

DISCURSO E MEMÓRIA NA COMPOSIÇÃO DE VIDEOGAMES DA SÉRIE RESIDENT EVIL

George Lima*
Nilton Milanez**

Resumo: Os videogames elencados para esta análise são os três primeiros jogos que compõem a série de jogos eletrônicos *Resident Evil*, os quais foram produzidos pela desenvolvedora e editora de videogames Capcom. Nesses três videogames, podemos visualizar a presença de dois tipos de materialidade que apresentam o atravessamento de discursos: as cuts-cenes e as gamescapes. A disposição desses dois tipos de materialidade e, conseqüentemente, dos discursos que neles funcionam conduzem nossos olhares para a hipótese de que nesses videogames há a operacionalização de um domínio de memória na constituição desses jogos, o que nos leva a perguntar: em que medida a disposição das cuts-cenes e das gamescapes no interior do funcionamento dos três primeiros games da série *Resident Evil* constituem um domínio de memória? O objetivo deste artigo é enfrentar o funcionamento de videogames numa perspectiva discursiva, mais precisamente a partir dos postulados de Michel Foucault.

Palavras-chave: Discurso. Domínio de Memória. Videogame. Resident Evil.

Abstract: : The games listed for this analysis are the first three games that make up the series of electronic games *Resident Evil*, which were revising by developer and publisher of video games Capcom. On these three games, we can visualize the presence of two types of materiality that presents the crossing of discourses: the cuts-cenes and the gamescapes. The arrangement of these two types of materiality and, consequently, their discourses, lead our eyes to the hypothesis that on these videogames has the operationalization of a memory field in the constitution of these games, which leads us to ask: what way the arrangement of cuts-cenes and gamescapes within the operation of the first three *Resident Evil*'s games series are a domain of memory? The objective of this article is to front the function of the videogames in a discursive perspective, more precisely from postulates of Michel Foucault.

Keywords: Discourse. Domain of Memory. Videogame. Resident Evil.

Introdução

Tomamos aqui videogames numa perspectiva discursiva. Mais precisamente numa perspectiva foucaultiana de discurso, entendido por ele enquanto conjunto de enunciados

* Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB. Integrante do Laboratório de Estudos do Discurso e do Corpo - Labedisco. E-mail: george_llima@hotmail.com

** Pós-doutor em Discurso, corpo e cinema na Sorbonne Nouvelle, Paris 3. Professor do Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB. E-mail: niltonmilanez@gmail.com

apoiados pela mesma formação discursiva, isto é, enunciados submetidos a uma organização, regularidade e descontinuidade em comum. Essa tomada de posição nossa acontece por dois motivos: primeiro por Foucault não restringir o funcionamento da unidade discursiva a materialidade ou apenas a materialidade verbal, como outras perspectivas da análise do discurso sugerem; e segundo pelos videogames apresentarem pistas do funcionamento dessa unidade discursiva teorizada por Foucault. Assim, o trabalho com o qual nos debruçamos no presente trabalho pretende não apenas aplicar uma teoria como se fosse um modelo teórico, mas deslocá-la para observar o próprio funcionamento do *corpus* que objetivamos analisar.

Os videogames elencados para esta análise são os três primeiros jogos que compõem a série de jogos eletrônicos *Resident Evil* (doravante RE), os quais foram idealizados por Shinji Mikami e produzidos pela desenvolvedora e editora de videogames Capcom (Capsule Computer Co. Ltd.). Entre estes videogames elencados, destacamos os games da cronologia oficial *Resident Evil* para a plataforma Playstation: *Resident Evil* (1996), *Resident Evil II* (1998) e *Resident Evil III: Nemesis* (1999). Certamente, todas essas informações entrelaçadas em torno dos jogos da série RE possibilitam conduzir nossos olhares para construções discursivas específicas para estes videogames, as quais sevem também enquanto condição para nossas observações.

