UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

SAULO DE TARSO BEZERRA DA SILVA NETO

ANÁLISE GRÁFICA DE CAPAS DE JOGOS DE VIDEOGAME:
estudo de caso sobre Resident Evil

Caruaru
2019

SAULO DE TARSO BEZERRA DA SILVA NETO

ANÁLISE GRÁFICA DE CAPAS DE JOGOS DE VIDEOGAME:
estudo de caso sobre Resident Evil

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Área de concentração: Design Gráfico.

Orientadora: Profª. Sophia de Oliveira Costa e Silva.

Caruaru

2019

Catalogação na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier - CRB/4 - 1242

S586a Silva Neto, Saulo de Tarso Bezerra da.
Análise gráfica de capas de jogos de videogame: estudo de caso sobre Resident Evil. / Saulo de Tarso Bezerra da Silva Neto. - 2019.
83 f. : 30 cm.

Orientadora: Sophia de Oliveira Costa e Silva.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2019.
Inclui Referências.

1. Artes gráficas. 2. Semiótica. 3. Videogames. 4. Estudo de casos. I. Silva, Sophia de Oliveira Costa e (Orientadora). II. Título.

CDD 740 (23. ed.) UFPE (CAA 2019-409)

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

SAULO DE TARSO BEZERRA DA SILVA NETO

"Análise gráfica de capas de jogos de videogame: estudo de caso sobre Resident Evil"

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o aluno **SAULO DE TARSO BEZERRA DA SILVA NETO**

( ) APROVADO ( ) REPROVADO

Caruaru-PE, 09 de dezembro de 2019.

_____

Profª. Sophia de Oliveira Costa e Silva

_____

Prof. Fábio Caparica de Luna

_____

Profª. Verônica Emília Campos Freire

Dedico esse trabalho aos criadores de *videogames* e em especial à empresa Capcom, por criar jogos de uma das séries mais famosas do mundo: Resident Evil.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer à Universidade Federal de Pernambuco do Centro Acadêmico do Agreste do curso em Bacharel de Design, onde através da dedicação de professores do Núcleo que expuseram conhecimentos valiosos que todo universitário precisará ter para adquirir formação de qualidade no âmbito da educação.

Também sou grato à orientadora Sophia Costa por ter me orientado na conclusão desta pesquisa que culminou para a análise gráfica do trabalho.

Agradeço ainda aos meus familiares e em especial a minha esposa Joseane Maria, mãe de nossos dois filhos maravilhosos, pois tudo em nossa vida é como um jogo, vencer desafios.

Ressalto também à aquela pessoa especial que conheci em estágios da vida, irmão e amigo para todas as horas, Fábio Batista. O pássaro irá brilhar um dia. Acredite!

Não posso deixar de externar minha gratidão à Deus, pois sem uma crença, valores e amor ao próximo, a vida não tem sentido. Seja grato.

Por fim agradeço ainda a todos os envolvidos que compartilharam com informações e sugestões que resultaram no processo de aprendizado de pesquisa e conclusão desta análise gráfica produzida com intuito de aprender e compartilhar o estudo.

Às vezes me pergunto se vale tanto lutar por isso. Por um futuro sem medo. Sim, vale.” (CHRIS REDFIELD).

RESUMO

O presente estudo analítico de caráter dedutivo se propõe a investigar como as capas de jogos da série Resident Evil foram representadas a cada lançamento, considerando-se um determinado período. Sabe-se a importância que capas neste nicho de mercado fomentado pelas indústrias produtoras de videogames representam de uma maneira geral, sendo um dos primeiros aspectos visuais em contato com usuários, que visualizam as imagens. Em suma, o estudo propõe-se a investigar os elementos visuais ditos como “signos” representados a cada edição de capa proposta para o usuário, no intuito de interpretar na visão de um Designer o que se predispõe apresentar as edições selecionadas. Vale salientar que, por meio da análise, evoca-se a entendimento das capas dos games da série Resident Evil produzidos pela Capcom abordando os aspectos visuais pelo ponto de vista imagético, expressões que trabalham por meio de métodos a fim de se compreender as imagens. Posto isto, o estudo buscou entender através do enredo e superfície da capa, o despertar interpretativo através da semiótica. Para análise foi utilizada a metodologia baseada em “Introdução à análise da imagem” segundo Joly (2012) e “Elementos de semiologia” de Barthes (2012). Os resultados interpretados obtidos foram inusitados no sentido de serem fragmentos que atuam como memórias, despertando curiosidades interpretativas. Para tanto, sugerem-se abordagens posteriores para serem aplicadas, principalmente envolvendo o mundo de games da série de Resident Evil da produtora Capcom que nos últimos anos vem lançando jogos.

Palavras-chave: Análise Semiótica. Estudo de Caso. Capas de Videogame. Design Gráfico.

ABSTRACT

This deductive analytical study aims to investigate how Resident Evil game covers were represented at each release, considering a certain period. It is known the importance that covers in this niche market fostered by video game industries represent in general, being one of the first visual aspects in contact with users, who view the images. In summary, the study proposes to investigate the visual elements referred to as “signs” represented by each cover edition proposed for the user, in order to interpret in the view of a Designer what is predisposed to present the selected editions. It is worth noting that, through the analysis, it is evoked the understanding of the Resident Evil series game covers produced by Capcom addressing the visual aspects from the imagetic point of view, expressions that work through methods in order to understand the images. Therefore, the study seeked to understand through the plot and surface of the cover, the interpretative awakening through semiotics. For analysis, the methodology based on “Introduction to image analysis” according to Joly (2012) and “Elements of semiology” by Barthes (2012) was used. The interpreted results obtained were unusual in the sense that they are fragments that act as memories, arousing interpretative curiosities. To this end, further approaches are suggested to be applied, mainly involving the game world of the Capcom producer Resident Evil series that in recent years has been releasing games.

Keywords: Semiotic Analysis. Case Study. Video Game Covers. Graphic Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Censura no jogo de uso de cor.....	18
Figura 2 –	Resident Evil, cena clássica com personagens.....	21
Figura 3 –	1ª Edição de Capa Bioharzard, versão Japonesa.....	22
Figura 4 –	Capa Banda Biohazard, álbum State of the World, 1994...	23
Figura 5 –	Cena de Game Sweet Home, 1989, NES.....	24
Figura 6 –	Cena de Protagonistas do filme Sweet Home, 1989.....	25
Figura 7 –	Cena do game Sweet Home semelhante com o filme.....	25
Figura 8 –	Cena de morte no game Sweet Home.....	26
Figura 9 –	Cena de morte no filme Sweet Home.....	26
Figura 10 –	Resident Evil, 1996, dentro da mansão.....	27
Figura 11 –	Shinji Mikami, Designer desenvolvedor de games.....	28
Figura 12 –	Capa Resident Evil, 1996, versão dos EUA.....	29
Figura 13 –	Capa de Resident Evil 2, 1998, Estados Unidos.....	30
Figura 14 –	Capa Biohazard 3, 1999, versão Japonesa.....	31
Figura 15 –	Capa Resident Evil 3 Nemesis, 1999, versão dos EUA.....	32
Figura 16 –	“Lutar ou Fugir” interação, Resident Evil 3 Nemesis, 1999	32
Figura 17 –	Capa Resident Evil 4, 2005, versão dos EUA.....	33
Figura 18 –	Capa Resident Evil 5, 2009, versão dos EUA.....	34
Figura 19 –	Capa Resident Evil 6, 2012, versão dos EUA.....	36
Figura 20 –	Capa Resident Evil 7, 2017, versão dos EUA.....	37
Figura 21 –	Primeira Capa Analisada de Resident Evil.....	46
Figura 22 –	Segunda Capa Analisada de Resident Evil 2.....	50
Figura 23 –	Terceira Capa Analisada de Resident Evil 3.....	54
Figura 24 –	Quarta Capa Analisada de Resident Evil 4.....	58
Figura 25 –	Quinta Capa Analisada de Resident Evil 5.....	62
Figura 26 –	Sexta Capa Analisada de Resident Evil 6.....	66
Figura 27 –	Sétima Capa Analisada de Resident Evil 7.....	69

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 –	Relatório da Análise da Capa de Resident Evil.....	49
Quadro 2 –	Relatório da Análise da Capa de Resident Evil 2.....	53
Quadro 3 –	Relatório da Análise da Capa de Resident Evil 3.....	57
Quadro 4 –	Relatório da Análise da Capa de Resident Evil 4.....	61
Quadro 5 –	Relatório da Análise da Capa de Resident Evil 5.....	65
Quadro 6 –	Relatório da Análise da Capa de Resident Evil 6.....	68
Quadro 7 –	Relatório da Análise da Capa de Resident Evil 7.....	71
Quadro 8 –	Relatório Geral das Capas de Resident Evil.....	72

SUMÁRIO

1	**INTRODUÇÃO**	**13**
1.1	OBJETIVOS	14
1.1.1	Objetivo Geral	14
1.1.2	Objetivos Específicos	14
1.1.3	Justificativa	14
2	**REFERÊNCIAL TEÓRICO**	**16**
2.1	DESIGN GRÁFICO NA ÁREA DE GAMES	16
2.1.1	Como os Jogos Eletrônicos Surgem	18
2.2	**História de Resident Evil**	**21**
2.2.1	Enredo de Resident Evil	28
2.2.2	Enredo de Resident Evil 2	29
2.2.3	Enredo de Resident Evil 3	30
2.2.4	Enredo de Resident Evil 4	32
2.2.5	Enredo de Resident Evil 5	33
2.2.6	Enredo de Resident Evil 6	35
2.2.7	Enredo de Resident Evil 7	36
2.3	**Semiótica e Imagem um Estudo de Signos**	**39**
3	**MÉTODO**	**43**
3.1	MÉTODOS DE ABORDAGEM	43
3.2	MÉTODOS DE PROCEDIMENTO	43
4	**RESULTADOS**	**46**
4.1	ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL	46
4.2	ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL 2	50
4.3	ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL 3: NEMESIS.....	54
4.4	ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL 4	58
4.5	ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL 5	62
4.6	ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL 6	66
4.7	ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL 7	69
4.8	**Análise geral das capas de Resident Evil**	**72**
5	**CONSIDERAÇÕES FINAIS**	**78**
5.1	Conclusões acerca da Aplicação Metodológica	79

5.2 Conclusões acerca da Análise das Capas 80
5.3 Sugestões para estudos posteriores 80
REFERÊNCIAS **82**

1 INTRODUÇÃO

Essa pesquisa se inicia pela proposta de conclusão do curso para obtenção do título em Bacharel em Design sobre o tema de Análise Gráfica de Capas de Jogos de Videogame: estudo de caso sobre Resident Evil. É de costume, para toda pesquisa de monografia que segue a linha tradicional, onde apresenta-se a estrutura lógica do trabalho, dados sobre uma hipótese criada, metodologia desenvolvida e em suma os resultados da pesquisa. Para esta seção serão apresentados como se iniciou a pesquisa, com a contextualização, bem como os problemas, objetivos e justificativa.

