



NA COLÔNIA PENAL E *RESIDENT EVIL REVELATIONS 2*: DIÁLOGOS POSSÍVEIS

CRIMINAL COLONY AND *RESIDENT EVIL REVELATIONS 2*: POSSIBLE DIALOGUES

Antonia Karine do Nascimento Rosendo ¹

Naiara Sales Araújo ²

Resumo: A relação literatura e Video game vem, nos últimos anos, despertando a atenção de pesquisadores e estudiosos que buscam explorar a relação interartes como forte tendência na era digital. Pensando nisso, o presente estudo visa trazer uma reflexão acerca da relação entre jogos eletrônicos e literatura, e seu objeto de estudo é o diálogo estabelecido entre a novela de Franz Kafka, intitulada “Na Colônia Penal”(1919), e o jogo Resident Evil Revelations 2 (2015), numa perspectiva composicional, destacando as alegorias e as referências diretas ou indiretas da obra presentes no jogo. Tem-se como arcabouço teórico o dialogismo composicional, considerando estudos de Bakhtin (2020), Fiorin (2018) e Araújo (2018).


Palavras-chave: Dialogismo. Literatura. Vídeo Game.

Abstract: The relationship between literature and video game has, in recent years, attracted the attention of researchers and scholars who seek to explore the interarts relationship as a strong trend in the digital age. In this sense, the present study aims to raise a discussion on electronic games and its relation to Literature, taking as an object of study the relationship between Franz Kafka’s novel *In the Penal Colony*(1919) and *Resident Evil Revelations 2*(2015) in a dialogic compositional perspective, highlighting the allegories and direct or indirect references to the literary work present in the game. To do so, we build on the literary scholarship of Bakhtin (2020), Fiorin (2018) and Araújo (2018).

Keywords: Dialogism. Literature. Video Game.

¹ Mestranda em Letras pela Universidade Federal do Maranhão. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2487507402737682>.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4819-3043>. Email: E- mail: antoniaknrosendo@hotmail.com

² Doutora em Literatura Comparada; docente do Mestrado Acadêmico em Letras da Universidade Federal do Maranhão.
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6546941294458117>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9362-559X>. E- mail: naiara.sas@ufma.br



Introdução

A relação entre literatura e outras artes tem sido objeto de estudo há muitos anos. Entretanto, algumas perguntas ainda são recorrentes, tais como: O que é arte para a literatura? A pintura? O teatro? Filmes? Séries? O fato é que todas essas expressões artísticas tiveram – ou ainda têm – inter-relação com a literatura, é o que mostram as pesquisas ao longo do tempo.

No contexto atual, a indústria de jogos eletrônicos tem movimentado bilhões de dólares anualmente, não apenas em razão da comercialização de *games* e consoles, mas também por parte de sua criação resultar de livros e de adaptações de séries e do próprio cinema. Com isso, torna-se cada vez mais crescente o número de estudos com enfoque na relação entre literatura e vídeo games, visto que diversos jogos são baseados em obras literárias, fenômeno que tem chamado cada vez mais a atenção da comunidade científica.

Em seu estudo sobre *video game* e o gótico literário, Melo (2019) postula que “entender as contribuições que os outros textos trazem para o desenvolvimento da trama do videogame se torna essencial para perceber o processo de reciclagem de tradições narrativas e para compreender as possibilidades oferecidas pelos novos formatos”. Partindo desse pressuposto, este artigo promove uma análise da relação entre a obra literária *Na Colônia Penal* (2011), de Franz Kafka, e o jogo *Resident Evil: Revelations 2* (título original: *Biohazard: Revelations 2*), com embasamento na teoria do dialogismo, de Fiorin (2018) e Bakhtin (2020).

Em Kafka, o espantoso não espanta ninguém

Nascido em 3 de julho de 1883, em Praga, na Bavária – atual República Tcheca –, Franz Kafka era descendente de judeu e primogênito de seis irmãos. Escritor considerado pelos críticos como um dos mais influentes do século XX, construiu uma realidade alternativa em suas obras: o absurdo, de tão frequentemente absurdo, tornava-se normal. Nesse sentido, a literatura fantástica que desenvolveu não era adornada com elementos maravilhosos, tais como fadas, castelos encantados e florestas mágicas, tampouco era uma literatura de caráter simbolista. A literatura Kafkiana expõe o cotidiano humano em suas aberrações, aceitas de forma velada ou tornadas naturais.

De acordo com Günther (2007 p. 20- 21),

[...] A fisionomia do mundo kafkiano parece deslocada [trocadilho entre *verrückt*, participio passado de *verrücken*, “deslocar”, e o adjetivo *verrückten*, que significa “louco”]. Mas Kafka deslocou a aparência aparentemente normal do nosso mundo louco, para tornar visível sua loucura. Manipula, contudo, essa aparência louca como algo muito normal e, com isso, descreve até mesmo o fato louco de que o mundo louco seja considerado normal.

