UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

MATHEUS COELHO VIEIRA

O RESIDENTE VIL PERDIDO NA IMITAÇÃO:

Repetição e transmutação

João Pessoa - PB
2020

MATHEUS COELHO VIEIRA

O RESIDENTE VIL PERDIDO NA IMITAÇÃO:

Repetição e transmutação

Projeto de pesquisa dos processos intertextuais e de repetição presentes no cinema, analisando a adaptação fílmica do jogo eletrônico *"Resident Evil"* como Trabalho de Conclusão do Curso de Cinemae Audiovisual, do Departamento de Comunicação, Turismo e Artes da Universidade Federal da Paraíba.

Orientador: Prof. Dr. João de Lima.

João Pessoa - PB
2020

Catalogação na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

V658r Vieira, Matheus Coelho.
O Residente Vil perdido na imitação: repetição e transmutação / Matheus Coelho Vieira. - João Pessoa, 2020.
33 f. : il.

Orientação: João de Lima Gomes.
TCC (Graduação) - UFPB/CCTA.

1. Cinema - TCC. 2. Cinema - Adaptação. 3. Ficção - Repetição. 4. Cinema e videogames. I. Gomes, João de Lima. II. Título.

UFPB/CCTA CDU 791(043.2)

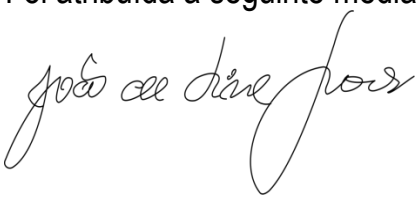
Elaborado por Susiquine R. Silva - CRB-15/653

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

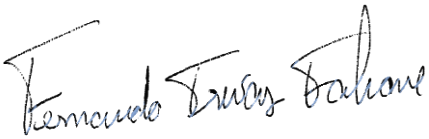
/

ATA DE APROVAÇÃO DE TCC

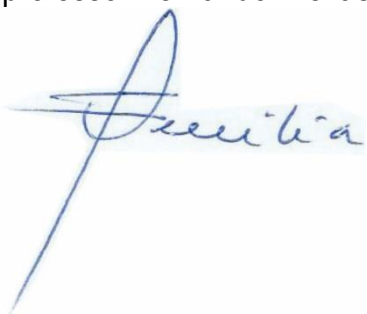
Aos 16 dias do mês de abril de 2020, às 15h, em modo remoto, foi realizada apresentação pública do Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual do aluno **Matheus Coelho Vieira**, com o título **O Residente Vil Perdido na Imitação.** A Banca Examinadora foi constituída pelo professor orientador João de Lima Gomes (orientador), professor Fernando Trevas Falcone (examinador) e professora Emilia de Rodat Martinho Barreto (examinadora) que
(X) aprovou o TCC
( ) reprovou o TCC
Foi atribuída a seguinte média:



orientador João de Lima Gomes (orientador),- 8,0



professor Fernando Trevas Falcone – 8,0



professora Emília de Rodat Martinho Barreto – 8,0

O aluno Matheus Coelho Vieira foi aprovado, recebendo **média final 8,0 (oito**).

RESUMO

A cultura pop é marcada por obras que derivam uma da outra. Essas derivações podem acontecer de formas mais diretas, como por exemplo, quando uma obra é baseada em outra obra prévia. É também muito comum que essas derivaçõesocorram de formas menos explícitas, onde um texto pode referenciar outro texto semproduzir qualquer citação ao texto mencionado. Essas formas de repetição de um conteúdo estão presentes em quaisquer obras ficcionais existentes, porém se reproduzem de forma mais direta no cinema Hollywoodiano apoiado em franquias. Essa pesquisa opta por analisar esses elementos de repetição utilizando a adaptaçãocinematográfica do jogo Resident Evil como objeto de estudo para trazer à tona suas conexões intertextuais.

Palavras-chave: repetição; intertextualidade; adaptação; Resident evil.

ABSTRACT

Pop culture is marked by works that derive from one another. These derivations can happen in more direct ways, for example, when a work is based on another previous work. It is also very common for these derivations to occur in less explicit ways, where a text can reference another text without producing any reference of said text. These forms of repetition of content are present in any existing fictional works, however they are reproduced more directly in Hollywood cinema supported by franchises. This research analyzes these elements of repetition using the film adaptation of the game Resident Evil as a study object to bring out its intertextual connections.

Keywords: repetition; intertextuality; adaptation; Resident Evil.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO..... 6
2 CAPÍTULO 1 – O CONTEXTO..... 9

2.1 ERA DAS FRANQUIAS..... 9

2.2 UMA NOVA MÍDIA 10

2.3 O GÊNERO ZUMBI. 13

3 CAPÍTULO 2 – A REPETIÇÃO. 17

3.1 ADAPTAÇÃO..... 17

3.2 INTERTEXTO 20

4 CAPÍTULO 3 – O RESIDENTE VIL. 23

4.1 O TEXTO-FONTE. 22

4.2 O TEXTO ADAPTADO 25

5 CONCLUSÃO..... 31

REFERÊNCIAS. 33

1 INTRODUÇÃO

Entende-se que o termo “Repetição” denota uma recorrência de uma ação ou um evento. Podemos pensar na repetição como ocorrendo em série ou em sucessão linear ou uma repetição no tempo, que faz uma ponte entre o passado e presente ou repetição do ligeiramente diferente, como na técnica da litografia. E o ligeiramente diferente, é também, uma imitação. Por vezes, uma imitação pode se manifestar quase que literalmente. Ao mesmo tempo, tal imitação – repetição – é capaz de passarpor um processo de modificação e moldar-se em seu ambiente. Essa adaptação, porém, não passaria de uma iteração da repetição.

A discussão filosófica do conceito de repetição vai desde o entendimento de Platão de que a repetição resulta de uma reminiscência ou lembrança de um conhecimento já existente até Deleuze em caracterizar como uma “força ativa [...] produzindo diferença”. Em Diferença e Repetição (1968), Deleuze discute o conceito de Nietzsche de "eterno retorno" como "o poder de começar e recomeçar" (Deleuze, 136). Deleuze responde à compreensão de Freud sobre a repetição como uma reiteração compulsiva do passado, com o entendimento de que a repetição permite a reinvenção (The Deleuze Dictionary, 224).

Uma noção maior em relação à repetição possibilita-nos refletir em torno de uma vasta gama de categorias, tais como mimese e invenção, produção e reprodução similaridade e alteração. Cada um desses grupos representa uma relação dinâmica capaz de se ajustar a diferentes contextos e suas políticas inerentes de avaliação.

Na mídia a repetição é a essência de inúmeras técnicas de produção artística, um dispositivo poético ou estético. Associamos a repetição à diferentes formas de reprodução. Seja uma cópia, uma réplica ou falsificação. Todas elas emulam a suposta qualidade exclusiva de um objeto. Platão encarava as cópias como obstáculos em nossa busca pela verdade e via a imitação como fundamentalmente deficiente em relação ao original. Para ele, o processo de reprodução destrói o que torna a obra de arte única e a distancia de seu contexto original. Contudo, é válido notar que ao ser posto em um novo contexto, cria-se um novo significado da repetição do velho. E o velho assume nova vida.

Histórias vêm sendo repetidas desde o início de nossa História. Seja inicialmente através de gestos, expressões ou desenhos rudimentares e se adaptando

constantemente ao longo dos milênios até dar um passo imprescindível com Johannes Gutenberg no século XV. Muito antes da primeira imagem em movimento ser projetada numa tela, Gutenberg inventava a prensa móvel, possibilitando a produção – ou reprodução – de livros impressos de forma massificada. De forma indireta, pode ser dito que o alemão tornou possível o conceito de sequência de uma obra e, extrapolando um pouco essa ideia, pode se dizer que ele foi o primeiro culpado pela crescente popularidade das sequências cinematográficas que marcam a atual Era de Blockbusters de Hollywood.

