível o jorro vermelho do sangue quando Barry atira em um zumbi. Nestes aspectos materiais que caracterizam essas cuts-cenes, os corpos dos personagens do jogo, sejam eles dos personagens humanos ou dos monstros, são feridos e, nesta caracterização, mostram perda de fluído vermelho. Isso cumpre uma funcionalidade dentro do quadro de (des)continuidades na

realização dos videogames, uma vez que o vermelho é constituído como marca do dano e, desse modo, posiciona a violência ao corpo nos jogos analisados.

Nos três games, a cor da violência não acontece apenas quando as personagens humanas violentam o corpo dos monstros, mas, também, quando os próprios corpos das personagens sofrem algum tipo de dano ou são levados ao *game over*. O fim de jogo aí é constituído, se não diferente à imagem verbal "RESIDENT EVIL" na cuts-cene referente à Fig. 03, pela imagem da unidade verbal "YOU DIED" feita do sangue do avatar que jorra na tela quando ele é levado à morte por um monstro, como pode ser visto na Fig. 08.

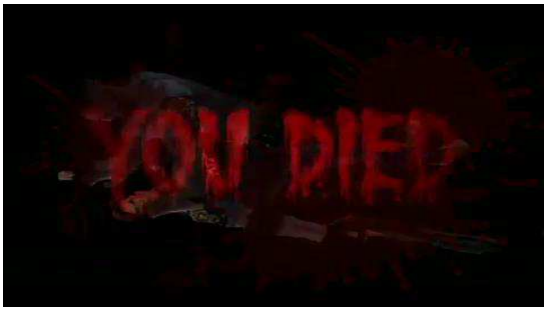



Fig. 08 – Leon é morto por zumbi (RE II, 1998).

A cor da violência nas cuts-cenes torna-se visível em seu campo de descontinuidade, fazendo com que essas pequenas construções cinematográficas dos videogames elencadas tenham em sua composição de linguagem unidades funcionais que o posicionam discursivamente e que os refletem em outras unidades que estão fora deles, compondo assim um espaço colateral em que as unidades discursivas são contíguas.

## *3. As gamescapes*

Outro aspecto imagético-material que caracteriza os jogos eletrônicos são as gamescapes. De acordo com Eichemberg (2009), um dos aspectos que caracterizam essa materialidade dos games é o enquadramento e o desenquadramento da imagem do jogo por parte do jogador, que ele tem à sua frente nos limites da tela do seu monitor ou aparelho de TV, *i.e.*, as gamescapes são as imagens que compõem os cenários jogáveis nos videogames. Por exemplo, ao finalizar a primeira cuts-cene de **RE** (1996), o campo de visão e de movimentação da personagem Jill pode ser deslocado (desenquadrado e

enquadrado) pelo jogador no interior de um hall. Assim sendo, essa capacidade de deslocamento por parte do jogador é que caracteriza as gamescapes de um videogame.

### *3.1. A Cor nas Gamescapes*

Ao prescrever as linhas de descontinuidades que atravessam a materialidade imagética das gamescapes que são construídas à medida em que os três games analisados são jogados, podemos ainda observar a inscrição do fator cromático-discursivo vermelho que materializa a violência nos videogames. Essa reinscrição da materialidade cromático-discursiva se relaciona continua e descontinuamente frente às cuts-cenes que analisamos na sub-seção anterior: continuamente, de modo que temos o mesmo fator cromático funcionando no interior das gamescapes; e descontinuamente na medida em que é a singularidade de uma outra materialidade imagética no interior dos videogames.

Levando em conta a pergunta foucaultiana "como apareceu um determinado enunciado, e não outro em seu lugar?" (FOUCAULT, 2013a, p. 33) frente à cuts-cene correspondente a Fig. 05, somos induzidos analiticamente a levar em conta, por um instante, a participação do Tyrent não na cuts-cene, mas, agora, nas unidades que são realizadas na gamescape. No caso da gamescape do game **RE** (1996), o jogador tem como objetivo e norma de permanência no jogo a eliminação de tudo aquilo que comprometa a continuação do personagem-avatar (personagem que corporifica as ações admitidas pelo jogador na gamescape do jogo) no game. Desse modo, o Tyrent precisa ser eliminado do jogo e, para isso, o jogador, por meio de um personagem-avatar, tem a necessidade de atirar (como acontece na unidade do game correspondente à Fig. 09) na parte vulnerável do monstro, a qual é composta justamente pelas partes vermelhas do corpo do Tyrent.