Assim, o que fomenta a reflexão na obra de Franz Kafka é a percepção de que seu universo é um espelho da nossa realidade. Nesse sentido, Günther (2007) postula que a reação natural das personagens do autor diante de situações esdrúxulas é um fator ainda mais inquietante do que as ocorrências em si. “Não é a circunstância de Gregor Samsa acordar de manhã transformado em inseto, mas o fato de não ver nada de surpreendente nisso – a trivialidade do grotesco” (Günter, 2007). Essas e outras peculiaridades serão abordadas neste estudo e com enfoque na obra escolhida para tanto.

Na Colônia Penal: uma breve análise

Escrita em 1914 e publicada cinco anos depois, *Na Colônia Penal* é uma narrativa escrita em terceira pessoa. Trata-se de uma novela, a qual conta com quatro personagens principais: o

Explorador, o Oficial, o Soldado e o Condenado. Além destes, são mencionados dois personagens, mas que não aparecem efetivamente na obra: o antigo Comandante e o novo Comandante.

A obra conta a visita de um explorador numa colônia penal, situada em um país tropical. Os personagens não possuem nomes próprios; são nomeados por suas funções, e o tempo e o espaço são desconhecidos. Ainda assim, toda a sua atmosfera é, de algum modo, familiar ao leitor, devido à semelhança com elementos de seu cotidiano e que na obra ganham ressignificação, dada a presença de termos conhecidos pelo leitor, tais como: soldado, oficial, condenado. A novela, em termos gerais, trata da pena capital, que ocorre de maneira sádica e dolorosa, por meio de uma máquina que, por 12 horas, imprime na pele do condenado sua pena, tornando denotativo o ditado popular “sentir na pele”.

Na narrativa, o autor conta que um viajante, explorador da ilha que ficava nos trópicos, foi convidado para assistir à execução de um condenado que ali morava, o qual foi penalizado por dormir durante sua vigília. O Oficial, ao conhecer o viajante, apresenta-lhe a máquina de tortura e exalta as qualidades desta e do antigo Comandante do local, mas o efeito causado no Explorador é exatamente o contrário do esperado pelo Oficial. Assim, a história questiona os métodos desumanos de exercer a pena capital sob duas perspectivas:

O antigo Comandante, idealizador da máquina de tortura, acreditava ser aquele um método punitivo eficaz. O Oficial, por sua devoção e admiração a esse comandante, representa as ideias de seu antigo líder, já falecido, e acredita na preservação do método. “A fala do oficial é colorida pela nostalgia em nome dos ‘velhos tempos’ do primeiro comandante, quando a máquina funcionava com perfeição e uma multidão de pessoas assistia às execuções.” (KAFKA, 2011 p. 24)

O Explorador, personagem que se posiciona contra o uso da máquina, deixa evidente para o leitor sua desaprovação. De maneira indireta, esse personagem acaba por ser a representação do próprio leitor, que tem uma visão externa dos acontecimentos e, juntamente com o Soldado, representa aqueles que desejam o fim do método de aplicação de “justiça”.

Em suma, a história trata da resistência do antigo ao novo; do método punitivo à arbitrariedade. Ademais, trata do que pode ser mais justo, mais humano, uma vez que, segundo a metodologia do antigo comandante, apoiada pelo oficial,

[...] o explorador desempenha um papel-chave: o oficial quer levá-lo a ocupar a posição de árbitro que deve julgar o velho sistema superior ao novo. Mas suas esperanças caem por terra quando o explorador se decide inequivocamente contra o velho. (KAFKA, 2011 p. 24)

O condenado, por sua vez, é subserviente e tem uma ingenuidade infantil. Desconhece informações básicas do lugar onde vive, como atos de infração, penas impostas e até formas de defesa em julgamentos, conforme descrito na obra:

- Mas ele certamente sabe que foi condenado, não?
- Também não – Disse o oficial, sorriu para o explorador, como se ainda esperasse dele algumas manifestações insólitas.
- Não – disse o explorador, passando a mão pela testa – então até agora o homem não sabe como foi acolhida sua defesa?
- Ele não teve oportunidade de se defender – disse o oficial olhando para o lado como se falasse consigo mesmo e não quisesse envergonhar o explorador com relato de coisas que lhes eram tão óbvias. (KAFKA, 2011 p. 37)

O clímax do final do embate entre o antigo e o novo regime ocorre quando o Oficial e a máquina se destroem juntos – o Oficial decide experimentar a iluminação causada pela máquina – e sentida pelos condenados –, mas isso, de fato, não ocorre, uma vez que a máquina se destrói pelo tempo de uso e pela falta de manutenção. Então, o Oficial morre rapidamente, sem ter tempo para reflexões.