Ao analisarmos as 50 maiores bilheterias do mundo, sem ajustes de inflação, encontramos apenas três filmes cujos roteiros não são diretamente baseados em uma obra já existente. O cinema tem adaptado material de outras fontes praticamente desde o início de sua existência e a quantidade dessas adaptações tem aumentado mais desde a virada do século, principalmente no cinema Hollywoodiano.

No passado era mais comum essas adaptações cinematográficas terem como fonte primária a literatura. Mais recentemente, entretanto, a indústria do entretenimento embarcou no que Thomas Leitch chama de “uma era de adaptações pós-literária”, ou seja, fontes não-literárias, e até mesmo fontes não-narrativas, são adaptadas para o cinema e outras formas de mídia. A adaptação de videogame é uma dessas adaptações pós-literária. Filmes baseados em videogames nunca pareciam alcançar um consenso entre o público e crítica. Porém, após anos de má reputação, esse tipo de adaptação tem gerado sucessivos filmes com críticas positivas, tornando mais atraente para Hollywood a possibilidade de novas repetições.

A repetição de um texto pode vir de muitas formas e essa pesquisa busca explorar a maneira em que essas repetições ocorrem no audiovisual. É comum a repetição surgir sem disfarces ou sutileza como nos casos das sequências, refilmagens e adaptações de uma mídia para outra. Porém, a repetição também acontece de modo mais sutil, como em rimas visuais ou temas musicais recorrentes. E mesmo um filme que possua um roteiro original não se salva da repetição, já que é praticamente impossível criar uma obra sem cair em padrões. Seja no uso de um arquétipo de personagem, uma característica do enredo ou um diálogo familiar, há elementos narrativos que inevitavelmente se repetem no ato de contar histórias como veremos nos capítulos a seguir.

O objeto de estudo dessa pesquisa, *Resident Evil*, é uma adaptação de videogame que veio aos cinemas em 2002 e deu início a uma série de filmes que se

repetiram nos 15 anos seguintes, se tornando a franquia adaptada de videogame mais bem-sucedida do cinema. A análise desse estudo procura contextualizar os componentes narrativos da obra em questão e o contexto de suas convenções de gênero, assim como sua evolução, com o intuito de caracterizar e expor esse processo repetitivo. Para isso, nos capítulos seguintes será explorado a relação de Hollywood e suas franquias, a ascensão e aproximação dos videogames com o cinema, seguindo de um resgate histórico do subgênero do objeto de estudo em questão, bem como um levantamento teórico dos conceitos de intertextualidade e hipertexto, pertinentes ao nosso estudo de repetição.

O longa mencionado foi tomado como objeto de estudo primordialmente por um grande interesse em ampliar a quantidade de trabalhos acadêmicos em torno do cinema de horror e ação e também apoiar a importância dos estudos sobre videogames e sua relação com o cinema, já que ainda são áreas pouco prestigiadas. É válido lembrar que assim como adaptações fílmicas há muito tempo lutavam para se libertar da sombra de seus trabalhos literários, adaptações de videogames também lutam para se libertar do reino de filmes de Hollywood. Além disso, Resident Evil toma em sua narrativa elementos muito presentes em franquias cinematográficas de Hollywood, se encaixando em nosso estudo sobre repetição.

2 CAPÍTULO 1 – O CONTEXTO

2.1 A ERA DAS FRANQUIAS

A atual Era Blockbuster de Hollywood é dominada pelo espetáculo e publicidade, contrastando com a liberdade criativa e os excessos que marcaram a Nova Hollywood nos anos 70. Os principais estúdios da indústria se tornaram parte de conglomerados maiores e o “sistema de estúdio” que existia na Era Ouro, hoje existe apenas no nome, dando lugar às franquias e universos cinematográficos compartilhados.

Dando o pontapé inicial com Tubarão em 1975, os blockbusters começaram a mostrar um potencial de lucro massivo ao fugir dos épicos, westerns e musicais, gêneros que comumente eram retratados pela Era Ouro e pela Nova Hollywood. Sucedendo os sucessos colossais de *Star Wars* em 1977 e *Superman* (1978), Hollywood via que era possível arrastar multidões produzindo conteúdo que supostamente eram de nicho adolescentes e que outrora, em tempos da Era de Ouro, certamente seriam classificados como filmes B. Spielberg e Lucas foram capazes de fazer uma mudança de perspectiva, transformando conteúdo de ficção científica, aventura e fantasia em produções de alta escala e prestígio, com orçamentos e espetáculo comparáveis às produções de Cecil B. DeMille. Esse realinhamento da indústria ativou a Era dos Blockbusters.

Enquanto filmes sempre dependeram de material de outras mídias, adaptações de obras populares só começaria a ser uma força dominante no cinema Hollywoodiano a partir da virada do século. Em 2001, a Warner Bros lança os filmes, baseados nas populares sagas literárias, O Senhor dos Anéis e Harry Potter. Na época, esse último, se tornou a segunda maior bilheteria da história e o sucesso ajudou a estabelecer a estrutura atual de se contar histórias nos filmes de Hollywood, influenciando os outros estúdios a procurar por materiais de “fantasia” que atraísse públicos de todas as idades e a buscar por algum conteúdo prévio popular, seja uma história em quadrinhos, um videogame, um desenho animado, ou até mesmo brinquedos para tirar vantagem de uma comunidade de fãs já existente.

Uma fonte que se provou extremamente popular de ser transposta para às telas foi os super-heróis das histórias em quadrinhos. Relegados a produções de baixos orçamentos por décadas – com exceção das adaptações de *Superman* nos

anos 80 e *Batman* nos anos 90 – o subgênero de super-heróis viu a partir dos anos 2000 sucessos sem precedentes que catapultava a popularidade das adaptações de histórias em quadrinhos. Nos anos 2010 dava uma verdadeira guinada, após Homem de Ferro (2008) iniciar o Universo Compartilhado Marvel, criando franquias dentro de franquias e influenciando a indústria a criar seus próprios universos compartilhados. Até alcançar seu ápice com Vingadores: Ultimato (2019) que ultrapassa Avatar (2009), se tornando a atual maior bilheteria da história.

Os anos 2010 também aproveitaram uma tendência de se apoiar na nostalgia dos espectadores para reproduzir novas versões de uma franquia no cinema. O Despertar da Força (2015), por exemplo, marcava o retorno de Star Wars às telas com uma sequência que era essencialmente uma refilmagem do clássico de 1977 e mesmo assim se aproximou de arrecadar um bilhão de dólares só nos Estados Unidos. Algumas outras franquias adormecidas seguiram essa ideia de produzir uma sequência, que basicamente 'resetava' a franquia e era apresentada novamente para um novo público, sem esquecer dos elementos familiares que arrastavam o público nostálgico junto. A gigante Disney provavelmente é a maior defensora desse método de repetir franquias impulsionadas por nostalgia, após criar o hábito de refilmar em *live-action* os seus clássicos de animação. Essa saturação teve seu auge em 2019 com três refilmagens acontecendo nesse mesmo ano – O Rei Leão, Aladdin e Dumbo.

2.2 UMA NOVA MÍDIA

Não muito diferente do cinema, os *videogames* – ou jogos eletrônicos – tiveram seu início como uma novidade, uma inovação. O exemplo mais antigo de um jogo eletrônico permitia que, em 1948, usuários usassem botões para mover um ponto de luz numa tela. O aparelho ganhou o extenso nome de "Dispositivo de entretenimento com tubo de raios catódicos". O propósito do aparelho era bem claro ao empregar a palavra "entretenimento". Os filmes tiveram um surgimento parecido, como uma inovação emocionante, quando o público fazia filas para assistir asimagens em movimento do Cinetoscópio.

Demoraria mais algumas décadas até que os primeiros jogos eletrônicos se tornassem um item de consumo. No início dos anos 70, acadêmicos do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) davam um passo importante em 1962 com a criação do jogo *Spacewar!*, começando o que Newman (2004: 1) chamou de "uma

cadeia de eventos que mudaria não apenas a computação, mas também entretenimento e cultura popular – não imediatamente, e certamente não conscientemente, mas decisiva e permanentemente".