Fig. 09 – Jill atira em Tyrent (RE, 1996)

Considerando a coexistência da ação aplicada ao jogo pelo jogador para eliminar o Tyrant e a repetição da cor vermelha que compõe as unidades imagéticas no jogo é que percebemos a reinscrição da funcionalidade cromática nessas unidades. O vermelho reaparece mais uma vez para posicionar a violência não só em um ato, mas também num corpo que está exposto e que, dessa maneira, pode sofrer um ato violento.

Tanto em **RE II** quanto em **RE III**, a reinscrição do discurso de violência que atravessa a cor vermelhar pode ser visualizada também quando ocorre algum dano, seja ele do zumbi em relação ao avatar ou o avesso disso, e quando o avatar sofre um dano.



Fig. 10 – Leon mata zumbis (RE II, 1998)



Fig. 11 – Jill atira em zumbis (RE III, 1999)

Quando consideramos acontecimentos no decorrer dos videogames, assim como os ilustrados pelas Figs. 10 e 11, podemos visualizar o que dissemos anteriormente a respeito do dano ao corpo dos monstros por parte do avatares nos games. Neste ato de causar dano ao obstáculo do jogo, os corpos dos zumbis são feridos e, nessa medida, mostram perda de fluído vermelho. Isso cumpre uma funcionalidade dentro do quadro de descontinuidades materializadas na realização dos videogames, uma vez que o vermelho é constituído como marca do dano e, desse modo, posiciona a violência ao corpo.

Convém dizermos aqui que, em relação ao discurso de violência marcado pelas unidades cromáticas do vermelho, temos descontinuamente outros discursos funcionando nas gamescapes que estruturam o funcionamento dos três games da série.

### *3.2. Personagens na Gamescape: Humanos e Monstros*

Quem bem conhece os três primeiros games da série games **RE**, sabe que esses jogos envolvem, por parte do deslocamento do personagem-avatar, a exploração de casas e cidades abandonadas pela população local do ambiente projetado no espaço do jogo, onde vários monstros e zumbis circulam. Em meio a essa materialidade, manter o avatar com o *life* (barrar indicativa dos níveis de sobrevivência em jogo) cheio se destaca como ação central por parte do jogador em meio a toda a gamescape. Entendemos que essa preservação do *life* em jogo não corresponde tão somente a uma ação nas gamescapes, mas também a uma unidade discursiva, na qual podemos prescrever as linhas de descontinuidades atravessadas pelo discurso de manter-se vivo. Vejamos.



Fig. 12 – Jill defende-se de zumbi (RE, 1996)



Fig. 13 – Leon atira em zumbi (RE II, 1998)



Fig. 14 – Jill defende Barry (RE III, 1999)

Na Fig. 12, vemos a imagem da gamescape em que Jill defende-se de um zumbi que segue em direção dela logo depois dela entrar em um dos cômodos da mansão. Durante essa gamescape, há um encadeamento de imagens do jogo formulado, no qual podemos ver tanto o obstáculo zumbi enquanto instância que põe a vida em risco quanto a personagem-avatar como materialidade em que vemos a prescrição do que tem a vida em perigo e que, por isso, deve esquivar ou atirar naquilo que coloca em cheque sua vitalidade. Esse mesmo modo de enunciação irá se inscrever tanto na gamescape

referente à Fig. 13, na qual podemos ver o avatar/personagem policial Leon atirar nos zumbis (e, por isso, proteger-se desses monstros), os quais estão tentando chegar nele, quanto na gamescape correspondente à Fig. 14, em que é possível ver Jill defendendo seu amigo Barry e se autodefendendo do ataque de um zumbi presente na sala. Desse modo, as unidades discursivas da gamescape nesses três games irão se remeter descontinuadamente uma às outras, uma vez que seus modos de aparição aplicados em jogo pelo jogador se repetem e, desse modo, constituem as ações que caracterizam a gamescapes desses jogos, o que os faz serem games de horror-sobrevivência na medida em que têm como plano de fundo o discurso de manter-se vivo.