Finalizando com uma breve explicação afim de se ter um referencial da metodologia adotada, ferramentas, técnicas, tipos e métodos de abordagem.

As *lan houses* entre os anos 2000 eram ambientes propícios a diversão onde usuários passavam o dia todo praticamente colado nas telonas de *videogames*, compostos por gerações que acabará de chegar no mercado entre os anos de 1996 a 2000, bastava uma rápida olhada nas capas dos *games* pendurados em suportes da parede, com intuito de servir como vitrine, ali os usuários escolhiam sua preferência e alugavam para curtir sua jogatina.

O conhecido termo ‘‘coloca 1 hora ae’’ era uma expressão muito utilizada na época por jovens dentro das locadoras de *videogames* e para a grande maioria que não tinha condições de adquirir um console caseiro da geração como o *Playstation 1* e *Playstation 2* por questões de valores, onde praticamente era quase que o triplo do salário mínimo vigente da época, a cada uma hora colocada era igual a R$ 1,00 (um real).

Para se ter uma ideia, a popularidade era tão grande na época que praticamente em qualquer esquina existia uma *lan house* que representava para o mercado da época uma economia rentável para os donos dos estabelecimentos, com expedientes que se iniciavam entre 8 horas da manhã e poderiam se estender até às 22 horas de segunda à sábado nos bairros da periferia de Caruaru. Em suma, se mesmo os usuários não fossem jogar, era de costume entre os frequentadores, matarem o tempo trocando ideias, informações de *games* favoritos, dicas de detonados (passo a passo para jogadores) ou simplesmente observarem os outros usuários jogando seu *game* favorito nas telonas.

No final dos anos 90, um estilo de *game* chamava atenção, juntamente com as demais capas da vitrine, Resident Evil*,* trazia um ar de mistério e particularidade em sua construção, com tonalidades de cores frias, quentes, sombras, ilustrações e imagens condizentes que tornou um dos títulos mais assustadores a cada lançamento, desde 1995 até meados de 2017, sendo considerado um dos *games* mais respeitado pelo público que curtia o estilo *"survivor horror"*, terror de subgênero que se combatiam com auxílio de armas para lutar pela sobrevivência.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Interpretar como foram representadas as capas de games de Resident Evil.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Apresentar previamente os enredos que durante os anos os *games* de Resident Evil foram explorados;
- Verificar a partir da análise a maior ocorrência de elementos que se repetiram sobre as capas;
- Interpretar na visão do olhar de Design Gráfico a semiótica dos significados que as capas expressam.

1.1.3 Justificativa

No aspecto do olhar para o Designer, interpretar como as capas de *games* são representadas afim de se analisar os elementos por meio de ferramentas e métodos específicos que auxiliam a compreender há tempos com os signos, elementos importantes e que não estão ali por acaso, salientando-se que esta análise consiste em explorar e por conhecimentos técnicos à prova, para armazenar as interpretações obtidas nesta pesquisa, onde poderão auxiliar à curiosos e interessados sobre o tema não só de jogos que é o caso desse estudo, mas servir também de modelo para aplicar em uma analise gráfica, trazendo informações sobre a importância de uma capa de *game* analisado através de um método de design,

pois como não foi identificado trabalhos relacionados à pesquisa sobre o acervo que compõe a área de *games*, foi necessário para agregar conhecimento com um passo que através da análise gráfica, pode-se posteriormente se aprofundar mais ainda em conteúdos diversos no âmbito do impresso destes produtos.

Considera-se ainda que, através desta pesquisa, possa-se refletir os aspectos essenciais que um produto dito e popularmente conhecido no mundo todo, será que as capas de *games* podem ser consideradas embalagens? E um Designer, será que é importante neste meio? As capas são representadas implicitamente?

Por fim, este trabalho busca enaltecer os valores de um designer de como ele pode contribuir para este universo desafiador da área de *games*.

2 REFERÊNCIAL TEÓRICO

2.1 DESIGN GRÁFICO NA ÁREA DE GAMES

O Designer Gráfico hoje em dia é tão importante quanto qualquer profissional que segue determinado tipo de segmento, pois assim como no lado profissional de um Designer que se exige certo conhecimento e experiência, essas habilidades também são aproveitadas em áreas de produções para *games* nos dias atuais e desde o surgimento dos consoles de primeira geração em meados de 1970, cada profissional pode contribuir para diferentes especializações dentro do estúdio de criação de jogos eletrônicos, contribuindo como roteirista, ilustrador, designer gráfico, programador, animador, modelagem, entre outros, nesse sentido os jogos passam a ganhar vida, através de esboços que resultam em estágios iniciais com suas primeiras imagens elaboradas, alguns exemplos contam com equipes que vão desde indústrias para jogos pequenos como a Capcom, até as mais famosas e conhecidas como a Microsoft*,* empregando centenas de milhares de pessoas das mais variadas especialidades, afinal se você já assistiu os créditos finais de um filme, para jogos de *videogame*, isso também não é muito diferente, assim como também é no teatro, filmes, séries, etc.

Bobany (2008) afirma que:

> Livres das dificuldades técnicas que marcaram, por anos, a indústria (...), as produtoras de *games* hoje contratam o trabalho de artistas, escritores e designers para cada titulo lançado. (...) Do mesmo modo que é possível analisar isoladamente os diferentes elementos de um filme ou peça de teatro (fotografia, direção, texto ou enredo), pode-se avaliar o conjunto da obra, o resultado como um todo. O mesmo se aplica aos *games*. (2008, p.29).

Partindo da premissa que o Designer Gráfico ajuda a compreender e interpretar os elementos visuais a partir de um conjunto de ideias, podemos aplicar esses conceitos em produções de capas dos jogos eletrônicos dos mais variados gêneros, onde os elementos visuais passam a ganhar significados que transmitem mensagens conceituais, independentemente da bagagem pragmática do usuário, embora esteja inserido nesse contexto social de cultura *gamer*, o que se viveu há 20 anos atrás com jogos eletrônicos, sem dúvida a linguagem visual vem sofrendo transformações, emitindo mensagens importantes para a linguagem.

Segundo Campos (2009) expressa:

> Por linguagem visual, entende-se uma construção complexa e autônoma, capaz de emitir mensagens, pensamentos e visões de mundo a partir da composição de seus elementos plásticos constituintes. (...) São elementos da linguagem visual as cores, as formas, as linhas, as texturas, a tipografia, a criação e representação de figuras, os estudos das composições e a pesquisa de materiais. (2009, p. 67).

Importante ressaltar a seguinte observação, antes dos movimentos artísticos há mais ou menos 100 anos, no século 20, a identificação praticamente não existia para produtos que eram comercializados, pois as pessoas estavam criando hábitos consumistas por conta das invenções que as cidades proporcionavam por causa dos avanços tecnológicos na época, um exemplo famoso que se pode citar, foi a escola de design gráfico na Alemanha, a Bauhaus.

Idealizado por Walter Gropius (1883-1969), a escola buscava influenciar a partir de expressões arquitetônicas e movimentos artísticos, o termo ‘‘design gráfico’’, onde vinha ganhando mais notoriedade e aceitação para o comércio, inclusive a profissão vem se moldando até hoje, considerando-se uma das mais emblemáticas profissões de expressão conceitual gráfica, sejam elas através de meios impressos ou digitais que utilizam os mais básicos parâmetros para auxiliar na construção da linguagem visual, onde através da forma, cor, textura, imagem ou ilustração e tipografia significados que auxiliam expressando uma identificação de ideias, em outras palavras, tornando-se parte essencial para comunicação de meios impressos.

Embora nos anos 20`s essa ideia fosse disseminada a partir do olhar da Bauhaus de uma forma mais abrangente, onde a exploração da ‘‘linguagem visual’’ do design buscava ser universal para todos, dependendo e se baseando na percepção, a ideia de conceito vem se moldando até hoje, e cada cultura absorve ao redor do mundo de maneira diferente, a cor por exemplo em termos rápidos de entendimento pode significar um grau de expressão nos Estados Unidos algo corriqueiro e normal em termos de uso da cor vermelha que evidencia muito bem o sangue humano presente no conteúdo dos jogos de terror/*survivor horror* e principalmente o da série em estudo como o Resident Evil, que expressa sem censura, já para a cultura do Japão a cor não é tão evidenciada expressivamente como é nos EUA, não que necessariamente deixe de ser apresentada, mas a

censura do Japão é menos expressiva e sem exageros, isso sem contar que até o conteúdo do *game* é modificado conforme comparação na figura 1.

Figura 1. Censura no jogo onde a cor vermelha é menos expressiva.

Fonte: Cena do jogo plataforma PC de Resident Evil 2 Remake, 2019.

Vale salientar que para ser considerado um produtor competente e que entenda independente de sua postura na equipe, podemos afirmar que para ser um *game* designer assim como é um diretor de cinema, o designer de *games* busca entender a complexidade que o produto pode ser explorado com ajuda de sua equipe, não necessariamente que ele seja um especialista no assunto de jogos, mas precisa entender de tudo um pouco para coordenar sua equipe nos mais diferentes níveis e subáreas que o profissional precisa saber para construir um determinado jogo e seus itens que resultam em um produto harmonioso e interativo, desde propagandas, impressos, conteúdo para os games, sons, menus, tipografias, cores, ilustrações, dentre outros aspectos, diante disto, todos esses elementos precisam trabalhar conjuntamente, pois se pararmos para pensar um pouco, tudo não é construído por acaso, e isso não é diferente em jogos de *videogame*, principalmente em jogos de terror, que contém uma atmosfera pesada, forçando o usuário a derrotar as ameaças que o jogo oferece.

2.1.1 Como os Jogos Eletrônicos surgem

Os jogos surgem a partir de conceitos, planejamentos e uma enorme equipe por trás dos bastidores, assim como nos livros e filmes, os jogos de *videogame*

passam por um longo processo de estudo que começa a partir de roteiros, cuja importância representa uma parcela significativa daquele determinado conteúdo que está sendo estudado e imaginado.

Conforme Rodrigues, *et al.* (2016) o roteiro nos *games* têm importâncias fundamentais na construção de um bom jogo para ser considerado jogável em todos os aspectos, sem contar que, roteiristas juntamente com produtoras traçam linhas nos roteiros que vão desde o começo, o meio e o fim para representar e transformar ideias em histórias que a maioria dos jogos de *videogame* trazem na sua essência, independentemente do gênero que se venha a ser produzido.