Antes de deixar a ilha, o Explorador encontra a lápide do antigo Comandante e toma conhecimento de uma profecia que diz que este voltará e comandará seus adeptos novamente. O viajante deixa a ilha em um bote, levando consigo o Condenado e o Soldado – este último ansiava pela oportunidade daquele lugar aparentemente hostil, embora tivesse sua patente, afinal, também seria um condenado futuramente.

Dialogismo e a relevância do estudo entre literatura e *video game*

Partindo do conceito de Bakhtin (1998), o qual ensina que a orientação dialógica é um processo natural de todo enunciado, uma vez que todo discurso, não importa o caminho que siga, se encontra com o discurso de outrem, é possível compreender a natureza dialógica estabelecida entre os mais diversos meios de expressão.

Partindo desse pressuposto, afirma Araújo (2017): “De fato, está mais do que comprovado que o *video game* é uma realidade no cotidiano de crianças, adolescentes, jovens e adultos e faz pouco sentido deixá-lo passar despercebido no meio acadêmico”. Atualmente, existem incontáveis jogos de *video game* baseados em obras literárias e tal inter-relação ocorre desde a gênese dos jogos eletrônicos, como pontua Araújo (2017, p. 171):

A década de 1960 presenciaria a evolução do *video game* a partir do esforço de um grupo de estudantes do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) nos Estados Unidos, que, inspirados em obras literárias de Ficção Científica *Lensman*, do escritor norte-americano E.E Smith, decidiram investir tempo e conhecimento na produção do *Spacewar* (1961). Criado por Steve Russel e revisado pelos colegas, o *Spacewar* foi a prova concreta da transposição da ficção científica literária para outra mídia. A parceria literatura e vídeo game estava instituída.

De fato, a literatura faz parte das origens dos jogos de vídeo, e o estudo acerca da afinidade entre essas mídias contribui positivamente tanto para a comunidade *gamer* quanto para a científica. A reflexão acerca das teorias utilizadas para a realização deste estudo, então, é de suma importância para o desenvolvimento das ideias aqui dispostas.

Assim, para fins de análise, adota-se o conceito de dialogismo, grande contribuição de Bakhtin para a linguística moderna, exposta e detalhada por Fiorin (2018), que o conceitua como as relações de sentido estabelecidas entre enunciados.

Como os enunciados têm naturalmente um caráter dialógico, é inevitável a utilização da palavra de outrem em determinado discurso, e nesse diálogo pode haver concordâncias, discordâncias ou refutações.

Com isso, Fiorin (2018) apresenta três conceitos de dialogismo, sendo o primeiro deles – chamado de constitutivo – referente ao modo de funcionamento real da linguagem, reconhecendo que todos os enunciados se constituem a partir de outros. Ainda assim, tal dialogismo não se apresenta no fio do discurso.

O segundo conceito é o composicional, que aborda a incorporação pelo enunciador de vozes de outrem no enunciado. Fiorin (2018) esclarece que o dialogismo transcende suas formas composicionais, sendo o próprio o modo verdadeiro e natural de constituição do enunciado,

enquanto a ação de absorver o discurso de outrem elucida essa forma de funcionamento da linguagem na comunicação real.

Claramente, o diálogo – objeto de estudo deste trabalho –, é concebido como composicional, uma vez que no desenvolvimento do enunciado do jogo, a obra literária é absorvida a fim de construir o enredo e os elementos visuais do *game*. A maneira como essa composição do enunciado (jogo) ocorre, obedece tanto ao modo objetivado – esse meio de entretenimento conta com elementos kafkianos explícitos, – quanto ao modo bivocal, visto que em determinados momentos do jogo a menção à obra de Kafka é internamente dialogizada.

Há, ainda, um terceiro conceito estabelecido por Fiorin, que aborda as relações sociais de um dado sujeito e que evidencia o modo como esse sujeito atua em relação a outros, o que também propicia o dialogismo como princípio básico para a constituição do indivíduo. Entretanto, vale ressaltar que esse conceito não será trabalhado neste artigo.

Ademais, no tocante à comunicação, Fiorin (2018) pondera: “Todos os fenômenos presentes na comunicação real podem ser analisados à luz das relações dialógicas”. Quando o jogo virtual *Resident Evil: Revelations 2* foi lançado em 2015, trazendo em seu primeiro episódio o título *Na Colônia Penal*, a obra de Franz Kafka ecoou na composição do enredo do jogo, estabelecendo, assim, conexão entre ambas as obras em diversos momentos.