Nesses três videogames, podemos visualizar a presença de dois tipos de materialidade que apresentam o atravessamento de discursos: as cuts-cenes, que são as pequenas produções cinematográficas; e as gamescapes, que são as partes interativas e jogáveis do jogo.

A disposição desses dois tipos de materialidade e, conseqüentemente, dos discursos que nelas funcionam conduz nossos olhares para a hipótese de que nesses videogames há a operacionalização de um domínio de memória na constituição desses jogos, o que nos leva a perguntar: Em que medida a disposição das cuts-cenes e das gamescapes no interior do funcionamento dos três primeiros games da série RE constituem um domínio de memória em seu interior? Foucault (2010, p. 22) já havia postulado que os discursos estão aptos a gerarem a produzir outros discursos que os retomam, os transformam ou se referem a eles, o que nos leva a dizer que se nos videogames podemos ver o funcionamento desses discursos é porque neles podemos observar também a produção e a retomada de discursos

estabelecidos pelos próprios discursos que compõem os videogames, configurando um domínio de memória.

No curso de nossa investigação, estabelecemos em termos teórico-metodológico três passos para realizarmos nossa análise: primeiro, iremos observar a constituição de unidades discursivas em torno das cuts-cenes e gamescapes que compõem os videogames elencados; em seguida, veremos em que medida a disposição das cuts-cenes e gamescapes constroem um domínio de memória específico no interior do videogame; e, por ultimo, veremos quais os domínios de memória são possíveis serem observados nos games elencados.

UNIDADES DO DISCURSO NO VIDEOGAME

O termo “videogame” quando é pronunciado geralmente se refere a jogos digitais construídos para serem lidos por consoles eletrônicos (celulares, aparelhos específicos para jogos, arcades, entre outros) ou por suportes computacionais. Diferente dessa concepção ou mais precisamente contíguo a ela, o videogame não é somente entendido por nós como um tipo genérico de jogo que é processado e controlado por um computador, mas uma espécie de materialidade, que, como tal, tem suas singularidades ao dispor de procedimentos de linguagem nos quais dão visibilidade a unidades discursivas. Isto quer dizer que a composição material do videogame é fundamentada por discursos que nele funcionam.

Há um trabalho negativo a ser feito para tomarmos videogames enquanto materialidade na qual vemos unidades do discurso, pois, de acordo com Foucault (2013a), para se realizar uma descrição/análise das unidades discursivas é necessário nos libertar de todos os jogos de noções que têm como base principal os temas de continuidade, uma vez que esses temas não possuem uma estrutura conceitual bastante rigorosa para serem levados em conta e suas unidades geralmente são tomadas de modo positivo, isto é, suficientes em si mesmas. Assim, fazemos um trabalho negativo por levarmos justamente em conta as marcas descontínuas entre as unidades e sua exterioridade, tomando-as não em si, mas em um jogo de remissões.

O que queremos dizer por unidades discursivas, afinal? Certamente, por unidades do discurso não se quer referir certas unidades como indivíduos, obras, conceitos ou teorias, já que, segundo Foucault, essas unidades costumam nos enganar com sua quase evidência e, por esse motivo, faz-se necessário deixá-las em suspenso. Para Foucault (2013a, p. 28) as

margens de uma obra “jamais são nítidas nem rigorosamente determinadas”, uma vez que, além de seu título, de seu meio, de seu fim e das páginas que lhe dão forma, a obra está presa em um sistema de remissões a outras obras, textos e frases. Esse sistema de remissão considerado por Foucault faz com que não tomemos as unidades estanques em si, mas de acordo com seu funcionamento em relação a outras unidades.