Os *storyboards* ou esboços de desenhos elaborados pelas equipes, apresentam em suas ideias iniciais, possíveis fragmentos de algo grande que está por vir depois de conceitos discutidos e anotados, envolvendo uma grande massa de artistas, designers, ilustradores e animadores. Buscando entender desde os primeiros estágios noções de jogabilidade, animações, ambientações e sons. A partir desses estágios é possível já enxergar paletas de cores através de conceitos visuais.

Os personagens também representam papéis fundamentais na trama, fator este que é um dos mais interessantes, tidos como cargos chefes para as produtoras, os mesmos representam praticamente o *marketing* do *game*, que vão desde atores, capturas em tempo real através de captura de movimentos com pessoas, modelagens de 3D em computadores e programas avançados de animação a partir de ilustrações.

Os cenários surgem a partir de observações e levantamentos em equipe para escolherem locais que sirvam de inspiração para esboçar novas ideias para tornar o ambiente do jogo imersivo, pois já se foi o tempo de querer algo que só funcionasse no mundo dos *games* como o caminho, mas sim, trazer a estética, funcionalidade e objetivos que por vezes os roteiros já vinham pré-determinados para se seguir. Hoje em dia e com avanços de softwares e hardwares cada vez mais velozes e inteligentes, muitas vezes os objetos do cenário produzem alguma interação eliminando só a estética de contemplar o cenário como era feito antes em *games* mais antigos.

Partindo para termos mais técnicos, o código é determinante para interação de usuário e inteligência artificial do *game*, sem ele os personagens jogáveis poderiam simplesmente apresentar um erro popularmente conhecido pelos os

jogadores chamado "*bug"* que, eventualmente atrapalhava bastante a jogabilidade e muitas vezes acabava obrigando os usuários a *resetar*[1] o jogo por apresentar esses travamentos como: atravessar uma parede ou enganar o sistema. Por isso a importância e emprego de pessoas especializadas, cujas funções nessa área que trabalham é: ser pago para jogar, com objetivos de encontrar possíveis erros, travamentos, experiências e previsibilidade que o *game* poderia causar nas pessoas.

O *marketing* dos *games* sem dúvidas a cada ano fica mais exorbitante, e é notável que nos últimos anos esses acontecimentos estão muito mais presentes em comerciais de TV, Redes Sociais, canais de Youtube, etc. Para entendimento em números como exemplo, o *game* Battlefield 3, consumiu acerca de 45 milhões a 50 milhões de dólares somente em *marketing* de acordo com Rodrigues, *et al.* (2016).

Finalmente, as feiras, congressos, reuniões de grandes produtoras a nível mundial, anualmente divulgam seus grandes projetos, como por exemplo a E3 *(Eletronic Entertainment Expo)*, que em geral é realizada em Los Angeles nos EUA, e a Tokyo *Game Show* que tem lugar na cidade de Chiba, no Japão, elas ocupam umas das maiores campanhas de divulgação mais disputadas neste nicho de mercado, pois tudo que acontece de novidade, blogueiros, jornalistas e amantes de jogos pagam para participar de eventos considerados por muitos como espaços de oportunidades que vão desde pequenas produtoras de franquias independentes até as mais conhecidas, como a Capcom para expor seus interesses de negócios a cada ano.

[1] Palavra proveniente do inglês *Reset*, onde o usuário religa o jogo pressionando o botão para reiniciar o sistema do jogo eletrônico.

2.2 História de Resident Evil

E em 1996 surgia o primeiro *game* da série de Resident Evil (figura 2) considerada na época um dos melhores *games* já produzidos pela *Sony* no *Playstation One*, a série aclamada por fãs no mundo todo trazia uma atmosfera diferente que para os consoles da geração demonstravam um futuro promissor para a empresa desenvolvedora, a Capcom. A produtora Capcom é bastante conhecida de jogos do gênero de luta desde o ano de 1987, talvez você já deve ter jogado ou ouvido falar, em algum momento algum *game* da série de *Street Fighter*.

Figura 2. Resident Evil, cena clássica da *cutscene* de prólogo com personagens jogáveis na plataforma Playstation de 1996, versão norte-americana.

Fonte: Comunidade Revil BR, comunidade de fãs oficial do Brasil.
https://www.flickr.com/photos/revil_flickr/sets/72157623829256345/

A Capcom teve seu início no Japão em 1979 como fabricante e distribuidora de máquinas de jogos eletrônicos, logo em 1983, a Capcom Co., Ltd, já vinha construindo sua reputação por introduzir tecnologia e software de ponta para o mercado de *videogames*. Atualmente, líder do setor de *videogames* há mais de 25 anos, o legado da Capcom com franquias históricas em jogos de console e arcade são provas que demonstram um testemunho do compromisso com a excelência.[2]

Com suas origens construídas como fabricante de máquinas de jogos, a Capcom está envolvida agora em todas as áreas da indústria de *videogames* e tem escritórios em Tóquio, Osaka, Califórnia, Inglaterra, Alemanha e Hong Kong.

[2] http://www.capcom.com/> Acesso em: 25 de maio de 2019.

O sucesso de Resident Evil em 20 anos foi tão grande que é perceptível para muitos jogadores que cresceram nos anos 90's não saberem ao certo quantos jogos existem da série, pois vão desde títulos principais clássicos contabilizados em mais de 10 que a maioria dos jogadores fãs da série conhecem, assim como séries *Gun Survivor, Outbreak, Chronicles, Director's Cut, Revelations*, entre outros, a listagem é grande e demonstra o quanto o universo de Resident Evil foi explorado e narrado em diferentes acontecimentos, personagens e lugares que se interligam de forma excepcional e criativa até os dias de hoje, isso sem contar as diversas adaptações para filmes, mangás, *games* de gêneros de luta e participações especiais dos principais personagens icônicos e rivais da franquia no gênero.

A capa Biohazard (figura 3) refletia bem o clima de terror com um grande olho arregalado no centro da arte, com sangue pingando. Na parte de baixo, a inscrição mostra o gênero *''Survival Horror"*, que a Capcom fazia questão de citar como um novo tipo de *videogame*. Acima do título, a frase ''O medo se aproximando! Uma feroz batalha de vida ou morte! Está é a essência do jogo de sobrevivência!'' reforçava o clima tenso que o jogador iria enfrentar. A capa não faz nenhuma alusão a personagens, cenários ou à forma como o jogo é jogado, com foco no mistério da experiência.

Figura 3. 1ª Edição de Capa Biohazard, versão Japonesa, 1996.

Fonte: Revista Playstation, Edição nº 250.

O diretor Shinji Mikami queria criar algo diferente do que vinha sendo feito no *Playstation* e teve a ideia de fazer um jogo de terror ambientado em uma mansão, cheio de enigmas e em 3D. Assim surgiu *BioHazard* (‘‘Perigo Biológico’’, em tradução livre), um nome que combinava com a história de vírus e armas químicas levando a mortes e zumbis.

No Japão, *Biohazard* onde o nome foi escolhido, o nome Resident Evil surgiu a partir de discussões com a equipe de *marketing* que enxergavam conflitos e que eram praticamente impossível registrar o nome *Biohazard* nos Estados Unidos, pois era uma marca comum, já usada desde em um velho jogo de *PC* até uma banda *hardcore* de moderado sucesso, figura 4. O vencedor do concurso de escolha de nomes, foi Resident Evil, um trocadilho por se passar em uma mansão (algo como ‘‘morador maligno’’, em tradução livre).

Figura 4. Capa Banda Biohazard, álbum State of the World, 1994.

Fonte: Allmusic.com
https://www.allmusic.com/album/state-of-the-world-address-mw0000114542

Fato interessante é que a maioria dos fãs acham que o *game* lançado na época, em 1994 foi de gênero exclusivo por implementar o tão conhecido termo *survival horror*, pois foi erroneamente creditado este título por muitos anos sem saber a referência por trás que impulsionou o *game* a ser planejado e produzido no que os fãs de Resident Evil conhecem hoje, alguns anos antes do lançamento de Resident Evil este estilo de gênero com pegada de terror já vinha sendo explorado

em jogos como Alone In The Dark e em especial Sweet Home, obra antecessora ao *game* de Resident Evil da Capcom com Shinji Mikami figura 5.

Figura 5. Game Sweet Home, 1989, NES. Capcom e Mikami.

Fonte: Bloody Disgusting.com
https://bloody-disgusting.com/editorials/3481913/home-sweet-home-kiyoshi-kurosawa-film-inspired-resident-evil/

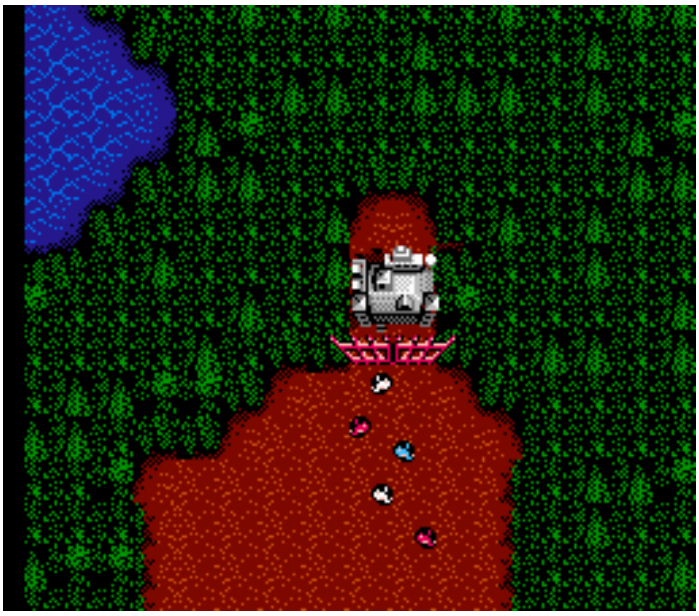
Sweet Home (Suite Homu, 1989) é um dos raros casos em que houve a colaboração de dois diretores, Kiyoshi Kurosawa e Juzo Itami, bastante conceituados no Japão, que influenciaram positivamente na adaptação do filme para o jogo. Embora Sweet Home infelizmente não obteve êxito em seu filme (figura 6) de 1989 como o esperado, a obra passou a ter mais sucesso no Japão através da adaptação do filme para o jogo quando a Capcom e um desenvolvedor designer de *games*, Shinji Mikami, foi produzido somente para o Japão, o *game* trazia uma sensação de luta pela sobrevivência em estilo sombrio para a época nos consoles da 3ª geração, *Nintendo Entertainment System* (NES), 1989.

Figura 6. Protagonistas do filme Sweet Home, 1989.