Na Colônia Penal E *Resident Evil Revelations 2*: Diálogos Possíveis

Sob a direção de Yasuhiro Ampo, escrito por Dai Satō e produzido por Michiteru Okabe e Masachika Kawata, *Resident Evil: Revelations 2* é um spin-off desenvolvido com a finalidade de resgatar o *survivor horror*, perdido na década anterior. Com isso, elementos dos jogos clássicos são reinseridos, personagens icônicos voltam e referências a outras personagens se tornam nítidas.

O jogo conta com quatro protagonistas em duas campanhas que ocorrem no mesmo espaço, porém num espaço cronológico de seis meses de diferença entre si, sendo uma campanha protagonizada por Claire Redfield e Moira Burton e outra por Barry Burton e Natalia Korda. Outra inovação foi a adoção do formato em capítulos do jogo, sendo quatro lançados semanalmente.

A trama tem início em uma comemoração na sede da ONG *Terra Save*, onde Claire e Moira trabalham. Durante o evento, ocorre uma invasão que resulta no sequestro das protagonistas e de outros personagens coadjuvantes. Todos são levados para uma espécie de prisão, e em seus braços é colocado um bracelete que muda de cor, conforme a quantidade de adrenalina produzida por seus corpos. O bracelete também serve para que uma misteriosa personagem, “a supervisora”, se comunique com seus prisioneiros.

A supervisora, na realidade, se chama Alex Wesker, a última sobrevivente de um experimento desenvolvido por Ozwel Spencer¹. Naquela ilha, Alex conduz sua própria pesquisa, mediante a qual intenta encontrar uma fórmula para a imortalidade e a total transcendência do sentimento do medo, que, dentro do jogo, é uma questão importante e será abordada no decorrer deste artigo. Assim, Alex Wesker desenvolve o vírus ²*T-Phobos*, que reage de acordo com a quantidade de adrenalina no corpo do hospedeiro, e em quantidade alta faz com que a pessoa afetada entre em mutação. Por isso, a mulher misteriosa o injeta em todas as suas cobaias e em si mesma.

Finalmente, Alex Wesker encontrou uma forma de transferir sua consciência para um hospedeiro e assim tornar-se imortal. Entretanto, antes ela precisava encontrar alguém desprovido do sentimento de medo para abrigar sua consciência, para então se tornar uma deusa.

A personagem é relacionada à obra de Franz Kafka por construir seus experimentos e sua própria vida em torno da obra desse autor, fato que sustenta a teoria do presente artigo, pois faz com que o jogo dialogue com a obra kafkiana em diversos momentos, os quais serão devidamente

¹ No enredo geral da franquia, Ozwel Spencer é um dos fundadores da Umbrella Corporation. Também é o dono da mansão Spencer, cenário do primeiro jogo, e um dos responsáveis diretos pelo incidente em Raccoon City, ocorrido nos segundo e terceiro jogos. Esse personagem realizou um experimento eugenista com 12 crianças consideradas de QI elevado, o chamado “Projeto Wesker”. Das 12 crianças, apenas Albert e Alex Wesker sobreviveram à inoculação de um vírus em seus organismos. Spencer é morto no quinto jogo da franquia, mas o personagem é citado em diversos arquivos – seu nome será relevante para explicar a análise dialógica deste artigo.

² *Phobos*, na mitologia grega, é o Deus do medo.

abordados.

Acerca da constituição de enunciados, Bakhtin (1997) afirma que estes

[...] não são indiferentes uns aos outros, nem são autossuficientes; conhecem-se uns aos outros, refletem-se mutuamente. São precisamente esses reflexos recíprocos que lhes determinam o caráter. O enunciado está repleto de ecos e lembranças de outros enunciados, aos quais está vinculado no interior de uma esfera comum da comunicação verbal. O enunciado de ser considerado acima de tudo como resposta a enunciados anteriores de uma mesma esfera, refuta-os, confirma-os, completa-os, baseia-se neles, supõe-nos conhecidos e, de um modo ou de outro conta com eles (BAKHTIN, 1997 p. 316).

A concepção do jogo traz em si não apenas ecos, mas referências claras da obra kafkiana, o que corrobora a assertiva de que os enunciados não são indiferentes nem autossuficientes entre si, mas antes trazem consigo vestígios de outros enunciados.

Fiorin (2018) explica que todo enunciado é dialógico, que o dialogismo é o real funcionamento da linguagem, não podendo haver construção de um enunciado sem participação de um outro enunciado. Desse modo, em um discurso, ouve-se, ao menos, mais de uma voz; aquela que o profere e outra que a este se relaciona.