Em um de seus subtópicos da obra *A Arqueologia do Saber*, o qual fora intitulado “As Unidades do Discurso”, Foucault (2013a) revela tomar como marco inicial unidades inteiramente formadas, mas não para se colocar no interior dessas unidades para estudar-lhes a estrutura interna, mas para perguntar que unidades formam e com que direitos podem reivindicar um domínio que as especifique no espaço e no tempo. Foucault parece aí considerar dois aspectos na descrição das unidades discursivas: a) a descontinuidade, uma vez a unidade discursiva é especificada no espaço e no tempo; e b) a materialidade, já que essas unidades são caracterizadas e percebidas. Não é à toa que Foucault toma o domínio das unidades discursivas como conjunto de todos os enunciados efetivos, visto que essas unidades se caracterizam por um gesto material e pela sua descontinuidade.

Levando em conta a singularidade material e a descontinuidade como características constituintes das unidades discursivas, podemos descrever/analisar as relações que individualizam videogames no tempo e no espaço, e ver o pano de fundo discursivo que os constituem.

Convém ressaltarmos aqui que os termos materialidade e descontinuidade possuem conceitos específicos quando consideramos o funcionamento da noção de unidade discursiva no método arqueológico de Foucault. Foucault (2013a, p. 121) diz que a materialidade se caracteriza como superfície de inscrição com a qual não poderíamos falar de unidade discursiva “se não tivesse tomado corpo em uma memória ou em um espaço” material. Isto é, a unidade discursiva precisa ter uma existência material, ser configurada substancialmente, ser feita de linguagem para que tenha visibilidade no momento de enunciação. No entanto, a descontinuidade, embora se apoie também no caráter material, é 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). Assim sendo, podemos compreender as bases que

caracterizam e dão fundamento ao conceito de unidade discursiva que utilizamos para analisar videogames, observando o sistema de remissão a partir dos aspectos materiais e, ao mesmo tempo, descontínuos que os caracterizam.

Com o propósito de nos debruçar sobre unidades visuais que constituem os videogame, de início, é preciso levarmos em conta o aspecto imagético dessa materialidade retomando a noção discursiva de imagem postulada por Courtine (2013) e, dessa forma, colocando imagens numa estreita relação descontínua em face com sua exterioridade, decalcando assim as remissões entre imagens, porém, não tomando a imagem enquanto produto de uma técnica de produção, mas como constituição de visibilidades para posicionamentos do corpo, o qual “está no centro da produção da imagem” (MILANEZ, 2011, p. 39).

Por se tratar de jogos eletrônicos feitos para serem visualizados em monitores de computador numa tela de televisão ligada a um console, dois tipos de imagens que podemos visualizar atravessando os três videogames da série RE são as cuts-cenes e as gamescapes.

As cuts-cenes são as pequenas cenas cinematográficas. Elas 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 (1996), antes do jogador poder aplicar algum comando no espaço do jogo, é possível visualizar um curto vídeo em que podemos ver um grupo de policiais fugindo de e sendo atacados por um cão monstruoso. Esse pequeno vídeo introdutório é o que podemos chamar de cuts-cenes.

Avesso às cuts-cenes, as gamescapes são a parte jogável do jogo. De acordo com Eichemberg (2009), um dos aspectos que caracterizam a gamescape dos games são o enquadramento e o desenquadramento da imagem do jogo por parte do jogador, ou seja, as gamescapes são as imagens que compõem os cenários jogáveis nos videogames. Por exemplo, ao finalizar a primeira cuts-cenes de RE (1996), o campo de visão e de movimentação do personagem-avator pode ser deslocado (desenquadrado e enquadrado) pelo jogador no interior de um hall e nos cômodos de uma mansão. Essa capacidade de deslocamento por parte do jogador é que caracteriza as gamescapes de um videogame.

Levar em conta cut-scenes e gamescapes no interior da unidade do jogo nos conduz a prescrever as linhas de descontinuidade entres essas 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 em jogos. Nessa perspectiva, vejamos a configuração dessas imagens que emergem na superfície de inscrição dos jogos.