É incrível notar o quão rápido se deu o desenvolvimento dos videogames e o quanto eles influenciaram na evolução no nosso hábito de contar histórias. O ato de contar histórias é inerente à nossa sociedade e cultura e faz parte do que nos define. Já contamos histórias através de músicas, danças, pinturas em paredes, escritas em papel e gravadas em filme. Videogames passaram a nos proporcionar interação com essas histórias, nos fazendo passar de observadores passivos a participantes ativos naquilo que está sendo contado.

A interatividade sempre existiu, porém nem sempre uma narrativa propriamente dita era apresentada nos primeiros jogos, que se baseavam mais em elementos diretos de ação. Numa época em que a tecnologia dos efeitos digitais ainda engatinhava, os gráficos não conseguiam criar representações realistas ou até reconhecíveis de cenários e personagens. A narrativa poderia moldar a imaginação de alguém ao jogar um jogo. Mesmo assim, as histórias eram muitas vezes simples e diretas, com a maior parte da tensão proveniente de desafios na jogabilidade, ao invés de desenvolvimentos na trama ou arcos dramáticos dos personagens. *Pong* (1972), por exemplo, era tênis virtual para dois jogadores e *Space Invaders* (1978) consistia em um tanque disparando contra fileiras de naves que desciam lentamente. *Donkey Kong* é amplamente considerado o primeiro jogo que apresentava uma história que os jogadores poderiam ver se desenrolar na tela. Lançado em 1981, o jogador controlava um personagem – uma versão inicial do famoso Mario – que precisava atravessar obstáculos de um local de construção para confrontar seu amigo gorila queo traíra e sequestrara sua namorada. *Donkey Kong* viria a ser um marco por apresentar uma narrativa considerável nos jogos até então e ser o precursor de uma franquia global que pavimentaria a influência da Nintendo como desenvolvedora de jogos.

No final dos anos 80 e início dos 90, a narrativa se tornou um aspecto cada vez mais importante no design de jogos. Títulos como *Final Fantasy* (1987), por exemplo, começaram a focar tanto na história como no desenvolvimento de seus personagens. Hoje em dia a indústria dos games é um ecossistema com multi-camadas, onde os desenvolvedores de grandes companhias ou independentes estão

sempre buscando novas formas de melhorar a maneira com que as narrativas são apresentadas.

Fica evidente que a narrativa nos videogames se torna cada vez mais complexa e semelhante às representações fílmicas, principalmente pelo aprimoramento tecnológico. Segundo Alexis Blanchet (2010) o cinema seria o "familiar" mais próximo dos videogames e essa relação entre as duas mídias não passava despercebida, já que acima de tudo ambos contavam com uma estrutura sonora-visual-verbal, transmitidas em uma tela e contando uma história.

Certamente, como afirma Elkinton (209: 213), as duas indústrias mostraram "estéticas crescentes e semelhanças processuais", onde os videogames progressivamente tornavam-se "mais baseados em narrativas e cada vez mais recorrentes a efeitos especiais parecidos dos filmes e a força de celebridades para permanecer no mercado ". Desde seu início os videogames buscavam representações visuais oriundas do cinema para ajudar na criação de seus universos digitais, pois desse modo era mais seguro para os desenvolvedores se espelharem em referências estabelecidas para assegurar o sucesso comercial do produto. (Blanchet, 2010, p. 82)

Após se recuperar de um breve período de crise durante os anos 80, a indústria de videogames começou a adotar os modelos sinérgicos de Hollywood, produzindo produtos derivados de suas franquias mais populares (Nichols, 2008: 133). O desenvolvimento tecnológico, com discos de maior capacidade de armazenamento, proporcionou um trabalho mais detalhado dos gráficos. Os jogos passaram a ser retratados de maneira visualmente mais realista e vieram a incluir durante momentos chave da jogatina sequências de vídeo não-interativas com uma linguagem bem próxima do cinema, deixando mais claro essa relação estética entre as duas indústrias.

Kinder (2001) pondera que parece cada vez mais inevitável a convergência entre o cinema e os games. Essa convergência e narrativas transmídia fora discutido por Henry Jenkins que afirmara que "a ideia de que todas as mídias estão se movendo em direção ao mesmo local, um terreno central no qual os textos começam a se comportar de maneira semelhante, exigindo uma abordagem semelhante para desenvolver um filme, um jogo ou qualquer outro produto relacionado" (Elkington, 2009: 232).

Elkinton sugere que "para que a prática em evolução da narrativa transmídia resulte em trabalhos que serão bem aceitos pelos consumidores e avaliadores, os

métodos de produção e o posicionamento social precisam evoluir de acordo" (2009: 232). As adaptações fílmicas de videogame tiveram seus elementos únicos transpostos para um meio completamente diferente, incorporando a narrativa transmídia como uma nova estética, nascida dessa convergência da mídia. Ioannidou (citando Jenkins, 2013: 230) relata que Jenkins não vê a convergência da mídia "como a sobrevivência de uma única mídia que eventualmente absorverá todas as outras mídias, mas na verdade reconhece um novo equilíbrio nas relações com a mídia".

A estratégia de Hollywood de explorar suas franquias através de várias plataformas está longe de ser nova, mas sua intensidade aumentou significativamente até o ponto em que os principais objetivos dos estúdios de hoje envolvem o lançamento de "alguns blockbusters para as férias e no período de verão e uma variedade de filmes com diferentes níveis de preços para alimentar os multiplexes" (Balio, 2013: 25). O potencial multimídia dos videogames oferece a eles uma intertextualidade flexível que pode ser adaptada a "uma variedade de mídias, como filmes, séries de TV, animações, quadrinhos e brinquedos" (Iwabuchi, 2004: 63).

2.3 O GÊNERO ZUMBI

O jogo *Resident Evil* era em si uma homenagem aos filmes B de terror e ação americanos, usando, muitas vezes, diálogos esdrúxulos numa ação exagerada, como homenagem ao gênero. No entanto, estabeleceu "um padrão para a adoção transnacional de um modelo ocidental do filme de zumbis, derivado dos filmes clássicos de zumbis americanos [...] onde os mortos-vivos são seres humanoscanibais infectados" (Rawle, 2014: 223). Em uma entrevista, o produtor do jogo, ShinjiMikami (citado por Wildstorm, 1998: 18) afirmou que os zumbis de A Noite dos Mortos-Vivos produziam terror abjeto na audiência, para quem o terror era real demais, por causa de sua fome irracional por carne.

De todos os monstros do cinema, o zumbi é o mais enganosamente simples. Zumbis são corpos reanimados, meras cascas em decomposição do seu eu antigo, guiados por um instinto primitivo. No entanto, zumbis quase sempre tendem a servir como reflexos de medos atuais, tornando sua evolução fílmica uma das mais interessantes. Em outras palavras, filmes de zumbi quase nunca são sobre zumbis de fato. Indo desde o vodu a surtos virais, zumbis evoluíram de seu status de filme B para as massas da cultura pop ao longo das décadas.

Muito antes de se apresentar no celuloide, o zumbi aterrorizava através do folclore Haitiano e contos orais. A palavra “zumbi” é dita ter vindo de “*nzambi*”, que na África Ocidental se traduz para “espírito de uma pessoa morta” ou “*zonbi*”, que na língua crioula haitiana se refere a uma pessoa morta que foi reanimada por meios mágicos. Em muitos contos do Haiti, os Bokors eram frequentemente associados com a criação de zumbis. Esses feiticeiros ressuscitavam os mortos, porém não lhes davam a capacidade de fala ou vontade própria, eram apenas escravos de seus mestres. Então, não seria surpresa que os primeiros zumbis do cinema seguiriam essa tradição em 1932 no longa Zumbi Branco.