Fonte: Comunidade Revil, artigos, Sweet Home.
https://residentevil.com.br/artigos/sweet-home-o-jogo-que-inspirou-resident-evil/

Na cena do *game* de Sweet Home é notável conforme figura 7, a semelhança do *game* que era ainda produzido em consoles de 3ª geração, cinco personagens eram inseridos em uma floresta e mansão misteriosa basicamente no meio do nada.

Figura 7. Cena do game Sweet Home semelhante com o filme.



Fonte: Comunidade Revil, artigos, Game Sweet Home.
https://residentevil.com.br/artigos/sweet-home-o-jogo-que-inspirou-resident-evil/

Em mais alguma cena é possível notar o quão fiel o jogo seguia a atmosfera que o filme de Kiyoshi e Itami retratava para sua época da Capcom juntamente com Mikami, figura 8 e 9.

Figura 8. Cena de morte no *game* Sweet Home.

Fonte: Comunidade Revil, artigos, Sweet Home.
https://residentevil.com.br/artigos/sweet-home-o-jogo-que-inspirou-resident-evil/

Figura 9. Cena de morte no filme Sweet Home.

Fonte: Comunidade Revil, artigos, Sweet Home.
https://residentevil.com.br/artigos/sweet-home-o-jogo-que-inspirou-resident-evil/

Mikami, designer desenvolvedor de *games* responsável pela franquia de sucesso, não imaginava o quão esta participação na produção de um *game* tão simples para nossa realidade hoje em dia, *Sweet Home* recém produzido com a

Capcom demonstrava indícios para a produção de algo muito maior alguns anos mais tarde, sobretudo a geração de consoles para época de 3ª geração que ainda tinha limitações de processamento e tecnologia de *software* de 2D, mas a ideia já estava plantada.

Em 1994, Mikaki depois de trabalhar em um projeto da *Super Nintendo* o *game Goof Troop*, o recém-chegado da Capcom começou a trabalhar no *game* que continha uma narrativa semelhante ao *game* Sweet Home de 1989, com a produção e implantação de um novo sistema de consoles para época. A 5ª geração de *videogames* chamados *Playstation* da *Sony* 1995 (Japão) continha processamento, estabilidade, conforto e tecnologia 3D, Resident Evil (*Biohazard*) ganhou força total e estreou no console *Playstation* em março de 1996 tanto no Japão com título de *Biohazard*, como no Estados Unidos com título de Resident Evil, o *game* (figura 10) trazia todas as características de trabalhos anteriores só que de forma única para a tecnologia 3D que estava surgindo na estreia dos consoles de 5ª geração da *Playstation*.

Figura 10. Resident Evil, 1996, dentro da mansão.

Fonte: Acervo do autor pesquisador (2019).

Shinji Mikami (figura 11) até hoje é considerado uma das personalidades mais respeitadas e responsáveis pelo o sucesso que a empresa teve com números significativos em vendas estimando-se em mais de 50 milhões de cópias vendidas em seus diversos títulos ao longo desses anos de Resident Evil.

Figura 11. Shinji Mikami, Designer desenvolvedor de *games*.

Fonte: Comunidade 3D Juegos, imagem capturada no site. https://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/30949224/0/shinji-mikami-explica-la-diferencia-entre-horror-y-survival-horror/

2.2.1 Enredo de Resident Evil

Resident Evil se passa em 1998, quando crimes bizarros começaram a assolar a pequena *Raccoon City*[3]. As vítimas, normalmente andarilhos, moradores locais e excursionistas que passam pela floresta nos arredores da cidade, são brutalmente assassinados e seus corpos apresentam sinais de canibalismo e violência extrema.

> [...] corpo mutilado de Anna Mitaki, 42 anos, foi descoberto ontem, no fim do dia, em um terreno abandonado perto de onde morava, na região noroeste de Raccon City, [...] os relatórios do médico-legista das outras vítimas recentes, o corpo de Mitaki mostrava sinais de ter sido parcialmente comido. Os padrões de mordida eram aparentemente formados por mandíbulas humanas. (PERRY, 2013, p. 9)

O departamento de polícia de *Raccoon* decide então enviar seu time de elite, os S.T.A.R.S.[4] (*Special Tactics and Rescue Service*, Serviço de Táticas Especiais e de Resgate) para cuidar do caso. A primeira equipe enviada é a Bravo, que perdeu contato com a delegacia minutos após entrar na área da floresta. Após 24 horas sem contato via rádio, a equipe Alpha é enviada, e se surpreendem ao encontrar o helicóptero da outra equipe completamente abandonada. Enquanto checavam os

[3] Cidade virtual criada a partir de nome de cidade que realmente existe no mundo, a cidade está localizada em *Kuntuncky, EUA*. Embora a cidade nem de longe representa o medo que é sentido no *game*, o nome se encaixou muito bem para a franquia de Resident Evil.

[4] Membros de fuzileiros e membros altamente treinados no mundo virtual do *game* Resident Evil, que serve a corporação e protege os interesses da empresa Umbrella Corporation.

arredores em busca de pistas sobre a localização dos policiais desaparecidos, Joseph Frost, um dos membros da equipe Alpha, é atacado por cães selvagens, que aparentam estado de decomposição avançada além do mais absurdamente velozes com instintos predatórios só para matar.

Abandonados pelo o piloto da equipe, que foge levando o helicóptero, os oficiais sobreviventes se veem sem opção a não ser se refugiar em uma mansão que é avistada ao longe (PERRY, 2013).

Conforme figura 12, observamos a arte conceitual que foi desenvolvida para anunciar a capa de edição americana que na ocasião foi estabelecida como modelo padrão 1996 afim de divulgar o *game*.

Figura 12. Capa Resident Evil, 1996, versão dos EUA.

Fonte: Revista Playstation, Ed. 250

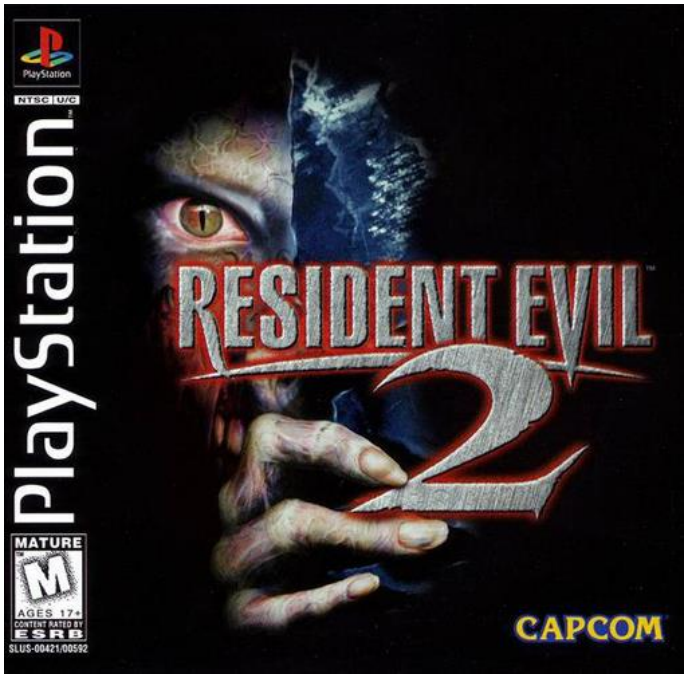
2.2.2 Enredo de Resident Evil 2

Resident Evil 2 (figura 13), também se passa em 1998, entre 29 a 30 de setembro, em que o destino de três pessoas está prestes a colidir em um importante evento na cidade. Um deles é o Leon S. Kennedy, um policial recém-formado que está chegando à *Raccoon City* para se apresentar para o primeiro dia de trabalho no *RPD* (delegacia de polícia da cidade), ele não faz ideia da crise do contágio. Também chegando à cidade está Claire Redfield, em busca de seu irmão, Chris,

com quem perdeu contato nas últimas semanas. O terceiro personagem, o elo de ligação entre Leon e Claire, é um caminhoneiro que acabou de ser mordido por um zumbi em um posto de gasolina. O motorista não sabe da história dos mortos-vivos e foge do local pensando que se trata de algum maluco drogado. Com o braço ferido, ele entra em seu caminhão e pega a estrada para *Raccoon City*.

Curiosamente o *game* Resident Evil 2 foi um dos *games* mais icônicos de toda franquia por apresentar uma quantidade de personagens novos e que se perpetuariam por muito tempo posteriormente, Leon, Claire, Ada, Sherry, William Birkin, Brian Irons, entre outros e além de monstros novos como Licker e Tyrant. Foi lançado em diversas versões de consoles (*Playstation 1, Nintendo 64, Dreamcast, Nintendo Game Cube, Game.Com* e *PC*).

Figura 13. Capa de Resident Evil 2, 1998, Estados Unidos.



Fonte: Comunidade Revil BR, comunidade de fãs oficial do Brasil.

2.2.3 Enredo de Resident Evil 3

Em Resident Evil 3: Nemesis, a história gira em torno de Jill Valentine com acontecimentos que antecedem a história do Resident Evil 2 e 24h depois dos acontecimentos, entre os dias 30 de setembro a 1 de outubro, em que pensava ter deixado de ser assombrada pelos acontecimentos que viveu na mansão nas Montanhas Arklay (*Game* Resident Evil 1), mas em *Raccoon City* ela percebe que o

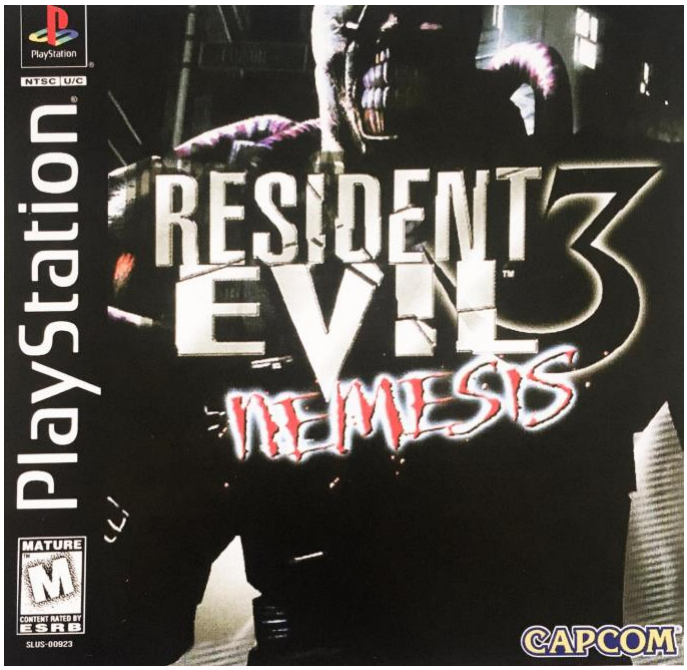
pesadelo ainda persiste. A cidade parece estar sendo tomada pelo T-vírus, e cada vez mais, tudo parece estar completamente fora de controle. Jill passa a agir por conta própria na esperança de reencontrar seu amigo Chris Redfield (personagem de Resident Evil 1), que se dirigiu à Europa para investigar a sede da *Umbrella*. No entanto, os zumbis que tomam conta da cidade se mostram um empecilho para o objetivo de encontrar seu parceiro. Sem contar de uma arma biológica extremamente perigosa produzida pela *Umbrella: o Nemesis*.