Vejamos inicialmente duas cuts-cenes em **RE** (2006): no 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 Barry procurando se defender do monstro, o qual é decapitado com um tiro por Barry (Fig. 01); e no segundo, na penúltima fase do game, quando Barry e Jill descobrem que um outro monstro chamado Tyrant, um tipo de arma biológica poderosa criada em laboratório (Fig. 02).



Fig. 01 – Barry decapita o zumbi (RE, 1996). Fig. 02 – Cuts-cene Tyrant (RE, 1996).

No primeiro, como podemos ver na Fig. 01, os personagens são enquadrados 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 compõem as cavidades circulares que compõem externamente o corpo da arma biológica enquadrada. Ao estabelecermos relações entre essas duas materializações da cor vermelha nas cuts-cenes, 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. 01 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. 01, 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, posicione a violência causada ao corpo.

Tanto em **RE II** (1998) quanto em **RE III** (1999) o discurso de violência que atravessa a cor vermelha 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. 03 – Zumbis invadem loja (RE II, 1998).

Fig. 04 – 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. 03 e 04, visualizamos o que dizemos anteriormente sobre a violência na cor vermelha. Na cuts-cene que diz respeito a Fig. 03 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 enxame de zumbis. Frente a isto, na cuts-cene referente à Fig. 04 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, seja 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.

Ao prescrever as linhas de descontinuidades que atravessam a materialidade imagética das gamescapes que são construídas na 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 do aspecto material cromático-discursivo se relaciona continuamente 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 consideramos 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. 02, 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-avator (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-avator, tem a necessidade de atirar (como

acontece na unidade do game correspondente à Fig. 05) na parte vulnerável do monstro, a qual é composta justamente pelas partes vermelhas do corpo do Tyrent.



Fig. 05 – 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 vermelha 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. 06 – Leon mata zumbis (RE II, 1998). Fig. 07 – Jill atira em zumbis (RE III, 1999).

Quando consideramos acontecimentos no decorrer dos videogames, assim como os ilustrados pelas Figs. 06 e 07, podemos visualizar o que dizemos anteriormente a respeito do dano ao corpo dos monstros por parte dos 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 discontinuidades materializadas na realização dos videogames, uma vez que o vermelho é constituído como marca do dano e, desse modo, posiciona a violência ao corpo.

CUTS-CENES E GAMESCAPES NO DOMÍNIO DE MEMÓRIA

Vimos que as imagens do jogo variam em gamescapes, nas quais o jogador vê acontecimentos no espaço do jogo, e em termos de cuts-cenas, as quais são pequenas cenas cinematográficas que antecipam as gamescapes. Dizer isso nos leva a considerar a disposição das unidades discursivas que correspondem justamente a esses dois tipos de variedade material da imagem do jogo no curso dos videogames que analisamos. Essa disposição cumpre papéis discursivos inerentes aos videogames, elencados quando consideramos a

descontinuidade que ocorre entre essas unidades, assim, pondo em funcionamento certos domínios associados nos games.

Não podemos negar no interior de uma obra os discursos estão aptos a gerarem novas construções discursivas que os retomam, os transformam ou falam deles, isto é, “os discursos que, indefinidamente, para além de sua formulação, são ditos, permanecem ditos e estão ainda por dizer” (FOUCAULT, 2010, p. 22). Ainda que Foucault tome esses ditos sob o pano de fundo de grandes acontecimentos que vão de um momento histórico a outro em seus postulados, acreditamos que esse fator discursivo acontece entre no feixe de relações que as unidades do jogo que compõem os videogames quando determinadas formulações remetem a outras unidades formuladas no coração do videogame.

Colocar em relevo os domínios associativos na composição discursiva de videogames nos leva a pensar com Courtine (2009), considerando, desse modo, o que ele chama de domínios de objeto na retidão de unidades discursivas. Courtine (2009, p. 110) nomeia domínios de objeto um conjunto de seguimentos que cumpre a funcionalidade histórica de retomar, atualizar e estar potencialmente apto a reformular modos de enunciar no interior de um *corpus* discursivo estabelecido. Convém dizermos aqui, ainda, que, no interior desse domínio associativo, se comportam posicionamentos de sujeitos, nos quais o campo associativo das formulações aparece como elemento singular.