Dada a análise aqui proposta, a partir desse momento adotar-se-á o conceito de dialogismo composicional, que, de acordo com Fiorin (2018), “trata-se da incorporação pelo enunciador da(s) voz(es) de outro(s) no enunciado”. Essa relação dialógica não se prende apenas à literatura, pelo contrário, pode ocorrer entre outras mídias, como a novela *Na Colônia Penal* (2011) e o jogo *Resident Evil: Revelations 2*.

A partir dessa noção de dialogismo composicional, Fiorin (2018) explica, ainda, que há duas maneiras de implantar o “outro” no enunciado: a primeira, denominada por Bakhtin de “discurso objetivado”, ocorre quando o discurso alheio é claramente explicitado e se torna nítida a separação entre o enunciado citante e o citado; a segunda, denominada “bivocal”, traz um discurso internalizado, e não existe uma separação nítida entre os enunciados.

O objeto de estudo do presente trabalho se encaixa na noção de “dialogismo composicional”, uma vez que há referências diretas à obra de Kafka no decorrer do jogo, como arquivos contendo partes de suas obras e outros elementos para ser analisados, fato que se adequa à primeira forma de implantação entre enunciados – explicitada anteriormente – e aos elementos que trazem uma noção de discurso internalizado, como cenários do jogo e traços de personalidades de certos personagens inseridos na trama, os quais remetem indiretamente à obra de Kafka.

Faz-se agora necessário analisar, de modo mais preciso, a relação entre as duas obras:

Uma relação de proximidade entre os títulos da obra de Franz Kafka e os títulos dos episódios do jogo.

O jogo *Resident Evil: Revelations 2*, como dito precedentemente, foi lançado em quatro capítulos semanais, organizados do seguinte modo: Episódio 1: Colônia Penal; Episódio 2: Contemplação; Episódio 3: Julgamento; e Episódio 4: Metamorfose. Cada um desses títulos faz referência ao título de uma obra de Franz Kafka, o que se configura como um discurso objetivado, de acordo com a teoria proposta por Bakhtin.

A paisagem do jogo é uma colônia penal situada em uma ilha, como mostra o seguinte excerto da obra:

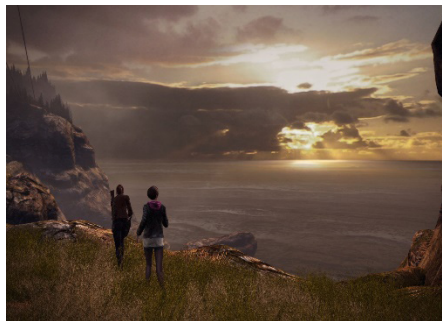
[...] certamente o interesse pela execução não era muito grande, nem a colônia penal. Pelo menos, no pequeno vale, profundo e arenoso, cercado por encostas nuas por todos os lados [...]. – Esses uniformes são muito pesados para os trópicos [...]. Pode-se permitir uma coisa dessas, mesmo que só se esteja passando alguns dias em nossa ilha como estrangeiro? (KAFKA, 2011 p. 29-32).

Figura 1. Imagem do jogo *Resident Evil: Revelations 2*



Fonte: Reaxxion.com.

Figura 2. Imagem do jogo *Resident Evil: Revelations 2*



Fonte: *Resident Evil Database*.

O segundo tipo de dialogismo composicional também é identificado nesse fragmento da obra, visto que a voz kafkiana, nesse caso, ocorre de forma sutil. Todavia, o expectador pode encontrar o eco entre os dois enunciados se observar algumas similaridades entre as personagens da *Novela de Kafka* e do jogo. Por exemplo, em *A Colônia Penal*, há quatro personagens – O Explorador, o Oficial, o Soldado e o Condenado –, que agem de forma efetiva durante o enredo. Há, ainda, a menção ao antigo e ao novo comandante. Em *Resident Evil: Revelations 2* há também quatro protagonistas: Claire Redfield, Moira Burton, Barry Burton e Natália Korda. A antagonista é Alex Wesker.

Partindo desse ponto específico de comparação entre livro e jogo, a seguir será realizada uma análise com foco nas próprias personagens que compõem *Resident Evil: Revelations 2* e a relação destas com a obra de Kafka (2011).

Alex Wesker (a supervisora)

Sendo a antagonista do jogo, Alex Wesker traz um dialogismo composicional claro e intencional, pois, conforme Fiorin (2018 p. 37), “o discurso alheio é abertamente citado e nitidamente separado do discurso citante”. Wesker é a responsável pela estruturação do cenário onde o jogo acontece, sendo a pesquisadora, realizadora do experimento e proprietária da prisão/laboratório, cenário do jogo. Apesar disso, teve um predecessor: seu mentor, Ozwell Spencer, que a criou como um experimento – o Projeto W. Do mesmo modo, a relação entre o Oficial e o antigo Comandante da obra kafkiana ecoa de forma nítida, como mostra o trecho a seguir.