Curiosamente a versão lançada nos EUA em 11 de novembro de 1999 apresenta um estilo de arte gráfica mais aparente em torno da imponente e nova arma biológica do *game*, em que na versão japonesa adotou como subtítulo de *Last Escape* (figura 14) mudando para *Nemesis* (figura 15) sem contar que usa praticamente o mesmo processo gráfico de produção de sucesso de vendas de Resident Evil 2 em 1996, Shinji Mikami e equipe de produção não esperava que o *game* fosse fazer tanto sucesso por ser uma história que focava somente em um personagem (Jill Valentine), mas em contrapartida foi implementado um novo modo no estilo de jogos de terror *(survivor horror)* em que os jogadores em frações de segundo deveriam escolher uma opção aleatória apresentada na tela, em que consistia em escolher (lutar ou fugir) em certas ocasiões (figura 16).

Figura 14. Capa Biohazard 3, 1999, versão Japonesa.

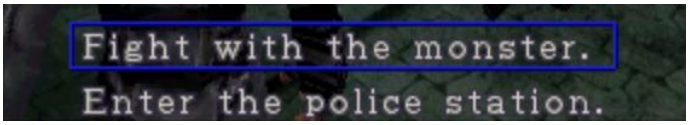
Fonte: Revista Playstation, Ed. 253.

Figura 15. Capa Resident Evil 3 Nemesis, 1999, versão dos EUA.



Fonte: Revista Playstation, Ed. 253.

Figura 16. ‘‘Lutar ou Fugir’’ interação, Resident Evil 3 Nemesis, 1999.



Fonte: Acervo do autor pesquisador (2019).

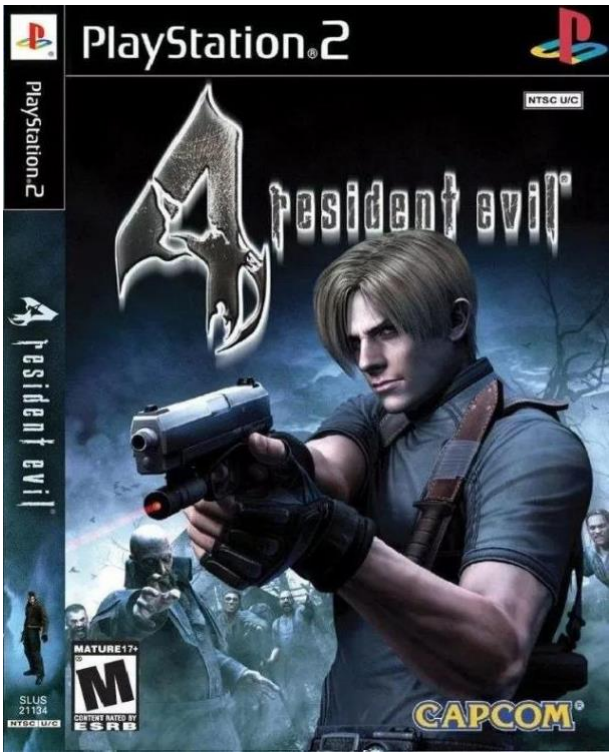
2.2.4 Enredo de Resident Evil 4

Com o fim da *Umbrella* em 2003, 5 anos após os acontecimentos dos *games* antecessores, em Resident Evil 4 (figura 17), a história marca uma mudança de rumos na série. O governo dos EUA, cujo envolvimento na compra de armas biológicas força a renúncia do presidente em exercício. Em 2004, o novo governante, Graham, é empossado. Leon Scott (personagem principal de Resident Evil 2), agora agente secreto, antes de ser nomeado para o cargo de segurança do presidente, é enviado para uma missão de resgatar a filha do presidente, Ashley.

O serviço secreto não demora muito para localizar indícios através de testemunhas e consegue informações de um grupo de suspeitos chamados *Los Iluminados*, grupo considerado perigoso e extremista de sádicos de uma seita de uma vila rural, localizado em uma ilha na Espanha.

Curiosamente o jogo Resident Evil 4 representou evolução dos *games* de ação trazendo tecnologia e interatividade nunca antes visto no 3D, seu sucesso acabou-se trilhando caminho para as futuras gerações de Resident Evil, isso porque a geração de consoles estavam sendo trocadas e múltiplas plataformas em 2005 vinham surgindo como: *Playstation 2, PC, Nintendo Game Cube*.

Figura 17. Capa Resident Evil 4, 2005, versão dos EUA.



Fonte: Revista As Grandes Histórias dos *Videogames*, Ed. parte 2, Editora Europa.

2.2.5 Enredo de Resident Evil 5

O jogo de Resident Evil 5 (figura 18) encerra acontecimentos passados que tanto assolam personagens que foram importantes para série, em especial Resident Evil de 1996, como Jill, Chris e Albert Wesker. A narrativa se passa uma década após o incidente na Mansão de Spencer (Resident Evil 1), Chris Redfield continua na batalha contra a proliferação de armas biológicas, mesmo após o fim da *Umbrella*.

Um dos fundadores da *B.S.A.A.* (*Bioterrorism Security Assesment Alliance*, ou Aliança de Avaliação de Segurança em Bioterrorismo), o ex-S.T.A.R.S. é

atormentado por lembranças de seu passado e pela perda de sua parceira, Jill Valentine, dada como morta após uma missão mal-sucedida.

Algum tempo depois partindo para uma missão corriqueira de apreensão e combate de armas biológicas na África, Chris começa sua jornada com uma personagem local chamada Sheva Alomar, onde terão que lidar com adversidades e uma nova ameaça que acaba se revelando e atormentando onde vivera no passado, Albert Wesker, em que acaba revelando o destino e paradeiro de Jill Valentine que até então pensavam que tinha morrido.

Figura 18. Capa Resident Evil 5, 2009, versão dos EUA.

Fonte: Revista As Grandes Histórias dos *Videogames*, Ed. parte 2, Editora Europa

Algumas curiosidades em torno do *game* Resident Evil 5, a série foi bastante comentada de forma negativa, a Capcom foi acusada de racismo em torno do título da série, pois como inicialmente o *game* tinha uma proposta de trazer dois personagens que trabalhavam em conjunto, Chris e Barry tinham o papel de disseminar uma horda de zumbis que só era caracterizado por negros, as críticas e acusações acabaram que pegando de surpresa a franquia antes mesmo do *game* ser lançado oficialmente, sendo assim forçando a repensar a diversidade de inimigos para compor o *game* com negros, brancos e asiáticos, a protagonista Sheva

substituiu Barry, a Capcom desistiu de matar Jill e por fim buscando entregar uma experiência nostálgica de ação com terror.

Segundo a Capcom em sua última atualização no site, o quinto *game* da série está em primeiro lugar em vendas de todos os Resident Evil com estimativas de 7,5 milhões de unidades vendidas no mundo desde o seu lançamento em 2009 onde foi lançado para *Playstation 3, Xbox 360* e *PC*.

2.2.6 Enredo de Resident Evil 6

E em meados de 2012 surgia para as plataformas de *Playstation 3, Xbox 360 e PC* mais um *game* que seguia uma linha de interação envolvendo a trama, a partir da jogabilidade de Resident Evil 4, onde tivemos como protagonista principal, Leon.

Com uma narrativa ameaçadora de bioterrorismo, surtos são evidenciados por personagens na América, Leste Europeu e China onde nesses pequenos locais, surtos são vividos assim como em *games* anteriores, onde aumentaram com infestação de determinados vírus que transformam as pessoas em zumbis.

O *game* desta vez revive não somente Leon da série, mas também mais três campanhas jogáveis com personagens icônicos da série como: Chris de Resident Evil 1, Ada Wong de Resident Evil 2 e Jake Muller, filho do principal antagonista Albert Wesker de Resident Evil 1, 4 e 5, onde a narrativa se passa em meados do fim de 2012 e início de 2013.

Leon é acompanhado pela agente de segurança Helena Harper, Chris atua ao lado de Piers Nivans, também membro da B.S.A.A[5], Jake Muller que é protegido por Sherry Birkin, personagem de Resident Evil 2 de 1998 e Ada Wong que age como espiã sozinha assim como foi em 1998.

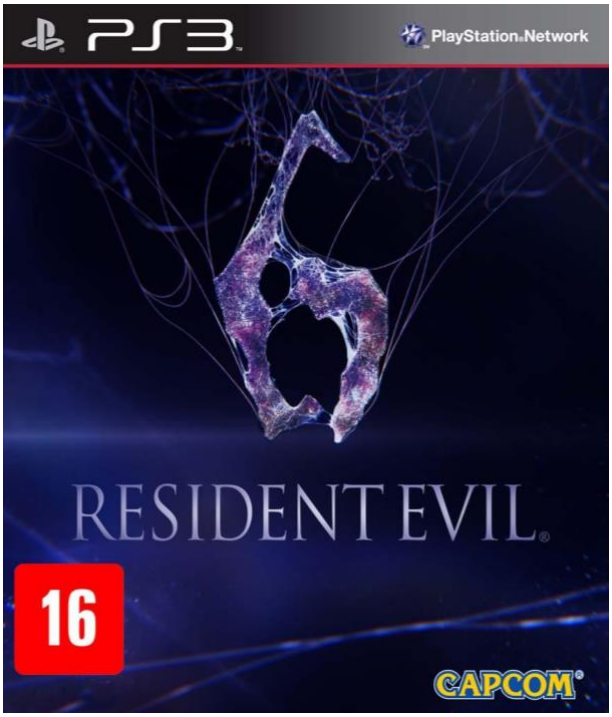
Resident Evil 6 (figura 19) trouxe curiosamente para época um sistema que muitos jogadores e adeptos aos *games* hoje em dia conhecem bem: o *crossover*, onde permite que jogadores cooperem simultaneamente a partir de seus *videogames* em suas respectivas plataformas, *PC, Xbox 360 ou Playstation 3*, algo que há tempos fãs da série pedia aos desenvolvedores.

---

[5] B.S.A.A (*Bioterrorism Security Assesment Alliance* ou Aliança de Segurança e Avaliação em Bioterrorismo) sigla da principal organização de combate ao bioterrorismo criada na narrativa do *game* com combatentes e fuzileiros treinados.