Frente ao discurso de manter-se vivo, notamos também que há um outro aspecto descontínuo que caracteriza a materialidade das gamescapes que constituem esses três games da série **RE**. Esse outro aspecto descontínuo que entrecruza essas unidades delimita tanto o manter-se vivo, que caracteriza a visão e a movimentação dos personagens-avatar nos games, quanto o que este personagem-avatar encontra como obstáculo no curso das gamescapes. Assim, em face ao se manter vivo e da violência que atravessam as instâncias que caracterizam a materialidade das gamescapes, temos também a ameaça enquanto fator determinante na constituição discursiva complexa que serve como plano de fundo dessas unidades.

Sem o objetivo de nos tornarmos exaustivos frente à descrição de tais unidades discursivas, considerando ainda o curso da gamescape referente à Fig. 12, podemos visualizar por parte da personagem-avatar o movimento de defender-se, atirando num zumbi (colocado como um obstáculo no jogo) para que seu life não seja reduzido. Nessa gamescape, notamos tanto a personagem-avatar enquanto lugar em que a vida pode ser danificada quanto o zumbi como lugar que coloca em risco a permanência da vida. As margens dessa unidade discursiva serão reafirmadas na medida em que consideramos a reinscrição desses modos de materialização tanto na Fig. 13, em que vemos o personagem-avatar policial Leon se defendendo e sendo coagido por zumbis, quanto na Fig. 14, na qual vemos a personagem-avatar Jill ajudando a eliminar o zumbi que pode comprometer a integridade da vida de seu amigo Berry no jogo. Vemos aí a constituição do lugar de ameaça à vida materializada como obstáculo em jogo, ocupado pelos monstros no campo de visão dos personagens-avatar; e as instâncias de manter-se vivo, ocupado pelos movimentos/ações dos personagens-avatar dos jogos.

Tomando a ameaça, o manter-se vivo e, entre essas duas instâncias, a violência como marcas descontínuas que entrecruzam os aspectos materiais que constituem as gamescapes desses três games, temos aí a formação de gamescapes que podem ser tomadas como unidades discursivas na medida em que possuem um suporte material e, ao mesmo tempo, mantêm relações descontínuas entre outras unidades que as remetem.

## *4. Paisagens sonoras*

É importante apontarmos aqui outro aspecto material que compõe a unidade material dos videogames que estamos analisando: a sonoridade. Esse aspecto sonoro justifica a razão da materialidade do videogame ser tomada enquanto audiovisual, de modo que são dispostos sobre as imagens que estão dadas a ver no quadro dos videogames, o que cumpre observar o plano de fundo discursivo que dá visibilidade à constituição dessas unidades que são ouvidas e vistas no curso dos videogames.

No entanto, precisamos admitir que o som não só se resume a um acontecimento físico e que a paisagem proporcionada pela sua emergência coloca outros fatores que são adjacentes a ele e que o tornam possível na decifração auditiva. O próprio termo *paisagem* utilizado aqui não só descarta a consideração atômica de uma unidade puramente sonora durante a audição, mas, também, coloca unidades sonoras dentro de um feixe de uma organização correlacional entre unidades em que se dizem, repetem-se, constituem uma unidade maior, posicionam determinados espaços e proporcionam, na sua audição conjuntural, a emersão de outros estratos sonoros e audiovisuais, tornando possível a observação de algo que não se resume ao som, mas que é parte ou constituinte dele.

A consideração de uma organização correlacional entre unidades sonoras nos faz pensar como Foucault (2013b; 2013c; 2013d) quando ele se debruçava sobre as produções sonoras de Pierre Boulez, observando o canto, os tempos da música, entre outros elementos, como elementos parciais que constituem uma forma única, um acontecimento singular. Aí, Foucault parece atentar ao nível sintático entre as unidades que constituem uma paisagem sonora enquanto aspecto singular dessa unidade discursiva.

Desse modo, pensando com Foucault, levar em conta a premissa de organização sintática proposta por Milanez (2011) na disposição dos elementos sonoros de videogames se torna fundamental na análise dos sons que ocorrem na superfície de inscrição dos três videogames analisados por nós, visto que é justamente a matriz sintática entre os elementos acústicos que possibilita e posiciona o aspecto discursivo do som nos jogos, permitindo questionar a razão de tal encadeamento, e não outro.