[...] – As coisas se passam da seguinte maneira. Fui nomeado juiz aqui na colônia penal. Apesar da minha juventude. Pois em todas as questões penais estive lado a lado com o comandante. Sou também o que melhor conhece o aparelho. O princípio segundo o qual tomo decisões é: a culpa é sempre indubitável (KAFKA, 2011, p. 37-38).

Ademais, o dialogismo composicional traz um discurso objetivado quando, no decorrer do jogo, é possível encontrar trechos dos livros de Franz Kafka em diversos pontos do cenário, ou quando a personagem profere um trocadilho com uma frase de autoria de Kafka: “minha fuga é a morte, mas não esta”³. No arquivo secreto do jogo, chamado “Reflexões de Alex Sobre Franz Kafka”, a personagem compara Kafka consigo mesma e com suas motivações:

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

Kafka trabalhou em um emprego comum e viveu uma vida mundana. Apesar disso, ele escreveu obras fantásticas cheias de loucura e desespero. A escrita dele era a saída para a labuta do dia a dia. Mas a família e os amigos não entendiam os trabalhos dele, não se identificavam com eles. Tenho certeza de que ele se sentiu solitário e isolado do resto do mundo. (CAPCOM, 2015)

A voz de Kafka não apenas ecoa, mas compõem de forma profunda a personagem Alex Wesker, a qual é um vetor fundamental do discurso kafkiano, que está impregnado não apenas nos trechos dos livros espalhados em locais estratégicos do mapa, mas em todo o jogo.

Ademais, a intrínseca relação da personagem com o medo e sua obsessão por dominar plenamente esse sentimento – Alex desenvolve o *T-Phobos*, um vírus que reage à presença do medo – é elucidada neste fragmento do arquivo:

Das inúmeras obras de Kafka, só poucas foram publicadas em vida e ele, antes de morrer, deixou a um amigo instruções para queimá-las intactas. [...] Até hoje, a obra de Kafka continua a encantar a todos com suas representações do medo.

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

É esse medo que nos conduz. Que nos instiga. O medo nasce do instinto humano e é a emoção fundamental que nos mantém vivos. O medo da morte... O medo do erro... Medo do isolamento e da solidão. O medo é o motivador mais poderoso. Aqueles que controlam o medo, controlam a vida em si. (CAPCOM, 2015)

Por fim, Alex Wesker, ainda numa relação dialógica direta com Kafka, afirma que será capaz de transcender o medo e, mais do que isso, sua obra – os experimentos que conduzia na ilha – a tornaria imortal, assim como o autor de *Na Colônia Penal*, que fora imortalizado através de sua obra, porém com uma sutil diferença: Wesker queria ser imortalizada literalmente.

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

Eu também dominarei o poder do medo e infectarei esse mundo abominável com ele. E, nesse processo, ressuscitarei como aquela que dominou o mundo. Enquanto Kafka

3 O Aforismo de Kafka no qual a frase de Alex Wesker se baseia é: Nossa salvação é a morte, mas não esta. E refere-se à possibilidade de morrer e renascer no decorrer de uma mesma vida.

somente vive através de sua obra, minha obra me ajudará a viver. (CAPCOM, 2015)

O fragmento de arquivo descrito acima traz para o jogador a noção do impacto da obra de Franz Kafka no jogo. A personagem Alex Wesker funciona como o elo entre a obra literária kafkiana e a criação gráfica da *Capcom*, pois a antagonista introduz o universo kafkiano no jogo tanto de maneira direta, ao lançar mão de inúmeras páginas de livros do autor – que podem ser encontrados no decorrer do *game* –, quanto de forma indireta, quando usa diversos elementos do cenário que remetem à literatura de Kafka.

Claire Redfield, Moira Burton e Barry Burton

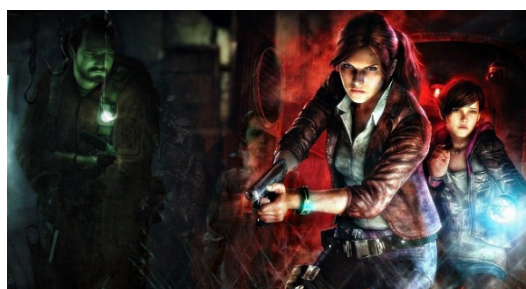
Dividem a relação dialógica que oscila entre as personagens do Explorador e do Condenado. Nesse caso, o dialogismo ocorre por meio de discurso indireto livre, uma vez que os três personagens são estrangeiros levados para a ilha e, posteriormente fugindo do local, todos se posicionam veementemente contra as ideias de Alex, assim como o Explorador desaprova o sistema de ausência de um julgamento justo por parte do Oficial.