Zumbi Branco era uma adaptação do romance A Ilha Mágica de Willliam Seabrook e estrelava Bela Lugosi como um maldoso mestre vodu com uma horda de zumbis escravos que trabalhavam na sua usina de cana-de-açúcar. Em 1941, O Rei dos Zumbis seguia um grupo de viajantes que buscava abrigo na mansão de uma ilha e acabava descobrindo que seu anfitrião era mestre vodu de zumbis. Dois anos depois, A Morta-Viva, acompanhava uma enfermeira contratada para cuidar daesposa de um dono de uma plantação caribenha, onde ela também se deparava comvodu e zumbis. No mesmo ano, em A Vingança dos Zombies, um nazista em uma mansão no pântano criava zumbis a fim de compor um exército de mortos para o Terceiro Reich. As tramas semelhantes dos filmes de zumbi dos anos 30 e 40 giravamfortemente em torno de temas como raça e medo de opressão.

A partir dos anos 50, o horror havia mudado para sua era atômica. A ameaça da bomba atômica e guerra nuclear desempenhavam um papel importante nos medos da década, refletindo no gênero zumbi. Os realizadores reformularam o que um zumbi poderia ser e se afastaram do vodu. Teenage Zombies apresentava uma cientista louca que transformava adolescentes em escravos através de gás nervoso. Um alemão controlava um zumbi com energia atômica em O Cadáver Atômico. Alienígenas ressuscitavam os mortos para destruir os vivos em Plano 9 do Espaço Sideral. Já em Invasores Invisíveis, alienígenas invadiam diretamente os corpos dos mortos para atacar os vivos.

Eu Sou a Lenda, romance de 1954 de Richard Matheson, se concentrava no único sobrevivente de uma pandemia que devastou a humanidade e transformou todo o resto em vampiros sugadores de sangue. O livro inspirou várias adaptações, porém acima de tudo influenciou o cineasta que mudaria para sempre nossa visão sobre zumbis, George A. Romero. O clássico A Noite dos Mortos-Vivos nunca sequer

pronunciava a palavra “zumbi”, mas viria a se tornar fonte primária de inspiração que seria copiada por décadas. Esse filme de Romero estabelecia que os mortos vivos devoravam a carne dos vivos; que eles só poderiam ser destruídos ao danificar seus cérebros e que eles tinham a capacidade de disseminar seu status de morto-vivo à outras pessoas através de uma mordida. Apesar da natureza sangrenta desses seres, eles eram um inimigo sem rosto que tinham os vivos como piores inimigos. Aescalação do ator negro Duane Jones, o herói do longa que encontra um destino trágico no final ao ser confundido com um morto-vivo, assume um contexto mais carregado socialmente, dado o clima político no momento do lançamento do longa.

O surto zumbi continuaria com filmes inspirados em Romero como o italiano Não se Deve Profanar o Sono dos Mortos, que mirou nos medos da contracultura; Sonho de Morte explorou a ansiedade da guerra do Vietnã através do retorno de um soldado do túmulo. Madrugada dos Mortos, a primeira sequência de Romero, acertou sua mordida no consumismo ao retratar seus protagonistas fazendo abrigo num shopping center.

A idade de ouro dos efeitos práticos nos anos 80, fez com que zumbis vistos como metáforas fossem desprezados, permitindo que os efeitos sangrentos de maquiagem tomassem o foco principal. Os zumbis dos filmes Lucio Fulci seguiam as regras básicas dos de Romero, porém com modificações suficientes para oferecer visões mais empolgantes do subgênero. A Volta dos Mortos-Vivos mostrava um lado divertido dos mortos com uma postura de punk rock. Re-Animator deu um sangrento senso de humor ao trabalho de H.P. Lovecraft. Os Mortos Vivos de 1981 reintroduziu o vodu no subgênero. Porém, a década foi principalmente marcada por designs únicos e intricados que delineavam esses mortos famintos com seus baldes de sangue e tripas. No início dos anos 90, Peter Jackson estabelecia seu Fome Animal como o principal exemplo de comédia-zumbi-trash, embora o subgênero zumbi tenha perdido força durante essa década.

Foi no século 21, no entanto, que o subgênero se dividia em vários ramos que exploravam o que um zumbi poderia ser. Filmes de surto virais como Resident Evil, Extermínio e Eu Sou a Lenda exploravam o medo do contágio e tornavam os zumbis infectados muito mais rápidos e fortes. Comédias de zumbi como Fido: O Mascote e Todo Mundo Quase Morto usavam zumbis como meros pano de fundo para o crescimento pessoal de seus personagens humanos. Mais recentemente, Invasão

Zumbi e Plano-Sequência dos Mortos aproveitavam a fórmula zumbi como base para criar histórias emocionantes de laços familiares sendo testados.

Sempre que o subgênero zumbi cai em um padrão excessivamente repetitivo e parece diminuir em popularidade, uma nova abordagem traz um ressurgimento. A série televisiva The Walking Dead, por exemplo, alcançou sucesso estrondoso de audiência e não apenas deixou os zumbis em alta novamente, como deu à história de zumbi um apelo popular. Mesmo ao longo de 10 anos tendo perdido parte de seu público, ainda consegue atrair um bom número de espectadores para um programa de TV à cabo.

Mais do que qualquer outro monstro do cinema, o zumbi tem provado sua capacidade de adaptação e evolução, com sua natureza irracional sendo perfeita para uma tela em branco. Mesmo sem as possíveis aplicações ao horror social, nós humanos tendemos a temer a morte e o que pode estar nos esperando após isso. Há algo inerentemente assustador em um cadáver apodrecido que come carne humana e toda a natureza apocalíptica que o cerca. A mensagem pouco sutil de que não há como escapar da morte é bem clara. Não importa o fluxo e refluxo das tendências do cinema de horror, os zumbis nunca ficam mortos por muito tempo.

3 CAPÍTULO 2 – A REPETIÇÃO

3.1 ADAPTAÇÃO

Adaptações estão por toda parte nos dias de hoje. Seja em livros, no cinema, na TV, no teatro, histórias em quadrinhos ou até mesmo em parques de diversões. Segundo James Naremore em seu livro Film Adaptation “a adaptação é parte de uma teoria geral da repetição, já que narrativas são de fato repetidas de diversas maneiras e em meios artísticos ou culturais distintos” (2000, p. 44). Walter Benjamin diria que “contar histórias sempre foi a arte de conta-las de novo” (1992: 90). Para T.S. Eliot e Northrop Frye era uma obviedade que a arte derivava de outras artes, e histórias nasciam de outras histórias (Hutcheon, 2000).

As adaptações tem sido objeto de inúmeras discussões tanto pelo seu nível de subjetividade quanto pelo seu caráter inovador. Inúmeras narrativas são recontadas e reestruturadas através do desenvolvimento de adaptações. Esse procedimento, muitas vezes, é comparado com o de tradução linguística. O processo de tradução geralmente é compreendido como a transferência de significado e ao qual engloba várias modalidades e representações e intercâmbio cultural.

De acordo com Vandal-Sirois e Bastin (2012), a adaptação pode ser posicionada como uma tradução funcional. O termo "adaptação" foi usado para descrever uma estratégia de tradução usada para agregar referências culturais que poderiam ser confusas para o público-alvo (Vinay e Darbelnet, 1958). Estudos teóricos recentes sobre tradução argumentam que a tradução envolve uma transação entre textos e entre idiomas e é, portanto, “um ato de comunicação intercultural e intertemporal” (Bassnett 2002: 9). Essa concepção também ajuda a nos aproximarmos da definição de adaptação. Linda Hutcheon (2006) sintetiza o conceito de adaptação com as seguintes definições:

> - Uma transposição assumida de um outro trabalho ou trabalhos reconhecidos;
> - Um ato criativo e interpretativo de apropriação/resgate;
> - Um compromisso intertextual expandido firmado com o trabalho adaptado.
>
> Portanto, uma adaptação é uma derivação que não é derivativa – um trabalho que é segundo sem ser secundário. É seu próprio palimpsesto. (HUTCHEON, 2006, p. 8-9)

Como adaptações são, em muitos casos, feitos para um meio diferente, elas são remediações, ou seja, traduções na forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo) para outro (imagens, por exemplo). Além disso, a adaptação não lida apenas com textos, mas com os significados complexos transmitidos pelos textos em diferentes contextos e públicos-alvos diferentes (Perdikaki, 2006). Guimarães comenta:

> O processo de adaptação, portanto, não se esgota na transposição do texto literário para um outro veículo. Ele pode gerar uma cadeia quase infinita de referências a outros textos, constituindo um fenômeno cultural que envolve processos dinâmicos de transferência, tradução e interpretação de significados e valores histórico-culturais (GUIMARÃES, 2003, p.91).