Na primeira fase do jogo, nos momentos em que não há monstros em **RE** (1996), temos duas modalidades diferentes entre si de unidades sonoras, mas que se reinscrevem. Essas modalidades são constituídas por unidades menores que mantêm uma determinada sintaxe na ordem de sua sincronia, relação esta que possibilita posicionamentos para aquilo que está sendo visto na tela do videogame. Uma dessas modalidades do game tem o silêncio ambiental compondo a paisagem sonora, o qual é constitucional quando se opõe aos ruídos na imagem dos passos do avatar, do ranger das portas ao serem abertas e da batida recorrente do pêndulo de um relógio na parede. Na segunda modalidade acústica, há a reinscrição do silêncio na imagem marcado por pequenos ruídos de passos e do ranger de portas ao escancará-las, mas, dessa vez, tendo músicas fora da imagem na criação atmosférica desses momentos do game.

Na constituição dessa segunda modalidade, temos basicamente a variação de seis músicas diferentes com as substâncias rítmicas, melódicas e harmônicas semelhantes entre si. Nessas músicas, as notas agudas tendem a serem mais longas, crescentes e não variam com muita frequência na tonalidade. Quando nessas músicas as notas são predominantemente graves, elas tendem a ser também longas e constantes, no entanto, fracas em termos de intensidade frente às notas agudas, suavizando a vibração grave e dando ênfase a agudez no quadro sintático dos elementos musicais. Lembrando que todos esses elementos ocorrem durante a predominância do silêncio na imagem do jogo, esse conjunto constitutivo de ocorrências musicais aumenta a agudez do silêncio no game.

Esse silêncio se torna ainda mais marcante quando levamos em conta a segunda fase de **RE** (1996), momento em que podemos ouvir apenas ruídos fora da imagem de grilos cantando, o som de água em movimento e uivos agudos e prolongados de cães, o que marca sintaticamente a predominância do silêncio no jogo.

Esse mesmo modo de enunciar irá se repetir no quadro de ocorrências sonoras dos games **RE II** (1998) e **RE III** (1999) que compõem os momentos em que os avatares desses games percorrem lugares que estão aparentemente vazios de monstros e pessoas vivas, dando ênfase ao silêncio, pois é composto apenas de pequenos ruídos de passos causados pelos avatares e/ou de outros elementos sonoros: barulho das labaredas do fogo, da porta batendo ao ser aberta ou fechada, da troca de arma e ao pegar algum tipo de item no jogo.

Esse conjunto de unidades sonoras que são materializadas nos três games elencados nos leva questionar a razão de tal articulação, e não outra, na composição da paisagem sonora desses videogames. Em outros termos, perguntarmo-nos: "que singular existência é essa que vem à tona no que se diz e em nenhuma outra parte? " (FOUCAULT, 2013a, p. 34).

Numa perspectiva foucaultiana, podemos dizer, de início, que esse conjunto constitutivo de ocorrências acústicas aumenta a agudez do silêncio na imagem do game, fazendo com que essas unidades, que são vagamente badaladas por ruídos, posicionem o funcionamento discursivo do vazio na paisagem sonora do game. Isto é, o discurso que parece atravessar a funcionalidade material que põe a percepção do silêncio em meio a pequenos ruídos que lhe dão contorno é o discurso do vago, a inexistência visível de um corpo sonoro.

No entanto, é preciso considerar que essa paisagem sonora constituinte dos três games pressupõe, em torno de si, um campo de coexistência que coloca em funcionamento o barulho na distribuição de operacionalização dessas unidades sonoras nos jogos. Em outros termos, a observação do funcionamento discursivo do silêncio se torna determinante e é determinado na consideração de outro grupo de unidades discursivas no curso da materialidade sonora dos três videogames, uma vez que as relações descontínuas entre essas unidades acústicas se dizem, se desdobram umas nas outras.

Levando em conta agora os momentos em que há o encontro entre avatar e monstros, verificamos que há uma diferença material em relação à marca do silêncio. Quando há esse tipo de encontro, essa diferença acontece tanto nas cuts-cenes quanto nas gamescapes. Nelas podemos perceber que o silêncio tende a ser eliminado também com dois tipos de sonoridade que em certa medida se repetem. Nesses momentos de

conflito em **RE** (1996), o silêncio tende a ser interrompido pelo ruído frenético de balas causadas pelos avatares, pelo grunhido recorrente dos monstros e/ou pelo barulho agitado de mordidas dilacerantes provocadas pelos monstros. Além disso, nessas ocasiões, o silêncio é quebrado por músicas com batidas em ritmo acelerado, notas graves sendo organizadas de modo rapidamente crescente ou decrescente, o que provoca certa agitação repetitiva/circular na construção da paisagem sonora. Isso se repete dentro do quadro de unidades acústicas dos games **RE II** (1998) e **RE III** (1999), uma vez que seus momentos de conflitos são constituídos por unidades sonoras que mantêm uma relação de semelhança aos traços materiais das músicas encontradas em **RE** (1996): sons agitados, feitos de notas breves em escalas de tonalidades crescentes e decrescentes, que, desse modo, compõem melodias circulares.