A hipótese que utilizamos aqui é que a variação conjuntural entre cuts-cenes e gamescapes, materializadas no interior dos três videogames elencados, colocam em rede de funcionamento os domínios associativos de antecipação e de atualidade na composição dos jogos eletrônicos. Vejamos como isso acontece no interior da constituição discursiva dos videogames.

Domínio de Antecipação

Com base no campo associativo postulado por Foucault, Courtine (2009, p. 113) se refere a um domínio em aberto, a partir do qual outras formulações podem ser reinscritas, posteriormente, no curso de um acontecimento discursivo, ou seja, o conjunto de sequências discursivas, que corresponde ao domínio de antecipação, acontece em outras formulações que vêm posteriormente ao que se antecipa. Isso acontece no sentido em que estas

formulações que se organizam em um campo associativo criam relações interpretáveis como efeito de antecipação.

Para compreender o funcionamento do domínio de antecipação na forma de um *corpus*, Courtine (2009) elenca três preocupações: (1) acentuar o caráter necessariamente aberto que uma determinada unidade discursiva mantém com seu exterior no seio de um funcionamento; (2) não devemos marcar o término pelo processo discursivo, já que se trata um “sempre-ainda”; e (3) preservar a possibilidade de reinscrição futura de um modo de enunciar, deixando em branco o domínio de antecipação num projeto futuro de construção de um *corpus* discursivo.

As cuts-cenes que constituem os três videogames da série **RE** analisados aqui parecem cumprir a funcionalidade sob um domínio de antecipação dentro das sequências discursivas que dão forma aos videogames elencados na medida em que acentuam um caráter aberto que pode sempre ser reatualizado durante as gamescapes que acontecem, de acordo com Juul (2015a) e como vemos no curso dos games, posteriormente à realização das cuts-cenes.

Em **RE** (1996), na cuts-cene em que a personagem Jill encontra pela primeira vez um zumbi devorando o corpo de um policial morto, o sujeito jogador se depara com uma funcionalidade discursiva que pode ocorrer durante a gamescape do jogo.



Fig. 08 – Cuts-cene da primeira aparição de um zumbi (RE, 1996).

Na cuts-cene correspondente a Fig. 08, ao considerarmos tanto o zumbi quanto o policial que foi supostamente morto pelo zumbi, podemos ver que nesta unidade discursiva o discurso de violência é materializado quando o sangue do policial morto escorre sobre o

tapete em que se encontra o zumbi. Essa ocorrência antecipa futuros acontecimentos durante o jogo quando o jogador, por meio do personagem avatar, se depara com outros zumbis no curso do game, atualizando o discurso de violência ao corpo enquanto discurso de ameaça ao corpo e colocando em funcionamento o domínio de antecipação do game. Esse tipo de funcionalidade se repete em **RE** (1996) todas as vezes que for formulado um primeiro contato com algum tipo de monstro (hunters, cerberus, Tyrent, crows, chimera, Yawn, entre outros) no jogo, deixando em aberto para o jogador a reatualização da violência ao corpo do avatar e, assim, construindo o discurso de ameaça ao corpo.

Em **RE II** (1998) e **RE III** (1999), as cuts-cenes também realizam efeito de antecipação nos games quando há um primeiro ataque seja de um novo monstro que ainda não havia se mostrado no jogo ou o ataque coletivo de zumbis. Nas cuts-cenes que dizem respeito às Figs. 09 e 10, podemos visualizar, na primeira a invasão e ataque de zumbis na loja de armas e, na segunda, os zumbis coagindo um policial durante confronto entre zumbis e policiais. Essa funcionalidade discursiva materializa relações de interpretação para o jogador que culminam no efeito de antecipação da violência que pode ser ocasionada ao corpo do avatar.