Em paralelo a isso, Claire e Moira foram deliberadamente condenadas por Alex Wesker a ser cobaias, do mesmo modo como o Oficial decide sozinho a pena de morte do Condenado sem qualquer julgamento prévio, conforme evidencia o seguinte fragmento da obra de Kafka (2011):

- Nossa sentença não soa severa. O mandamento que o condenado infringiu é escrito no corpo do condenado com o rastelo.
- Ele não conhece a própria sentença?
- Não [...]. Seria inútil anunciá-la, ele vai experimentá-la na própria carne.
- Ele não teve a oportunidade de se defender. (KAFKA, 2011, p. 36-37)

De mais a mais, segundo Fiorin (2018), “O discurso objetivado pode conter os seguintes procedimentos: direto, indireto, aspas e negação”. O discurso kafkiano não é inserido de forma direta, quando se trata da relação entre as personagens citadas acima, pois a obra *Na Colônia Penal* mostra que a relação entre o Explorador e o Oficial é de discordância, e embora exista um limite entre ambos, não existe inimizade entre os dois. Em *Resident Evil: Revelations 2*, ao contrário, há uma relação de total antagonismo dos protagonistas em relação à Supervisora.

Figura 3. Imagem do jogo *Resident Evil: Revelations 2*



Fonte: Wallpaper Abyss.

Figura 4. Imagem do jogo *Resident Evil: Revelations 2*



Fonte: Resident Evil.com.

O antagonismo dos personagens é percebido, inclusive, na paleta de cores escolhidas para representá-los. Enquanto Claire, Moira e Barry são representados por cores quentes e escuras que denotam a sujeira do local, o espanto em relação à situação experienciada e a urgência em sobreviver – características do Condenado e do Explorador da obra kafkiana –, Alex é representada por cores frias, que evidenciam sua tranquilidade perante seu experimento e a certeza de seu sucesso e controle sobre todos os que estão na ilha, o que também nos remete à convicção do Oficial, criado por Kafka.

Natalia Korda, o medo e a máquina

Como citado anteriormente, Alex Wesker deu continuidade à pesquisa de Ozwell Spencer, que buscava a imortalidade, de acordo com arquivo encontrado no jogo:

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

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

Por agora, posso confirmar o seguinte:

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

Tempo é essencial. Preciso trabalhar rápido. (CAPCOM 2015)

A condição de ser capaz de superar qualquer tipo de medo e o tempo de seis meses, fundamentais para o sucesso do experimento, apontam como Natália Korda, uma garota com cerca de 10 anos de idade, sobrevivente do “pânico em Terragrígia”⁴, tornou-se capaz de não mais ter medo, como revela o arquivo atribuído ao personagem Neil Stuart: “No fim das contas, o “eleito” mais adequado será aquela garotinha. Os outros candidatos tinham potencial, mas aquela garota é de uma classe inteiramente diferente” (CAPCOM 2015). A menina se destacou entre os demais em razão do trauma decorrente do acidente, que a tornou mais forte que o sentimento de medo.

Diante da informação de que Natália poderia ser a única hospedeira viável para abrigar a consciência de Alex, analisaremos agora a relação dialógica estabelecida entre as obras a partir do uso das máquinas, que servem como instrumentos para a realização dos experimentos pretendidos.

⁴ O pânico de Terragrígia foi um incidente ocorrido no jogo *Resident Evil: Revelations*. Nessa história, Terragrígia é a primeira cidade totalmente autossustentável do mundo e é destruída por um ataque terrorista, Natália sobrevive, entretanto, seus pais morrem no ataque.

A máquina, principal símbolo da colônia penal de Kafka, é um aparelho concebido para executar o condenado de forma lenta, e a primeira frase da novela – “É um aparelho singular.” – já se refere a esse equipamento. Depois, o autor nomeia as partes do instrumento: cama, desenhador e rastelo – a ironia do autor está no fato de os nomes relacionados semanticamente a atividades de descanso, criatividade e limpeza comporem, na obra, um aparelho de tortura e morte.

As imagens a seguir mostram que assim como o Oficial maneja a máquina de execução do Condenado, no jogo *Resident Evil: Revelations 2*, uma máquina é utilizada por Alex Wesker para suprimir a consciência de Natalia Korda e inserir sua própria consciência na garota.

Figura 5. Máquina de execução do livro “Na Colônia Penal”



Fonte: Canal Ciências Criminais.

Figura 6. Máquina manuseada por Alex Wesker



Fonte: *Resident Evil Fandom*.