Quando consideramos os momentos em que o silêncio é interrompido, percebemos que esse silêncio não significa inteiramente que as posições materializadas pelas unidades sonoras instauram o vazio nos videogames, isto é, um discurso que simplesmente posiciona a inexistência de ocupantes no espaço materializado. O silêncio que está contraditoriamente exposto se trata do discurso de ausência, mas não qualquer tipo de ausência. Um tipo de ausência posicionada pelo silêncio que se desdobra no barulho na medida em que este é a presença marcante daquilo que falta no silêncio.

Essa unidade discursiva da ausência, visivelmente percebida por sua continuidade material do silêncio em descontinuidade com o barulho, manifesta-se como falta aguda de informação a respeito daquilo que está sendo enfrentado, ou seja, daquilo que causa barulho no momento de conflito, regime de existência este calculado pelo lugar institucional da guerra, o qual permite não só posicionar as paisagens sonoras realizadas como instâncias de presença e ausência do confronto nos games, mas, também, realizá-las na substância sonora do silêncio agudo e do barulho grave nos videogames.

Como no silêncio, há ausência de informação para a verificação, os confrontos tendem a ser mais dinâmicos, imprevisíveis e graves na materialidade auditiva dos videogames. Desse, modo, pensando com Foucault, podemos dizer que,

> [...] sem dúvida, é otimista demais, a partir do momento em que se trata, afinal de contas, de uma batalha [...] tomar o silêncio do adversário como prova de que lhe metemos medo. O silêncio do adversário - [e] é este um

> princípio metodológico ou um princípio tático que sempre se deve ter em mente – talvez seja, da mesma forma, o sinal de que não lhe metemos medo algum (FOUCAULT, 1999, p. 18).

Diferentemente dessa postura otimista, em que se percebe o medo pelo silêncio do adversário, notamos que o silêncio nos videogames elencados é o discurso de ausência informativa a respeito do que pode causar risco e, assim, barulho, porém, também, como discurso do imprevisível no momento de verificação do barulho da/na guerra.

Essa evidência nos indica que os videogames analisados são materializados na medida em que colocam em contraste os lugares de sigilo e de confronto. Isso é notado quando observamos a forma como as ocorrências sonoras do silêncio entram em descontinuidade com as unidades barulhentas dos jogos, posicionando e constituindo contraditoriamente a presença e a ausência de relações de guerra nos videogames.

*Considerações finais*

O deslocamento do conceito de unidade discursiva postulada por Foucault proporcionou observarmos que a relação descontínua entre as marcas materiais, que caracterizam os três jogos eletrônicos analisados, proporciona descobrirmos entender operações discursivas que estão na base do funcionamento das imagens e dos sons que caracterizam os videogames. Isto é, o conceito de unidade discursiva possibilitou que entendêssemos que as imagens e sons materializam discursos e, por esse motivo, têm papel determinante na análise das disposições das unidades dos jogos.

A primeira das considerações proporcionadas pelo deslocamento do conceito de unidade discursiva sobre a análise dos três videogames da série **RE** foi de as cuts-cenes, tomando-as mais que um simples tipo ou recurso de imagem para os jogos eletrônicos, mas, também, como um procedimento discursivo para jogos eletrônicos. O vermelho aparece aí de modo que o que vemos sendo mostrado seja posicionado enquanto violência, isto é, os feixes de relações e sobreposições de imagens que envolve a cor vermelha nas formulações visualizadas nesses três videogames fazem com que a cor vermelha tome destaque e, assim sendo, materialize a presença da violência no jogo.