Os teóricos da adaptação frequentemente apontam que o estudo da adaptação é amplamente interdisciplinar e que, como resultado, a teoria e os métodos que permitem a análise da adaptação também são derivados de múltiplas fontes (Elliott 2012; Leitch 2012). As principais abordagens teóricas acerca dos estudos de adaptação giram em torno da fidelidade à fonte; de uma abordagem comparativista; uma abordagem paradigmática e finalmente uma abordagem intertextual (Mendes, 2007). Viu-se, entretanto, que persistir no objetivo de manter uma ‘exatidão’ ao material original era absurdo, pois se entendeu que toda vez que uma história é adaptada, ela é necessariamente uma reinterpretação.

Intimamente alinhada com o conhecimento crescente acerca dos estudos fílmicos, estudos sobre adaptação tiveram origem na análise literária com o objetivo inicial de analisar a adaptação de histórias escritas, lidando principalmente com adaptação de romances para filmes (Ellis, 1982; McFarlane, 1996). Além de investigar a transferência de temas entre o material de origem e a adaptação, os estágios iniciais do estudo de adaptação analisavam as capacidades de criação de significado do livro e do filme. Tais estudos buscavam examinar as diferenças entre literatura e filme como mídia e como códigos semióticos.

A comparação geralmente deixava o filme em falta, e por consequência a adaptação não era considerada digna o suficiente para medir o valor do romance. Esse período inicial dos estudos de adaptação negligenciava o contexto ao redor e as pessoas envolvidas na adaptação. Tanto na crítica acadêmica quanto na revisão

jornalística, as adaptações populares contemporâneas costumavam ser classificadas como secundárias e derivativas. Robert Stam critica essa posição:

> A linguagem convencional da crítica sobre as adaptações tem sido, com frequência, profundamente moralista, rica em termos que sugerem que o cinema, de alguma forma, fez um desserviço à literatura. Termos como “infidelidade”, “traição”, “deformação”, “violação”, “abastardamento”, “vulgarização”, e “profanação” proliferam no discurso sobre adaptações [...] (STAM, 2006, p.19)

É sabido que em todo tipo de intervenção estamos a lidar com uma recriação. A transferência de significado para outro meio nunca é feita sem no mínimo passar por leves alterações. Stam ainda comenta alguns pensamentos enraizados que fomentam esse tipo de preconceito contra adaptações como, por exemplo, o pressuposto de que as artes antigas são necessariamente artes melhores ou o pressuposto de que o ganho do cinema constitui perdas para a literatura. Derrida (com Naremore, 2000, p.45) complementa: “a adaptação fílmica não é simplesmente uma desbotada imitação de um original autêntico e superior: é uma 'citação' transplantada em um novo contexto e, portanto, inevitavelmente reformulado. ”

Adaptar, no final das contas, significa modelar e adequar as possibilidades da narrativa ao seu novo meio e não apenas designar qual conteúdo ou elemento textual será transposto ou não. Assim sendo podemos concluir que o contexto não pode ser ignorado. Atualmente, os conceitos mais recentes que buscam entender os processos de adaptação envolvem noções de intertextualidade e dialogismo. Examinando os textos podemos esclarecer as capacidades narrativas dos diferentes códigos semióticos em ação na adaptação. Mover a análise do texto para o contexto e levar em consideração as circunstâncias gerais de produção e recepção da adaptação pode aumentar a consciência sobre os fatores extratextuais que também desempenham um papel na adaptação. Como afirma Todorov (2009, p. 220): “Cada obra de arte entra em relações complexas com as obras do passado que formam, segundo as épocas, diferentes hierarquias. ”

3.2 INTERTEXTO

O pensamento de que um texto é composto a partir de textos já existentes remonta, sobretudo aos estudos de Bakhtin, no século passado. Ele afirmava que “o texto é sempre um tecido de vozes ou citações, cuja autoria fica marcada ou não vindas de outros textos preexistentes, contemporâneos ou do passado” (PINTO, 1999, p. 27). Bakhtin levantou conceitos importantes que marcou o início de uma nova fase no campo linguístico e literário, onde ele apontava para a inter-relação dialógica e híbrida de diversas vozes em um único texto.

Todo texto é um “mosaico de citações”, conceituava Kristeva. Suas noções de intertextualidade caracterizam a transposição de um ou vários sistemas de signos em outro sistema de signos. Kristeva formula o conceito de intertextualidade partindo do princípio de que todo texto absorve e transforma um texto em outros. Indo muito além de Bakhtin, o conceito de intertextualidade de Kristeva não procurava protestar aos conceitos tradicionais de autoria que entendia o autor como única fonte do texto, ele ia além e enxergava o texto como meio de ecoar o passado e o contexto de determinado meio. Um texto não acaba em si mesmo. As conexões intertextuais possibilitam o texto de se multiplicar em seu espaço, abrindo assim o caminho para ele se repetir em citações, plágios, paródias ou das mais variadas formas como debatido ao longo dessa pesquisa.

Após os conceitos de Kristeva e Bakhtin, os estudos acerca da intertextualidade eram ampliados por Genette. Em seu trabalho Palimpsestos (2005), ele usava o termo “transtextualidade” que abrangia "tudo o que coloca um texto em relação, manifesto ou secreto, com outros textos". A teoria da transtextualidade de Genette descreve as inúmeras maneiras pelas quais um texto posterior incita aos leitores que leiam ou se lembrem de um anterior. O que Kristeva chamava de intertextualidade, Genette classifica como transtextualidade. Para ele a transtextualidade ultrapassa os limites da intertextualidade, compondo relações inter-textuais mais implícitas e não-verbais. Intertextualidade era só um dos cinco tipos de relações transtextuais que Genette sistematizou. Um desses tipos ele definiu como seu principal objeto de estudo em Palimpsestos e deu nome de hipertextualidade. A relação entre dois textos, onde o texto posterior modificava, ampliava ou transformava um texto anterior. Pertinente a nosso estudo de repetição, veremos sobre esse conceito mais adiante.

O conceito de hipertextualidade defendido por Genette explica que um texto só é possível de existir com o relacionamento com outros textos, que se conectam e se sobrepõem e imprimem significados que eventualmente irão divergir das intenções do autor. Visto sob a perspectiva dos conceitos transtextuais, uma obra não é o produto de uma única pessoa simplesmente. Todo texto advém efetivamente da presença de outros textos. Ele pode derivar em maior ou menor grau, ou de forma mais direta ou mais sutil, de um produto anterior. Seja conscientemente ou não. De acordo com Genette (2005, p19) “esta derivação pode ser de ordem descritiva e intelectual em que um metatexto fala de um texto, ou pode ser de uma outra ordem em que um texto B não fala nada de A, no entanto não poderia existir sem o mesmo”.

O hipertexto não pode excluir outros textos pois apresenta um texto sempre em aberto sem uma delineação de seus limites. Referindo-se à intertextualidade Barthes fala que:

> Qualquer texto é novo tecido de citações passadas. Pedaços de código, modelos rítmicos fragmentos de linguagens sociais etc., passam através do texto e são redistribuídos dentro dele, visto que sempre existe linguagem antes e em torno do texto (BARTHES, 1987, p.49).