Atualmente o *game* ocupa o 2º lugar em vendas com 7,3 milhões de *games* vendidos, segundo dados divulgados pela Capcom no site da empresa também desde seu lançamento, outubro de 2012.

Figura 19. Capa Resident Evil 6, 2012, versão dos EUA.



Fonte: Revista As Grandes Histórias dos *Videogames*, Ed. parte 2, Editora Europa

2.2.7 Enredo de Resident Evil 7

Resident Evil 7 (figura 20) lançado em 2017 para as plataformas *Playstation 4, Xbox One e PC*, é um daqueles jogos inovadores que incorporou um novo modo de interagir com os jogadores, onde buscou reviver as origens do clássico terror *(survival horror)* vividas na mansão do primeiro jogo de 1996 após caóticos fins trágicos que envolveu a série de jogos de Resident Evil com infestações de vírus, zumbis e armas biológicas, com um sistema de compatibilidade de mistura de óculos virtual e *headset* (fones de ouvido imersivos) do *Playstation 4 da Sony*, o *Playstation VR*[6].

[6] O Playstation VR foi lançado em outubro de 2016 no valor de US$ 399,00 (trezentos e noventa e nove dólares) que consistia em um óculos virtual com imagens em alta resolução de Full HD suportando até 120 frames por segundos atrelado a ambientação de sons simulados em 3D de até 7.1 canais (360 graus).

Figura 20. Capa Resident Evil 7, 2017, versão dos EUA.

Fonte: Acervo do autor pesquisador (2019).

O jogo se ambienta em uma cidade interiorana dos Estados Unidos no estado de Luisiana, o *game* é bastante dramático e totalmente remodelado onde segundo a Capcom foi necessário para trazer as origens do jogo de terror, com *puzzles*, estratégias, resoluções e quebra-cabeças tão presentes nos primeiros *games*, isso sem contar na mudança drástica de posicionamento de câmera em primeira pessoa, algo que até então em jogos anteriores da série era explorado com cenas fotográficas fixas com personagens tridimensionais em movimento dos Resident Evil 1, 2 e 3, no Resident Evil 4, 5 e 6 o posicionamento da câmera era por cima do ombro do personagem, popularmente conhecido como câmera em 3ª pessoa.

O Medo e a sensação de isolamento são sentidos quando jogamos o *game* pela primeira vez, por causa da imersão da câmera em 1ª pessoa, mesmo que você não tenha oportunidade de experimentar com os óculos VR. Através do motor gráfico implementado RE engine da Capcom[7], o jogo é impressionante nos detalhes

[7] RE engine, ferramenta desenvolvida pela Capcom e registrada em fevereiro de 2017 com validade até setembro de 2026, com capacidade de processamento e renderização altamente rápida e realista, desde sombras até desenhos 3D digitalizando praticamente todas as feições de objetos, pessoas e cenários para configurar e criar os jogos eletrônicos da empresa que até então era utilizado outro hardware.

por causa da interação e quem é fã da série consegue enxergar e reviver praticamente as sensações de 20 anos atrás, pois a pedido de fãs no mundo todo, a Capcom já vinha escutando opiniões em conferências que anualmente acontece, no Brasil por exemplo a mais famosa feira que expõe as novidades, o BGS (Brasil *Game Show*) revela e faz demonstrações através do marketing de praticamente todos os jogos que as produtoras de *games* eletrônicos estão explorando e trabalhando.

Por fim, um fato interessante em torno do *game* que segundo o produtor, Masachika Kawata deu a entender em entrevistas antes do lançamento do *game*, e que para muitos jogadores que jogaram o *game* pela primeira vez, se sentiram na pele do próprio protagonista, isso por causa da imersão, exploração e implementação do sistema que o *headset* de realidade virtual que o *Playstation VR* proporcionou, entretanto temos um nome que não lembra nenhum protagonista herói ou vilão que na maioria das vezes a narrativa de Resident Evil explorava, e somos apresentado para Ethan que procura sua namorada desaparecida há três anos, Mia Winters.

2.3 Semiótica e Imagem um Estudo de Signos

Primeiramente precisaremos nos adentrar nos significados dos signos, onde o auxílio da semiótica age de forma como estudo da ciência relacionada a qualquer linguagem. Nesta seção serão apresentadas e discutidas as teorias que os autores defendem brevemente afim de se construir e entender um pouco da semiologia a partir da visão de Barthes e Joly, autores que formam opiniões que auxiliam na manutenção em nosso tempo e espaço sobre o estudo, em suma importante para esta pesquisa que trabalha praticamente analisando imagens de capas de jogos de *videogames*.

Para compreender o papel que os signos carregam quando são empregados no campo semiológico (termo europeu), visto que dentre as análises observadas sobre os objetos de estudo das capas, tendem também a experimentar extrair algo parecido como a compreensão, se atentamos ao exemplo: ao ouvir a palavra gato, você compreende os sons que formam a palavra, onde através de simples lembranças que são desde cedo inserido em nossa mente, identificamos uma imagem sonora, ou seja, gato é o significante da imagem concebida em nossa mente propriamente dita. Já o significado é a imagem conceitual, que na ocasião serviu para exemplificar como dado de conhecimento que se carrega na mente a respeito.

Barthes (2012) diz que:

> O signo é, pois, composto de um significante e um significado. O plano dos significantes constitui o *plano de expressão* e o dos significados o *plano de conteúdo*. [...] Hjelmslev introduziu uma distinção importante talvez para o estudo do signo semiológico [...] (2012, p. 51).

Ainda se tratando de signos e contextualizando sob os aspectos semióticos (termo americano), a partir do século XX, a disseminação para interpretar os signos através dos olhares do suíço Ferdinand de Saussure (1857-1913) pela Europa e Charles Peirce (1839-1914) cientista dos Estados Unidos, embora ainda uma recente disciplina nas ciências humanas.

Sendo assim, Joly (2012) expressa:

> [...] nem sempre as coisas tenham sido formuladas desse modo [...] estudar certos fenômenos em seu aspecto semiótico é considerar [...] um signo só é

> “signo” se “exprimir ideias” e se provocar na mente daquele ou daqueles que o percebem uma atitude interpretativa (2012, p. 29).

De fato, a cada observação que envolve tempo, espaço e local, o uso e entendimento de signos, podem sofrer variações onde a etimologia da palavra tende a ter expressões linguísticas diversificadas, ou seja, ambos os autores têm um embasamento teórico a respeito do termo signo que surgiu a partir do grego em sua etimologia, *semeion*, posto que a semiologia (linguagens particulares) e semiótica (canônico) nada mais é do que palavras fabricadas em contextos de locais ambíguos.

Joly (2012) explica que:

> [...] “semiótica” e de “semiologia” [...] o primeiro, de origem americana é o termo canônico que designa semiótica como filosofia das linguagens. O uso do segundo, de origem europeia, é mais bem compreendido como o estudo de linguagens particulares (imagem, gestos, teatro etc.) Os dois nomes foram fabricados a partir do grego *semeion*, que quer dizer “signo” (2012, p. 30).

Diante de breve explicações, utilizaremos o sentido dos signos para buscar compreender as imagens que estão presentes nas capas de objeto de estudo, a série Resident Evil, pois como signos podem ser considerados imagens nesta situação, faz-se necessário o uso para poder interpretar de várias formas diferentes, entretanto sendo receptivo ao ponto de buscar compreender de forma mais sucinta dentro da medida do possível ao analisar.

> [...] nos proibir de interpretar uma obra sob o pretexto de que não se tem certeza [...] é melhor parar de ler ou contemplar qualquer imagem de imediato. [...] Interpretar uma mensagem, analisá-la, não consiste certamente em tentar encontrar ao máximo uma mensagem preexistente, mas compreender o que essa mensagem, nessas circunstâncias, provoca de significações aqui e agora (JOLY, 2012, p. 44).

Outra questão que a autora aponta é que não se deve deixar de praticar e se por no outro lado deliberadamente, mesmo que se imaginemos com dificuldades que certamente irão surgir, visualizar uma imagem requer é claro um pouco de entendimento, mesmo que nunca tenha tido algum contato com a tal, em outras palavras, evite de se proibir ao visualizar a imagem, seja receptivo e não se proíba colocando obstáculos, pois os critérios para compreender qualquer sentido da imagem pode ser tendencioso e mais ou menos perigoso, afirma Joly (2012).

Sendo assim, podemos visualizar as seguintes diferenças de significantes que ocasionalmente estão inseridas sobre as imagens a serem interpretadas e analisadas, no intuito de extrair de forma sintética o mais sucinto possível, aspectos que se classificam tanto pelo o meio do conceito empregado em tal imagem, neste caso as capas, objetos de estudo desta pesquisa, assim como as mensagens, pretendendo-se obter resultado admissível.

Mais uma vez, a comunicação age de forma nas imagens como funcionais, claro que isso dentro do campo do design e comunicador, para exemplificar melhor a linha de raciocínio, saber o destinatário da mensagem é de suma importantíssimo, visto que, imagens não tem sentido se não houver o receptor, tornando-o compreensível dentro do contexto aplicado.

Joly (2012) diz que:

> [...] uma imagem sempre constitui uma *mensagem para o outro*, mesmo quando esse outro somos nós mesmos. [...] identificar o destinatário da mensagem visual não basta para compreender para que ela serve. A função da mensagem visual é também, efetivamente, determinante para a compreensão de seu conteúdo (JOLY, 2012, p. 55).

Dito isto, Joly (2012) explana dois métodos que podem ser operatórios nesta pesquisa, onde é visto capas de *games* da série Resident Evil, capas consideradas imagens, onde na primeira situação ocorre em identificar os diversos tipos de imagens no meio da comunicação, fator esse que é um dos critérios para se referenciar. O segundo, comparar com parâmetros a partir do uso da mensagem visual, no intuito de buscar conceber uma aproximação entre o receptor e o mundo ao seu redor.

Finalizando Joly (2012) exemplifica vários modelos de tipos de funções de imagens, mas para tal pesquisa, será considerada o uso da função denotativa e conotativa, termos linguísticos que estão presentes também explicados no autor que se utiliza de tais aspectos, Barthes (2012) denotando com explicações em seu livro chamado “Elementos de Semiologia”.

Barthes (2012) diz que:

> [...] vários signos denotados podem reunir-se para formar um só conotador – se for provido de um só significado de conotação [...] a mensagem denotada, ela não a esgota: sempre sobra “denotado” [...] os conotadores afinal são sempre signos descontínuo, naturalizados pela mensagem denotada que os veicula (2012, p. 115).