A segunda das considerações proporcionadas pelo deslocamento do conceito de unidade discursiva foi de que as gamescapes, as imagens do jogo que compõem os cenários jogáveis nos videogames, também são um tipo de procedimento discursivo para os videogames. A partir disso, além de rever descontinuamente, em termos materiais, a ancoragem do funcionamento discursivo da cor vermelha enquanto violência, visualizamos a presença dos personagens-avatar e dos obstáculos nessas gamescapes. A gamescape, nesses videogames, é também um dos lugares em que vemos o funcionamento de um discurso de sobrevivência, uma vez que os personagens-avatar têm a necessidade de preservar seu *life*, e, junto a isso, o funcionamento de um discurso de ameaça de violência a vida, visto que os obstáculos dificultam a preservação do *life*. Desse modo, considerando a ameaça, o manter-se vivo e a violência como marcas discursivas que estabelecem aspectos materiais das gamescapes, constatamos que as gamescapes são unidades discursivas na medida em que têm uma materialidade a partir da qual se ancoram e, simultaneamente, mantêm relações descontínuas com outras unidades.

A terceira das considerações proporcionadas pelo deslocamento do conceito de unidade discursiva foi de que as ocorrências sonoras funcionam também como uma operação discursiva nos jogos eletrônicos analisados. Além de justificar a razão de tomarmos os videogames enquanto materialidades audiovisuais, notamos que esses sons nos jogos não são apenas acontecimentos físicos, mas composição discursiva que qualifica a unidade dos videogames. Observando também a presença e a ausência de confronto entre os monstros-obstáculos e os personagens-avatar, vimos que as ocorrências sonoras são materializadas de acordo com o aparecimento ou não do confronto em jogo, sendo divididas em unidades silenciosas e unidades barulhentas.

Com base nessas observações de que os videogames e seus aspectos materiais funcionam em termos de unidade discursiva, fomos levados a revelar que essas unidades, através de seu funcionamento discursivo, decalcam os corpos que aparecem nos videogames. Assim, notamos que muitos dos discursos proporcionados pelos aspectos materiais dos videogames estão na base da identificação e do funcionamento dos corpos que aparecem nos videogames analisados.

*Referências*

COURTINE, Jean-Jacques. **Decifrar o corpo:** pensar com Foucault. Trad. Francisco Morás. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

EICHEMBERG, Aleph. O vaso está no desenquadramento. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (orgs.). **Mapa do jogo:** a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 85-94.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber.** Trad. Luiz Felipe Baeta Neves. 7ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013a.

_____. A imaginação do século XIX. In: MOTTA, M. B. (org.). **Estética:** literatura e pintura, música e cinema. Trad. Inês Autran Dourado Barbosa. 3ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013b. p. 384-389. (Ditos & Escritos III).

_____. Pierre Boulez, a Tela Atravessada. In: MOTTA, M. B. (org.). **Estética:** literatura e pintura, música e cinema. Trad. Inês Autran Dourado Barbosa. 3ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013c. p. 390-393. (Ditos & Escritos III).

_____. Michel Foucault/Pierre Boulez – A música contemporânea e o público. In: MOTTA, M. B. (org.). **Estética:** literatura e pintura, música e cinema. Trad. Inês Autran Dourado Barbosa. 3ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013d. p. 394-402. (Ditos & Escritos III).

_____. **A ordem do discurso**. Trad. Laura Fraga de Almeida Sampaio. 20ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

_____. A pintura fotogênica. In: MOTTA, M. B. (org.). **Estética:** literatura e pintura, música e cinema. Trad. Inês Autran Dourado Barbosa. 2ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009. p. 346-355. (Ditos & Escritos III).

_____. **Em defesa da sociedade:** curso no Collège de France (1975-1976). Trad. Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

JUUL, Jesper. **Half-Real:** a dictionary of video game theory. Disponível em <http://www.half-real.net/dictionary/>. Acessado em 21 jan. 2015.

MILANEZ, Nilton. A "Casa de Usher" de Roger Cor'man: o campo da memória e o cromático-discursivo do discurso fílmico. In: **Revista Letras & Letras**, nº 02, v. 28, Jul-Dez, 2012, p. 579-590.

_____. **Discurso e imagem em movimento:** o corpo horrorífico do vampiro no trailer. São Carlos: Claraluz, 2011.

RABIN, Steve. **Introdução ao desenvolvimento de games:** vol. I: entendendo o universo dos jogos. Trad. Opportunity Translations. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

*Videogames*

**RESIDENT EVIL.** Desenvolvido e lançado pela Capcom , CD-ROM para PC, 1996.

**RESIDENT EVIL II**. Desenvolvido e lançado pela Capcom, CD-ROM para PC, 1998.

**RESIDENT EVIL III: NEMESIS**. Desenvolvido e lançado pela Capcom, CD-ROM para PC, 1999.

*Recebido em julho de 2017.*

*Aceito em setembro de 2017.*