4 CAPÍTULO 3 – O RESIDENTE VIL

4.1 O TEXTO-FONTE

A franquia midiática *Resident Evil* – ou *Biohazard*, como é conhecido no Japão, seu país de origem – iniciou sua trajetória em 1996, na forma de um jogo eletrônico para *Playstation*, feito pelas mãos de Shinji Mikami e Tokuro Fujiwara. Desde então a franquia se tornou a série de *videogames* mais bem-sucedida da sua produtora, a Capcom, tendo vendido até 2019 mais de 92 milhões de unidades. Além de inúmeros jogos, o sucesso rendeu livros, histórias em quadrinhos, filmes em animação e uma adaptação hollywoodiana que gerou seis filmes em *live-action.*

Apesar do primeiro jogo ter ganhado algumas críticas em relação à violência gráfica, que ainda era pouco comum de ser vista com detalhes nos jogos da época, recebeu muitos elogios por sua representação atmosférica e sua construção de suspense. O jogo ainda veio a ser o responsável por cunhar o termo *"survival horror",* ou terror de sobrevivência, um subgênero dos *videogames* que viu sua ascensão após a forte influência e sucesso de *Resident Evil*. Sobre esse gênero Katsaridou comenta:

> Os jogos de terror de sobrevivência geralmente envolvem um único jogador [...] Os jogadores geralmente precisam encontrar o caminho através de lugares desconhecidos e hostis, enfrentar inimigos e/ou monstros, resolver quebra-cabeças, descobrir pistas e combiná-las para sair da situação de ameaça e alcançar seus objetivos. Matar não é tão importante quanto a atmosfera assustadora e o sentimento de suspense que os jogadores experimentam no mundo do jogo" (Katsaridou, 2013, 267).

A trama de *Resident Evil* se inicia quando assassinatos bizarros começam a ocorrer na floresta que cerca os arredores da fictícia Raccoon City, fazendo com que uma equipe especial de força-tarefa do departamento de polícia da cidade seja enviada para cuidar do caso. Ao chegar a equipe é atacada por criaturas e se vê forçada a buscar refúgio em uma mansão isolada, local que guarda experimentos biológicos medonhos.

Ao jogador é dado a escolha de assumir o papel de Jill Valentine ou Chris Redfield, ambos membros da equipe de força-tarefa. O objetivo principal do jogo é explorar a mansão em busca de respostas e sair vivo do local que se revela um

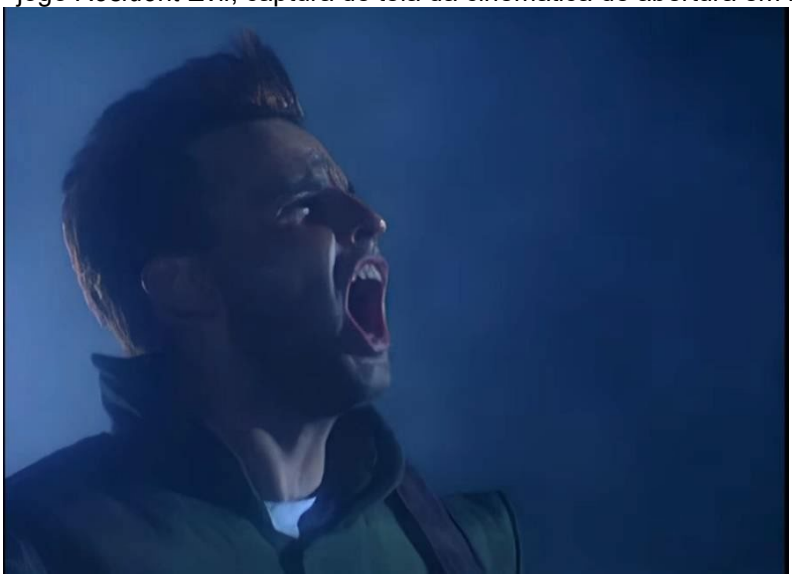
labirinto povoado por mortos-vivos e outros seres bizarros mais fortes e letais. À medida que o jogo avança, uma história de traição e conspiração é gradualmente tecida em torno da poderosa Corporação Umbrella e seu envolvimento com uma série de experimentos ilegais usando armas biológicas.

Os videogames de terror de sobrevivência emulam a tensão dos filmes que eles se inspiram, muitas vezes, evocando "iconografia visual e de áudio conscientemente extraída da cultura narrativa do terror" para criar situações em que os jogadores devem resolver quebra-cabeças, combater inimigos e navegar por labirintos para sobreviver (Kirkland, 2009: 62). Martin Picard (2009: 98) caracterizou o gênero de terror de sobrevivência como incorporando "inúmeras influências e empréstimos, tanto de sua própria cultura, mídia e formas de arte, quanto da cultura popular ocidental, principalmente americana".

Uma das principais semelhanças entre cinema e videogames é a confiança posta na narrativa e personagem. No cinema, a experiência narrativa inteira é uma jornada passiva (Howells, 2002: 116). Assim como nos filmes, *videogames* também costumam incorporar elementos passivos na jogabilidade através de sequências de vídeo pré-gravadas, exibidas em momentos-chave, chamadas de cinemáticas ou *cutscenes* em inglês. Essas cenas ajudam a contextualizar e avançar a narrativa e também aumentar o investimento emocional do jogador (Rehak, 2003: 111/118). Ressaltando não só a beleza visual e dando mais valor a imersão na experiência, as cinemáticas também desempenham funções didáticas ao fornecer ao jogador informações adicionais acerca de seus objetivos e o mundo no qual ele se encontra (King & Krzywinska, 2002, p. 11-12) e também de certa forma recompensa o jogador ao lhe proporcionar um breve período de descanso enquanto a interação direta não retorna à tela (Blanchet, 2010, p. 299).

Além de apropriações do gênero terror, o primeiro jogo de *Resident Evil* se aproximava mais do cinema já em seus momentos iniciais de jogo ao exibir uma dessas cinemáticas na sua sequência de abertura, curiosamente gravada com atores reais – vulgo *live-action*.

Imagem – jogo *Resident Evil*, captura de tela da cinemática de abertura em live-action



Fonte:

No decorrer do jogo outras sequências cinemáticas eram criadas por computação gráfica, frisando a mudança de imagens reais para artificiais.

É interessante perceber também a forma como o espaço visual é apresentado para o jogador durante a ação do jogo. Lembrado como um dos elementos mais marcantes dos primeiros jogos de *Resident Evil*, a ação do personagem era vista na tela através de pré-determinados ângulos fixos de câmera. O espaço visual do jogo cortava para outro enquadramento conforme o jogador movia seu personagem pelo cenário. Quando o personagem atingia certo ponto do enquadramento, a visão da câmera trocava para outro ângulo do ambiente, revelando assim outra parte do cenário.

A escolha dos enquadramentos muitas vezes servia para inicialmente esconder informações, frequentemente inimigos. O jogador se via forçado a estar sempre em alerta ao ficar à mercê de uma alternância entre planos mais fechados para em seguida ter sua visão expandida ao avançar pelo ambiente, porém nem sempre sem ver seus entornos por completo e assim desse modo proporcionando um desafio maior e uma tensão constante.

Imagens – ângulo fixo inicial (1) e ângulo fixo seguinte (2)

Fonte:

Feito tanto para repetir o cinema quanto para aumentar o efeito dramático, *Resident Evil* usava muitos ângulos de câmera desse tipo. Embora esse ângulo fixo tenha seus detratores, ele veio a ser amplamente elogiado, estabelecendo referência nos anos seguintes, especialmente em termos de uso de estilos cinematográficos nos videogames. A inclusão deliberada desses enquadramentos cinematográficos provocava um aceno ainda maior aos gêneros aos quais o jogo fazia alusão, enriquecendo a atmosfera sombria e o suspense.

4.2 O TEXTO ADAPTADO

Depois de gravar um comercial em *live-action* para a divulgação do jogo *Resident Evil 2* em 1998, George Romero foi chamado para cuidar do roteiro da adaptação cinematográfica que já estava em pré-produção naquele ano (Kane, 2010: 171) O roteiro de Romero acompanhava os personagens principais conhecidos dos fãs e seguia por uma narrativa mais semelhante ao primeiro jogo. Apesar disso, o material foi rejeitado supostamente devido a sua baixa qualidade, de acordo oprodutor Yoshiki Okamoto (Kane, 2010: 171).