Fig. 09 – Invasão de zumbis (RE II, 1998).

Fig. 10 – Encurralado por zumbis (RE III, 1999).

A título de explanação, é importante dizermos aqui que esse domínio de antecipação inscrito na superfície dos videogames por meio das cuts-cenes coloca outros fatores em jogo. Essas unidades discursivas se apresentam também como forma de disciplina na media em que não só antecipa acontecimentos que são realizados no curso dos videogames, mas que também funciona como forma de controle dos atos que devem e podem ser realizados na gamescape pelo jogador.

Por disciplinas, Foucault (2013b, p. 133) entende os procedimentos que permitem o controle meticuloso das operações corporais com base em uma norma, os quais realizam a sujeição constante das forças do sujeito envolvido e lhe impõem uma relação de docilidade-utilidade. Desse modo, quando consideramos os efeitos de antecipação das cuts-cenes, além de adiantar os atos que podem ocasionar em violência, elas funcionam como uma espécie de mecanismo de domesticação do corpo do jogador, na medida em que os atos que devem ser executados por ele na gamescape do jogo são manipulados, modelados e treinados de modo antecipado, constituindo assim uma espécie de pedagogia de jogo para o jogador. Isto é, a partir das cuts-cenes dos três games, o jogador aprende a se esquivar, driblar ou eliminar os monstros que representam violência e perigo no espaço do jogo.

Notamos também que no curso desses videogames não há a presença visível das regras e nem dos objetivos, os quais, conforme Juul (2015b), são peças determinantes na constituição do espaço do jogo. No entanto, quando observamos o caráter disciplinar das cuts-cenes, percebemos que tanto as regras quanto os objetivos dos games são constituídos discursivamente de modo antecipado e, assim, sujeitados ao sujeito jogador em forma de norma, fazendo com que o jogador tenha como procedimento de conduta a sobrevivência em meio aos monstros que podem causar dano no *life* e a permanência útil no espaço do jogo.

Domínio de Atualidade

As unidades discursivas que correspondem ao domínio de atualidade se inscrevem na instância de acontecimento do agora. Segundo Courtine (2009), essa inscrição de unidades discursivas confere às suas correlações associativas o efeito de uma lembrança ou um esquecimento. Esses efeitos que se respondem e se refutam não podem esquecer que a

produção de efeito de atualidade é ao mesmo tempo um resultado do desenvolvimento de um efeito de memória, que, no momento de irrupção de acontecimento, num campo associativo, reatualiza funcionamentos discursivos que fazem parte de um passado.

Essa reatualização de um funcionamento discursivo que constitui o domínio de atualidade mantém uma estreita relação com o domínio de antecipação na medida em que este último acontece anteriormente ao domínio de atualidade, fazendo com que o domínio de antecedência tenha um efeito de memória quando este é revisitado na atualidade.

É apropriado justificarmos a razão de elegermos as gamescapes como instâncias que têm em si o efeito de atualidade quando consideramos sua correlação com as cuts-cenes no interior dos videogames elencados.

Como vimos com Eichemberg (2009), jogar é enquadrar e/ou desenquadrar a gamescape, isto é, jogar é enquadrar e desenquadrar a paisagem ou cenário do jogo. O que ouvimos e vemos na tela durante o ato de jogar é o que chamamos de espaço do jogo ou gamescape – ciberespaço e matrix são outros nomes que podem ser utilizados para se referir à gamescape. De acordo com as descrições de Juul (2015b), este espaço é também caracterizado pelas ações que podem ser realizadas no seu interior: matar um zumbi, procurar um item ou coletar uma moeda por meio de um avatar podem ser encarados como ações realizáveis no espaço do jogo.

O fato de o jogador poder aplicar ações visíveis no espaço do jogo durante os games faz com que as cuts-cenes tenham muito mais efeito de antecedência que as gamescapes. Isso é justificado pelo jogador ser participante direto no momento de realização das unidades discursivas na gamescape, o que caracteriza com mais precisão o efeito de atualidade no momento de jogar.