Para tal situação o exemplo citado, Barthes (2012) expressa que a língua no aspecto “Português” tem como significado conotado um conjunto de mensagens em português que se remetem a tal; já uma obra propriamente dita, apresenta-se ao significado conotado, se remetendo a “Literatura”, ou seja, a força que se emprega por trás do uso dependendo do contexto geral acabam que se comunicando estreitamente com a cultura, o saber, a história, tempo e espaço.

Posto isto, o uso da Denotação, Conotação e compreensão dos signos em suma busca atingir de forma coesa os processos que englobam o significado, significação e significante como parte de um contexto geral, intermediando para se obter um entendimento a respeito do objeto de estudo.

3 MÉTODO

Os procedimentos metodológicos escolhidos para a pesquisa, foram de suma importância para se chegar em resultados coerentes para os objetivos de estudo. Diante disso, nesta seção serão abordados os procedimentos metodológicos preferencialmente adotados para a análise das capas da série de jogos de Resident Evil. Começando com o Método de Abordagem adotado explanando e como o método foi aplicado, onde logo após discute o Método de Procedimento da metodologia aplicada também na análise, explicando os métodos propostos de análise de imagens de Martine Joly (2012) e elementos semiológicos de Barthes (2012).

3.1 MÉTODOS DE ABORDAGEM

A análise das capas se utilizou do método dedutivo, que é nada mais nada menos caracterizado pela dedução que se leva a conclusão de uma determinada premissa, ou seja, explicando o conteúdo. Para isto, faz-se necessário lançar argumentos para conseguirmos tirar conclusões afirmando com explicações consideradas verdadeiras do que já contém em tal premissa, uma conclusão (LAKATOS, 2007).

Seguindo a definição de Lakatos a respeito sobre o método dedutivo, analisou-se as capas da série de jogos de Resident Evil desde sua primeira edição até a sétima, onde totalizou-se 7 capas, com intuito de explicar seus significados empregados implicitamente, assim extraindo o que representam nas capas das edições norte-americanas de Resident Evil.

3.2 MÉTODOS DE PROCEDIMENTO

A análise partiu-se do estudo de métodos de procedimento que se encaixam de forma condizente para a pesquisa, através do método estruturalista para descontruir as várias partes da capa (objeto de estudo) investigando suas estruturas, ou seja, do fenômeno concreto para o abstrato e vice-versa (MARCONI, LAKATOS, 2007). Através do uso método estruturalista foi fragmentado a partir de duas

estruturas de observação: se a capa contém ilustração/imagem e destrinchar as estruturas tais como: cores, tipografias e texturas.

Também foi empregado para análise das capas o método fenomenológico que permite avançar através de dados conscientemente vistos, ou seja, sem se preocupar com o desconhecido atrás do fenômeno, independentemente se é real ou só se contém aparência (PODANOV, FREITAS, 2013). As etapas realizadas com este método, permite ao pesquisador, observar e descrever o que é visto nas capas de Resident Evil, além do mais concluindo com os significados observados dos mesmos, que se auto intitula fenomenológico.

Explicando o método adotado para a pesquisa de análise, com auxílio dos principais autores: Martine Joly (2012) de análises de imagens e Barthes (2012) de elementos semiológicos, no qual se baseiam em defender elementos visuais: signos icônicos (imagens); signos plásticos (cores, formas, texturas, tipografia) e signos linguísticos (significante e significado). Assim como por meio da denotação e conotação, que ocasionalmente se descreve o que é visto das capas e depois se expressa através da conotação no sentido figurado da palavra.

Posto isto, foi considerado como base para iniciação da pesquisa, as seguintes estruturas dividas em três etapas mencionadas logo a seguir:

1- A reunião e seleção das capas do jogos de *videogame* do tema estudado: a série de Resident Evil, que se inicia desde sua primeira edição de 1995 até o título de edição de número sete do ano de 2017, onde foi tratado digitalmente após verificação de revistas, jogos e livros que englobassem o tema, sendo assim, considerando os títulos mais jogáveis e vendidos dos quase 20 anos de franquia de Resident Evil da Capcom desde sua época até os dias atuais.

2- Através da reunião de todos os elementos que configuram as capas, foi importante explicar com descrição o mais preciso possível os conceitos listados como cor, que segundo Heller (2013) defende através de pesquisas e entrevistas que as cores não são somente fenômenos óticos e técnicos, mas que também são carregados de significados entrelaçados dependendo do seu contexto onde é empregado para seu receptor. A textura por Munari (2006) exemplifica que superfícies deixam de ser uniformes (lisas) quando passam a ter superfícies idealizadas, onde basta um pequeno ponto em uma folha branca, para ser considerado textura.

Tipografia com suas explicações de variações anatômicas de tipo com serifa, sem serifa, peso, tamanho, estilo romano ou itálico (LUPTON, 2013).

3- E por fim, no nível mais aprofundado, utilizar-se de Barthes que sugere em elementos de semiologia analisar através da denotação e conotação, onde é observado e anotado basicamente tudo denotativamente, assim como a conotação que segundo autor defende que vários signos denotados podem justamente se tornarem um só conotador (BARTHES, 2007). Em outras palavras, desfragmentando a denotação (elementos) do objeto de estudo, nesse caso a capa dos jogos de Resident Evil, para formar a conotação no sentido figurado.

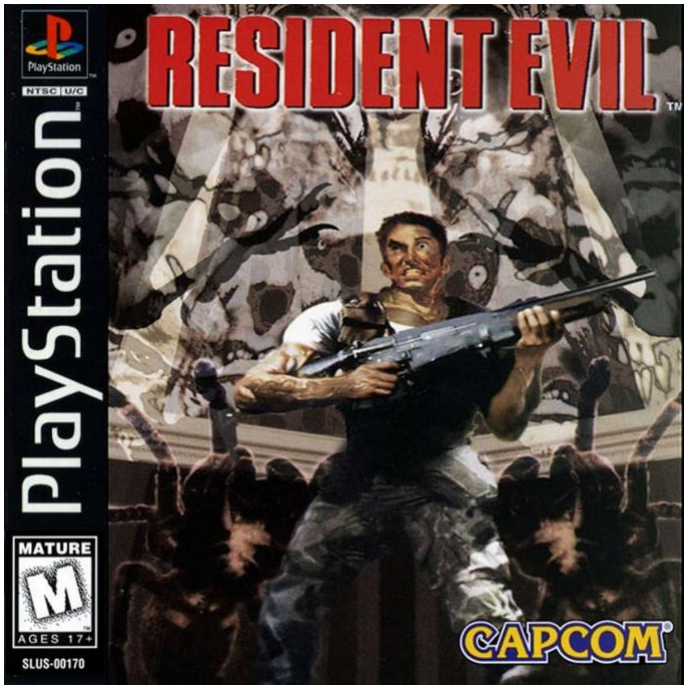
4 RESULTADOS

Diante dos procedimentos metodológicos adotados, tornou-se possível a apresentação e reflexão dos resultados em torno do estudo de caso. Desta forma, encontram-se a análise de 7 capas da série e franquia de jogos de Resident Evil utilizando os métodos propostos de análise de imagens de Martine Joly (2012) e elementos semiológicos de Barthes (2012). A sessão é construída a partir de um conjunto de subseções que juntas defendem as ideias dos métodos propostos pelo os autores. Aqui nesta sessão, foram consideradas e utilizadas as capas frontais dos mais genuínos e originais possíveis objetos de estudo, onde foi tratado através *software* de manipulação de imagem, com intuito de se obter uma coloração e saturação para melhor visualização.

4.1 ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL

Para a primeira capa de Resident Evil, lançada em junho de 1996, foi utilizado a versão norte-americana, distribuído e produzido pela Capcom, criadora do *game* a ser analisada a seguir:

Figura 21: 1ª Capa de Resident Evil, versão norte-americana, 1996.



Fonte: Revista: As Grandes Histórias dos Videogames, Editora Europa, edição: nº 01

Denotação

O nome “Resident Evil” aparece à direita no topo da capa em caixa alta, com título em vermelho, sombras em preto e branco levemente desfocados e tipo *sans bold* condensado romano; já o nome “Playstation” aparece à esquerda em caixa alta e baixa com orientação vertical para cima, com título de cor branca e tipos *sans medium* romano; por fim o nome “Capcom” aparece na parte inferior à direita em caixa alta, com título em amarelo sobreposto em camadas de contorno azul escuro e branco, tipo *serif bold* romano (LUPTON, 2013).

A marca Playstation® localizada ao topo do lado esquerdo da capa, tem largura igual ao título “Playstation”, assim como o selo localizado no canto inferior do lado esquerdo possui a mesma largura.

O homem está em pé segurando uma arma de calibre considerável, olhando para a esquerda, boca entreaberta pressionando-se à mandíbula, com joelhos levemente flexionados, sobrepondo-se à aranha do lado esquerdo e por trás da aranha do lado direito. Ele é extremamente forte, aparentando-se ser um soldado, de pele clara e cabelo curto em tons de preto.

A figura ao fundo por trás do homem, contém cenário com colunas clássicas de estilo Romano, três feixes de luz propagando-se de baixo para cima por trás do homem; um fundo preto também é visto por trás do nome “Playstation” à esquerda paralelamente a figura do cenário.

Por fim, o cenário da figura ao fundo, contém manchas incompreensíveis que denotam com mais precisão os elementos que compõe o ambiente por trás do homem a não ser, garras localizadas à esquerda e direita do homem levemente transparente em tons escuros.

Conotação

O título da capa assim como as ilustrações fazem alusão a elementos presentes no *game*, o vermelho do título do jogo “Resident Evil”, traz uma forte característica e significado de uma das cores mais apreciadas no mundo, onde sua combinação se encaixa perfeitamente para o tema de forma legível, contrastando com a figura-fundo da capa. Por ser uma cor predominante desde os primórdios de nossa existência, o vermelho representa para muitas culturas a simbologia do fogo e

sangue humano, ou seja, a escolha da cor do título não traria tanta significação se fosse representada pelo o branco por exemplo, onde representa o sinal de paz.

As tonalidades escuras e principalmente a cor preta presente na capa, remete-se a violência e morte por causa do tema que o jogo sugere: o terror. Pois entende-se que a cor preta é na verdade ausência de pigmentação de luz, sem contar que o fim da vida é imageticamente associado ao preto, por conta da decomposição que a carne de um ser vivo se comporta, assim como os vegetais que ficam podres.

A combinação do tipo e peso que ela sobrepõe na capa, representa a brutalidade, violência e impacto de uma ameaça que se traduz de forma não literal, onde no sentido mais amplo é caracterizado como “Morador Maligno” em Resident Evil, isso sem mencionar o trocadilho da junção das palavras que originaram o título do *game* por se passar em uma residência sombria e misteriosa.