A máquina na obra de Kafka mata o condenado literalmente, destruindo seu corpo durante um processo de 12 horas, enquanto em *Resident Evil: Revelations 2* Alex Wesker condena Natalia à morte de sua consciência, apenas, tornando a menina uma hospedeira de sua própria mente – processo que seria concluído em seis meses. Comparando ambas as situações, é possível verificar a noção de dialogismo composicional bivocal, uma vez que existe no estratagema de Alex Wesker ecos da obra de Kafka.

Depois de sedar Natália e iniciar o procedimento, Alex Wesker atira na própria cabeça, encarando o ato como uma última epifania, assim como o Oficial intenta ter seu fim durante um processo de iluminação que ocorreria na máquina. Entretanto, instantes antes de atirar, a supervisora sente medo, o que ativa o *T-Phobos* em seu organismo, impedindo sua morte e a transformando numa criatura horrenda.

Segundo Adorno (1983), na perspectiva da Teoria estética, se a arte de Kafka parece “metafísica”, não é por culpa desta, mas do universo de que deriva. O que a define é, em essência, a deformação como método. Walter Benjamin considerava que em Kafka deformações são precisas e, como método de escrita, a deformação dialoga com a de Alex Wesker, que passa a perseguir Natália, após esta despertar da experiência realizada, afirmando que a garota seria uma versão

falsa de si.

No desfecho da personagem, a teoria do dialogismo composicional ganha evidência, pois, como afirma Fiorin (2018), “O discurso alheio é abertamente citado e nitidamente separado do discurso citante, é o que Bakhtin chama de discurso objetivado”.

Tal relação de proximidade com a obra de Franz Kafka ocorre no despertar de Alex no corpo de Natália, na *cutscene* final do jogo, a qual se passa “dois anos depois” dos acontecimentos do *game*, tempo em que Natália está sentada lendo um livro de aforismos de Kafka e, após ler “Uma gaiola saiu em busca de um pássaro. Mas agora o pássaro se foi. O pássaro mudou”, ri discretamente – e de forma maliciosa –, deixando o jogador interpretar que quem ri já não é mais Natalia Korda, mas sim Alex Wesker.

Considerações Finais

A relação entre literatura e *video game* existe desde a formação dos jogos de vídeo e tem servido de suporte para esse universo, que tem ganhado cada vez mais destaque em estudos acadêmicos. O presente trabalho buscou desenvolver reflexões sob essa perspectiva, partindo do princípio de que tanto na obra de Franz Kafka como no jogo *Resident Evil: Revelations 2*, da produtora Capcom.

A inserção de elementos absurdos, tratados de maneira natural em ambos os gêneros, funciona como elemento de aproximação entre as duas produções, o que pode ter contribuído para a escolha do produtor de *Resident Evil: Revelations 2* no tocante à base para o enredo do jogo.

Desse modo, a contribuição da obra de Franz Kafka para a construção de *Resident Evil Revelations 2* é indubitável, haja vista a constatação de diálogos estabelecidos direta ou indiretamente entre os dois trabalhos.

Diante do exposto, esperamos que este estudo não apenas seja relevante para a comunidade científica. Esperamos, ainda, que sirva como meio de incentivo para que outros trabalhos nesse âmbito sejam produzidos e publicados, uma vez que ainda há muito trabalho a se fazer e é necessária a desconstrução do estigma que ainda existe no meio dos jogos eletrônicos e a respeito de seus apreciadores.

Referências

ADORNO, Theodor. **Posição do narrador no romance contemporâneo**: Os pensadores, São Paulo, Abril, 1983, p. 270. Tradução de Modesto Carone.

ARAÚJO, Naiara Sales. **Video Games e Literatura: de Nimrod à Neuromancer**: Revista Observatório, Palmas, v. 3, n. 3, p. 164-180. 2017.

CAPCOM. **Reflexões de Alex sobre Franz Kafka: Resident Evil Database**. Disponibilidade em: <https://www.residentevildatabase.com/resident-evil-revelations-2-files-traduzidos-arquivos-secretos/#files-rev2-secretos-file-08>. Acesso em: 29 maio 2021.

CAPCOM. **Relatório de Neil: Resident Evil Database**. Disponibilidade em: <https://www.residentevildatabase.com/resident-evil-revelations-2-files-traduzidos-episodio-4/> Acesso em: 31 mai 2021.

FIORIN, José Luiz. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2018.

GÜNTHER ANDERS. **Kafka: pró & contra**. Tradução de Modesto Carone. São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 15-21.

KAFKA, Franz. **Essencial Kafka**. Tradução de Modesto Carone. São Paulo: Companhia das Letras,

2011.

KAFKA, Franz. **O veredicto / Na colônia penal**. Tradução de Modesto Carone. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

MELO, Ludmila Gratz. **Gone Home: o Gótico Literário na trama do videogame**. 2019. 84 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2019.

Recebido em: 17 de agosto de 2021.

Aceito em: 21 de março de 2022.