Fig. 11 – Jill atira em zumbi (RE, 1996).

Fig. 12 – Leon entra na loja (RE II, 1998).



Fig. 13 – Jill evita zumbi (RE III, 1999).

Quando consideramos as ações aplicadas no jogo por meio da avatar Jill correspondente a Fig. 11, podemos visualizar na gamescape a atualização de modo descontinuado da violência do avatar em relação ao corpo do zumbi, reagindo ao que vimos na cuts-cene correspondente à Fig. 08. Na Fig. 12, a ação de conversar com um personagem que não é avatar, mas que também não é um monstro, reatualiza o discurso que separa contraditoriamente aqueles que são tidos como sujeitos normais dos que são tomados como violentos, reafirmando o discurso de violência da cuts-cene referente à Fig. 09. Não tão diferente a essas duas ocorrências, como pode ser vista na Fig. 13, a ação de evitar ter contato

com um zumbi atualiza o discurso de violência antecipado pela cuts-cene concernente à Fig. 10, como discurso de ameaça que pode ocasionar violência ao corpo.

Não é por acaso que de certo modo o jogador procura se desviar de um monstro, matar os zumbis ou conversar apenas com os personagens que não se posicionam enquanto sujeito que pode ocasionar violência ao corpo, uma vez que as cuts-cenes antecipam unidades discursivas que cumprem o papel disciplinar, sujeitando as ações do jogador e, desse modo, disponibilizando ao jogador procedimentos estratégicos de força que lhe são úteis nos acontecimentos que constituem o espaço do jogo. Isto é, as normas que regem as condutas materializadas nas cuts-cenes disponibilizam regras para o jogador na gamescape, atualizando assim o funcionamento discursivo das cuts-cenes.

Considerações Finais

Enfim, podemos dizer que a elaboração de uma análise discursiva necessita o cuidado paciente por parte do analista e afeição com as filigranas dos discursos, com seus pequenos fios entrelaçados e soldados no momento de sua emergência. Isto é, saber que é preciso gastar uma quantidade necessária de energia, conscientes de que nossas aparentes certezas serão afetadas, para não dizermos interrompidas, pelo fluxo que é comum à interpretação dos discursos.

O que pretendemos fazer no desenrolar deste artigo foi justamente colocar em prática o cuidado paciente sobre as filigranas das unidades discursivas que emergem nos três primeiros videogames da série *Resident Evil*, observando em que medida a disposição das cuts-cenes e das gamescapes no funcionamento desses videogames constituem um domínio de memória. Certamente, considerando os postulados foucaultianos sobre o discurso, vimos que nesses jogos não só há discursos, mas também são lugares de produção, transformação e retomadas de discursos que emergem na própria materialidade dos videogames.

O domínio de memória fora visto nessa telha produtiva de transformação e de retorno de discursos entre as unidades que observamos, visto que na própria observação do discurso há a regularidade, ou melhor, a remissão constante de determinadas unidades discursivas. Essas observações nos leva à constatação do domínio de antecipação e do domínio de atualidade como marcas dessa remissão discursiva entre as cuts-cenes e as gamescapes desses três primeiros videogames da série *Resident Evil*.

Referências

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

_____. **Análise do Discurso Político: discurso comunista endereçado aos cristãos**. São Carlos: EDUFSCAR, 2009

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.

_____. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Trad. Raquel Ramalhete. 41ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013b.

_____. **A Ordem do Discurso: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970**. Trad. Laura Fraga de Almeida Sampaio. 20ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

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

_____. **The game, the player, the world: looking for a heart of gameness**. Disponível em <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>. Acessado em 21 jan. 2015b.

MILANEZ, Nilton. **Discurso e Imagem em Movimento: o corpo horrorífico do vampiro no trailer**. São Carlos: Claraluz, 2011.

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.