Paul W.S. Anderson parece que foi considerado uma escolha segura dos produtores depois que George Romero deixou o projeto. Anderson já havia lidado com uma adaptação de videogame anteriormente de forma satisfatória com *Mortal Kombat (1995).*“Eles tinham uma propriedade que estavam desenvolvendo sem sucesso, e eu entrei com paixão e energia para dar uma nova vida a ela” (HORN citando Anderson, 2011).

A adaptação cinematográfica de *Resident Evil* então chega às telonas seis anos após o lançamento do primeiro jogo, com o subtítulo “O Hóspede Maldito” no Brasil, que propõe uma tradução – ou adaptação – dos termos em inglês do título original. O Hóspede Maldito chegou a render 100 milhões de dólares em bilheteria, gerando mais outros cinco filmes e lançando a protagonista Milla Jovovich como uma das raras mulheres a liderar sozinha uma franquia milionária. Nos anos seguintes, Anderson continuou como o cabeça da franquia, atuando como roteirista e produtor de todos os filmes da série, porém retornando à direção somente a partir do quarto filme.

O longa acompanha Alice (Milla Jovovich), personagem que não existe nos jogos, que acorda sem memória numa mansão e logo se vê envolvida no meio da operação de uma equipe militar enviada para se infiltrar na Colmeia, uma enorme instalação subterrânea de pesquisas genéticas de alta tecnologia da Corporação Umbrella. Algo fez com que a inteligência artificial do local, a Rainha Vermelha, prendesse e matasse todos ali. Não tarda para a equipe tomar conhecimento de que o local esconde segredos letais e que um vírus transformara os funcionários mortos em canibais, tornando a tarefa de voltar à superfície nada trivial.

Expandindo fãs do gênero ao se apresentar como um misto de terror, ficção científica e ação, Anderson afirma que escolheu abordar o filme como um pré-sequência do videogame original, narrando acontecimentos que cronologicamente se passariam antes da trama do primeiro jogo, e que mesmo evitando personagens familiares dos jogos, serviria como uma nova introdução para o público e ainda assim seria familiar o suficiente para atrair os fãs através de referências intertextuais. O filme toma vários desvios da trama em relação ao primeiro jogo, mas os elementosprincipais ainda estão lá: A mansão que serve de fachada para experimentos secretos,a equipe tática enviada para cuidar de um incidente, a conspiração envolvendo a Corporação Umbrella e os seres bizarros transformados pelo vírus. Anderson acreditava que “para ser assustador, você precisa ser imprevisível” e que incluir personagens familiares dos jogos como Jill Valentine e Chris Redfield destruiria qualquer tensão porque “os fãs saberiam que [esses personagens não] seriam mortosporque [eles aparecem] nos jogos posteriores. A dinâmica do suspense sobre quem vai viver, quem vai morrer e quais são as alianças das pessoas, só iria funcionar comnovos personagens” (citado por Spong Staff, 2001).

Anderson escolhe usar uma personagem que não existe no texto original para criar sua própria identidade nos filmes, mas sem deixar de homenagear a fonte ao amalgamar personagens do jogo em Alice. Anderson nos apresenta a Alice, uma ex-funcionária da Umbrella Corporation, como substituta e protagonista central de sua franquia. Com intuito de apresentá-la com traços e qualidades que seriam reconhecíveis pelos fãs de *Resident Evil*, Anderson repetiu elementos de Jill Valentine na personagem de Alice: “Milla Jovovich [...] com certeza parece e age como Jill”. Enquanto Anderson reconheceu que os fãs temiam que ele "se distanciasse muito do *videogame* [ao] optar por não usar personagens do jogo", ele enfatizava continuamente seu objetivo de capturar "o espírito do jogo", mesmo apresentando personagens diferentes. (citado por The Arrow, 2002).

Para fazer de Alice uma protagonista feminina forte, Anderson "inspirou-se muito em" *Alien* (1979) para tornar Alice um paralelo natural à Ripley, famosa por Sigourney Weaver. As observações de Faubert (2010: 194) sobre a importância de apropriação, intertextualidade e autoria para a exploração do processo de adaptação são particularmente relevantes aqui. Assim como Faubert acredita que esses critérios ajudam a entender “como as adaptações desenvolvem um conjunto de significados que estão fora das fontes das quais elas adaptam”, a apropriação das características de Alice vindas de estrelas de ação como Ripley, bem como de seus colegas de videogame, fazem dela a personificação do foco de Anderson na ação, em vez de terror.

Seguindo um modelo estabelecido por Aliens: O Resgate, incluindo o uso de uma heroína voltada para a ação e mercenários que lembram os icônicos fuzileiros navais de Aliens, Alice simboliza essa intenção de Anderson de subordinar o terror às sequências de ação. O cinema de ação “sempre incorporou e reformulou temas genéricos de outros gêneros populares” e alcançou “resiliência cultural e comercial” devido à sua adaptabilidade (Purse, 2011: 1/2). Então, assim como Balio (2002: 174) acreditava que Bruce Willis anunciara a chegada de “uma nova geração de heróis de ação” em uma correlação explícita entre “heroísmo [e] masculinidade, patriarcado e suas representações míticas […] derrotando os vilões [e recuperando] a potência masculina e sua esposa” (Grant, 2007: 84), de forma similar “mulheres fortes [explodiram] na mídia popular” (Inness, 2004: 1). Enquanto Lara Croft liderou o caminho nos videogames, Ripley rapidamente se tornou “uma das mulheres mais fortes a aparecer na grande mídia”.

Então, assim como Anderson se apropriou das caracterizações de Jill Valentine em Alice, ele também se apropriou dos antepassados das heroínas de ação: Jovovich (citado por Harper, 2007) uma vez se referiu a si mesma como "uma jovem Sigourney Weaver" e até desenhou um vestido para o primeiro filme de *Resident Evil* com a intenção de "recriar a sensação de roupa íntima usada nas cenas finais de [Alien]". Tais apropriações são comuns nas adaptações de videogames e permitem que esses filmes e seus personagens façam referência não apenas ao material de origem e às origens dos videogames, mas também aos modos populares de cinema e ainda permaneçam totalmente separados dos dois no que Leitch (2007: 271-272) chamou “um universo independente cujas regras e limites são familiares ao público-alvo, mas estão constantemente sujeitos a alterações”.

Quando introduzida pela primeira vez, a amnésia deixa Alice confusa e vulnerável; ela atua como substituta do público para aqueles que não estão familiarizados com *Resident Evil* e, à medida que aprende mais sobre os experimentos da Umbrella e sobre si mesma, o público aprende ao lado dela. É através do combate bem-sucedido de Alice com as armas biológicas da Umbrella que o público entende os pontos fortes e fracos dela e seus inimigos. Enquanto os outros são vítimas de pânico ou excesso de confiança, “a falta de sons de sua respiração confere a Alice uma fisicalidade estoica e treinada” (Purse, 2011: 73).

A exploração inicial da mansão por Alice relembra brevemente o material de origem, enquanto ela examina fotografias, estátuas e os arredores, na tentativa de movimentar sua memória e encontrar alguma pista. No momento em que a equipe tática chega, é o momento em que o filme se desvia mais para ação ao invés do horror. Essa mudança de gênero é mais evidente no ritmo do filme, que é visivelmente mais rápido que os primeiros *videogames* de *Resident Evil*; em vez de explorar, examinar e adquirir artefatos e chaves para acessar novas áreas, os protagonistas seguem um conjunto claro de objetivos sob a liderança de One (Colin Salmon). À medida que o filme avança, Alice demonstra muitos feitos físicos impressionantes através de uma repentina recordação desencadeada pela adrenalina.

Os jogadores de Resident Evil foram incentivados a *pensar* tanto quanto *lutar*; tipicamente, fugir era mais prudente; Carl Therrien (2009: 36) explicou que, “se os jogadores esvaziarem o cartucho da pistola no primeiro zumbi que encontrarem, ao invés de fugir, suas chances de sobrevivência serão limitadas, considerando a escassez de munição”. No entanto, inevitavelmente, os jogadores são frequentemente

forçados a lutar com um chefe final, e geralmente contra um limite de tempo (Taylor, 2009: 52). Como resultado, essas batalhas contra chefes, embora divertidas, nunca fornecem ao jogador o mesmo poder físico exibido por Alice, cujas reações são mais rápidas e mais poderosas. Sua proficiência em armas e habilidades físicas não são prejudicadas por controles, ângulos de câmera ou limitações de hardware; apenas a velocidade e a truculência do monstro impedem sua vitória inevitável.

Emprestando um brilho mais elevado a produções de orçamento relativamente baixo, Anderson incorporou tanto os planos estáticos das câmeras, que remetem aos jogos, com edição em ritmo acelerado sempre que os personagens são atacados. O efeito é desorientador, criando um sentimento de pânico e urgência, especialmente porque os sobreviventes e seus suprimentos são superados em número por zumbis. Significativamente, no entanto, essa edição em ritmo acelerado tende a desacelerar, utilizando efeitos em câmera lenta popularizados na trilogia Matrix, a fim de mostrar adequadamente o treinamento latente de artes marciais de Alice. Embora aludindo às habilidades sobre-humanas de Alice vista em filmes posteriores, isso diminui a ameaça potencial de seus inimigos através das proezas psíquicas de Alice e a suposição de seu papel como heroína de ação proativa. Os jogadores de *Resident Evil* assumem esse papel adquirindo armas mais poderosas, mas somente depois de resolver quebra-cabeças ou obter pontuações altas.

Por outro lado, Alice naturalmente adquire habilidades sobre-humanas à medida que recupera suas memórias – e mais ainda depois de ser alterada geneticamente após ser capturada pela Umbrella. Na sequência, Resident Evil 2: Apocalipse, Anderson troca o ambiente subterrâneo claustrofóbico do primeiro filme para a cidade, criando "um filme de ação completo" (The Arrow, citando Anderson, 2002) em que Alice finalmente conhece seus colegas de *videogame* em meio a uma praga urbana de zumbis (Flint, 2009: 182). As habilidades e a proeminência de Alice tornam-se totalmente estabelecidas à medida que ela luta contra um apocalipse de zumbis inspirado em Romero, porém de uma maneira que nenhum dos protagonistas de Romero jamais pôde (Paffenroth, 2006: 73; Russell, 2005: 93). A evolução de Alice ao longo da franquia de Anderson é esporádica e depende muito da apropriação de características de personagens de *videogame* reconhecíveis e heroínas de ação icônicas.

Ao longo da série, Alice evoluiu do papel de substituta do espectador presa sem memória num local isolado ao papel de salvadora da humanidade contra um

apocalipse zumbi em todo o planeta; a luta se torna sua vida, e ela relutantemente passa a abraçar a violência como parte natural de sua existência (Weintraub, citando Jovovich, 2012). Incorporando elementos populares de personagens consagrados de *videogames* e filmes, e explicitamente fazendo com que esses personagens reconheçam a superioridade de Alice, Anderson tentou criar uma protagonista que é o símbolo de seu foco na ação e no espetáculo, além de indicar a um paralelo interessante com os jogos ao fazer de sua protagonista uma personificação do *avatar* de *videogame.* Alice apenas teme o que poderia se tornar caso a Umbrella ganhasse controle sobre ela e somente a perda de seus amigos que realmente a machuca. Essa luta interna e externa é vencida por ela, ao superar todos os obstáculos sem sofrer danos físicos duradouros e, consequentemente, prevalecendo sobre suas próprias inseguranças. Isso é se compara às lutas do jogador contra os chefes finais de *Resident Evil*, onde várias tentativas são necessárias para a vitória; Herbst (2004: 37) descreveu a diferença como sendo que os videogames oferecem “uma realidade simulada na qual nenhuma ação tem consequências duradouras; personagens renascem a cada novo jogo”. Enquanto a morte do avatar pode ser frustrante, os jogadores podem ter sucesso através da persistência e preparação. Alice é frequentemente posta sob ameaça de morte, porém ela escapou de suas garras o suficiente para ser considerada uma apropriação cinematográfica de um *avatar* de *videogame*. Sua persistência incansável, inovação, e uma variedade de habilidades físicas e mentais cada vez maiores, tornam isso mais explícito, pois ela literalmente se atualiza a cada novo filme se tornando mais forte e eficiente, assim como um avatar deve fazer para ter sucesso e finalizar o jogo.

5 CONCLUSÃO

Entendemos que a repetição ocorre de muitas formas no meio artístico. Um dos maiores desafios para criadores de trabalhos ficcionais é a originalidade. Muitos trabalhos apesar de serem feitos por pessoas diferentes, são muito parecidos ou até mesmo idênticos a outros. É impossível criar algo realmente novo. Não é possível criar algo a partir do nada. Todo trabalho ficcional está passível de ter alguma raiz em outro trabalho anterior. Na verdade, todo trabalho usa “elementos” de trabalhos anteriores a fim de criar algo novo.

A fonte de toda a ficção é a Vida Real e o primeiríssimo trabalho ficcional tomou seus elementos da Vida Real. Então toda obra nova é simplesmente derivada dessas obras originais. Frankenstein de Mary Shelley, por exemplo, tem forte presença no texto de filmes como Inteligência Artificial e Edward Mãos de Tesoura, embora esse fato nunca seja mencionado diretamente nos mesmos. Ponderando sobre um exemplo mais direto, podemos citar A Múmia que é originalmente um filme de 1932, que ganhou uma refilmagem em 1999 e uma sequência em 2001; dessa sequência veio um filme derivado e do filme derivado vieram outras sequências; a sequência de 2001 ganhou uma série de desenho animado e anos mais tarde uma segunda refilmagem, que aguarda novas derivações a serem repetidas.

Essas combinações são misturadas novamente para criar novas combinações como em uma reação em cadeia. E essas referências, intertextualidade e hipertextualidade casam perfeitamente com a mentalidade da indústria de Hollywood, que usam um texto de todas as formas possíveis. Um ciclo sem fim.

Porém aqueles que não conseguem lembrar do passado, estão condenados a repeti-lo. Lembrando disso, se o criador percebe como histórias do passado foram feitas, é possível reproduzir sua própria versão delas. A linguagem é flexível, o hipertexto evolui e o intertexto se enriquece constantemente. Se um trabalho de outrem é copiado, é possível ainda assim desdobrar tais elementos copiados a fim de se adequar a seus propósitos. A originalidade nesse caso não vem das convenções e clichês do texto, mas sim de como o criador as usou.

Esses pequenos ajustes e reviravoltas são o que realmente tornam a ficção interessante. Como é possível filmes que basicamente repetem os mesmos temas, arcos dramáticos, referências e convenções de gênero ainda conseguem prestígio? Simplesmente por causa das possibilidades de desdobramentos da fórmula. Todas as

histórias podem ser resumidas em descrições simplistas que muitas vezes soam completamente idiotas: “Casal se apaixona num barco; homem morre congelado”. James Cameron transformou essas duas frases bobas em um fenômeno. Ideias aparentemente sem inspiração podem se tornar algo grande porque a execução importa, até mesmo mais do que a própria premissa. Isso significa que não é necessário uma ideia nova, basta apenas uma ideia nova de uma ideia antiga.

REFERÊNCIAS

FERNANDEZ-VARA, Clara. **Introduction to Game Analysis**. New York: Routledge, 2015. Print.

KAKLAMANIDOU, Betty; KATSARIDOU, Maria. “Silent Hill: Adapting A Video Game.” **Literature Film Quarterly**, v. 41, n. 4, p. 266-277, 2013.