As ilustrações fazem menções a características que estão presentes no conteúdo do *game*, onde o soldado expressa a partir de suas feições: o medo, preocupação e exaustão no ambiente em que se encontra. Ainda analisando as ilustrações, notamos a presença de insetos (aranha) desproporcionais em relação ao personagem, sugerindo-se o quão perturbador deve ser encontrar tais criaturas em uma residência sombria e provavelmente perigosa.

A arma do personagem também sugere que para combater os desafios na residência misteriosa, é imprescindível estar fortemente equipado, embora o espanto em seu rosto demonstre que não estava preparado para combater esse desconforto.

A textura presente na figura ao fundo carrega significados incompreensíveis, e na ocasião levando em conta as diferentes interpretações que as pessoas possuem, é notável ainda à presença de garras tanto na esquerda e direita, sugerindo-se monstros deformados e perigosos para os personagens que estão presentes.

Por fim o logotipo “Playstation®” e símbolo “PS” representam a exclusividade que a produtora Capcom traz de conteúdo, com cores neutras em relação ao *layout* da capa afim de evitar poluição visual, respeitando um alinhamento tanto vertical como horizontal sobre a ilustração.

Relatório

No quadro a seguir podemos verificar uma síntese dos resultados obtidos a partir da 1ª análise da capa de Resident Evil versão americana de 1996.

Quadro 1: Relatório da Análise da Capa de Resident Evil, versão americana, 1996.

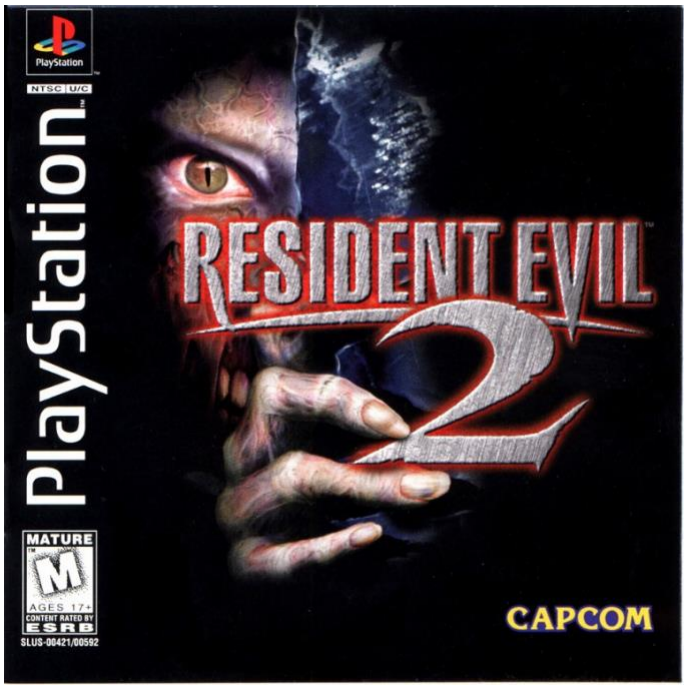
Capa analisada	Denotação	Conotação
	• Capa Ilustrada; • Título “Resident Evil” canto superior à direita, caixa alta, cor vermelha; • Sombras do tipo em preto e branco levemente desfocadas; • Marca “Playstation” com orientação vertical, caixa alta e baixa, cor branca; • Marca “Capcom” em caixa alta, cor amarela, contorno duplo azul e branco; • Homem em pé segurando uma arma; • Olhando para a esquerda, boca entre aberta, joelhos flexionados; • Aranhas do lado esquerdo e direito; • Forte, de pele clara, cabelos curtos preto; • Cenário com colunas clássicas Romanas; • Três feixes de luz; • Figura-fundo manchas incompreensíveis.	• A capa apresenta tipos em cores vermelhas, branco e amarelo. Como elemento principal em primeiro plano temos um soldado com semblante de medo, o mesmo segura uma arma para se defender do que estar por vir. Os elementos no cenário em segundo plano transmitem os desafios que este personagem irá enfrentar, como a aranha de tamanho desproporcional que figura a ilustração.

Fonte: Quadro elaborado pelo o autor para síntese de informações da análise (2019).

4.2 ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL 2

A próxima capa para análise é de Resident Evil 2, lançada em janeiro de 1998, plataforma Playstation 1, onde também foi utilizado a versão norte-americana, distribuído e produzido pela Capcom.

Figura 22: 2ª Capa de Resident Evil 2, versão norte-americana, 1998.



Fonte: Revista: As Grandes Histórias dos Videogames, Editora Europa, edição: nº 01

Denotação

O nome “Resident Evil 2” aparece à direita no centro da capa em caixa alta, com título em cinza metálico, sombras em preto e vermelho levemente desfocado, o tipo é *sans bold* condensado romano com estilização da letra “R” e letra “V”, além do mais o numeral “2” é maior e está levemente localizado à direita em relação ao título, com uma textura metálica levemente inclinada em ângulo de 15º graus; já o nome “Playstation” aparece à esquerda em caixa alta e baixa com orientação vertical para cima, com título de cor branca e tipos *sans medium* romano; por fim mais uma vez o nome “Capcom” aparece na parte inferior à direita em caixa alta, com título em amarelo sobreposto em camadas de contorno azul escuro e branco, tipo *serif bold*

romano (Lupton, 2013), entretanto de forma aplicada sobre a capa em tamanho reduzido.

Desta vez não temos um personagem aparente, mas a metade de um rosto não humano localizado à esquerda da capa com olhar de réptil, mão e dentes aparentemente em tons avermelhados por trás do título que compõe a obra, a mão segura o numeral 2 entre os dedos com unhas pontiagudas e grandes, a boca está fechada, mas os lábios, pómulo (bochecha) e mandíbula estão dilacerados, ocasionando a visualização dos dentes canino e incisivo lateral direito da parte superior da boca. A forma do rosto é extremamente forte, onde podemos observar por causa das dilatações com excessos de veias em seu rosto e mão.

Localizado assimetricamente à direita do rosto, temos um cenário que compõe a figura-fundo em tons azulados, indicando ser uma caverna fria, com iluminação estendendo-se em forma radial, o cenário, rosto e chapado preto da capa, se harmonizam em uma peça só com tons escuros e efeitos de sombras aparente.

Conotação

Analisando a partir do título desta segunda capa, em Resident Evil 2 notamos a presença de uma composição de obra mais misteriosa com combinações de tipos, cores e manipulação de ilustração, a começar pelo título com o uso de uma textura que remete à sensação tátil de um metal áspero e sua cor: o cinza que representa sentimentos de crueldade e mistério. Por sua vez a cor se encaixa unicamente perfeita para o tema que a capa propõe, sem mencionar na combinação dos tons ofuscados do preto e vermelho por trás do título, que indiretamente estão associados ao sangue por conta do vermelho e sombra levemente preta por trás do título para transparecer melhor uma legibilidade agradável diante da obra geral da capa.

O cinza representa para a cultura ocidental sensações vagas e sem cor, (HELLER, 2012) onde podemos citar como exemplo um dia de chuva nublado para entendermos a sensação que essa cor significa: chato e tedioso, ou seja, cruel por não demonstrar o que ela representa conforme as cores menos apreciadas sugerem.

A figura-fundo é composta por uma ilustração misteriosa, embora sugere-se uma espécie de monstro que será enfrentado em algum momento do *game*, pois diferentemente da primeira capa analisada, aqui nesta análise o medo não está presente e sim a sugestão de desafio que o usuário deverá enfrentar na trama.

Também analisando ainda o monstro, notamos à presença do olhar penetrante que é evidenciado e associado à um réptil metaforicamente perigoso espreitando-se nas sombras à espera para dar o bote no momento certo, embora não sabemos o que é, fica nítido que aqui o monstro apresenta feições humanas, sugerindo-se uma modificação genética, onde o enredo do jogo trabalha como foco principal, o "Vírus-G" que é experimentado por um dos antagonistas[8] do *game*.

A imagem ainda é cortada literalmente no meio pela presença de um cenário ao fundo, com tons frios de azul, a cor que tem significados de vida, onde sugere-se e é observado em todo o planeta que é composto acerca de mais de 70% de água, aqui é tratado como o lado oposto do mal, onde os jogadores poderão combater tais criaturas neste novo enredo em Resident Evil 2.

Finalizando, o logotipo e símbolo como foi na primeira capa, em Resident Evil 2, o mesmo respeita o grid padrão como foi no primeiro, com a logo "Playstation®" representando a exclusividade do *game* assim como o "PS" que são marcas registradas da Sony e a produtora Capcom, afim de evidenciar e marcar o conteúdo produzido desta nova sequência de jogo da franquia Resident Evil também respeitando com alinhamento tanto vertical como horizontal sobre a imagem da capa.

[8] Um dos antagonistas principais de Resident Evil 2 se chama William Birkin, cientista do enredo que acaba se transformando em uma criatura horrenda, ao se auto injetar o vírus que promete modificações genéticas que na pele do hospedeiro, se ganha forças descomunais e perigosas, entretanto seu corpo acaba sofrendo severas mutações gerando efeitos colaterais.

Relatório

No quadro a seguir também podemos observar uma síntese dos resultados obtidos a partir da 2ª análise da capa de Resident Evil 2 versão americana de 1998.

Quadro 2: Relatório da Análise da Capa de Resident Evil 2, versão norte-americana, 1998.

Capa analisada	Denotação	Conotação
	• Capa ilustrada; • Título “Resident Evil 2” no canto à direita e meio da capa, caixa alta, cor cinza; • Sombras do tipo em preto e vermelho levemente desfocadas; • Marca “Playstation” com orientação vertical à esquerda, caixa alta e baixa, cor branca; • Marca “Capcom” em caixa alta, canto inferior à direita, cor amarela, contorno azul e branco, porém a marca é menor; • Metade de Rosto de não humano com partes dilaceradas à esquerda; • Olhar penetrante, olho de réptil; • Figura-fundo assimétrica à direita do rosto; • Cenário com tons de cores azulados.	• A capa contém elementos que reforçam a ideia de mistério. Com um cenário sombrio, podemos observar a tipografia com o nome Resident Evil 2 em tons de cinza com efeitos de sombra levemente desfocadas em tons de cores preto e vermelho, como um prólogo do que será revelado. Isso fica evidenciado ao colocarmos em segundo plano o que parece ser um monstro.

Fonte: Quadro elaborado pelo o autor para síntese de informações da análise (2019).

4.3 ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

E para a próxima capa para análise é de Resident Evil 3: Nemesis, lançado em setembro de 1999, onde também foi selecionado a versão norte-americana, distribuído e produzido pela Capcom.

Figura 23: 3ª Capa de Resident Evil 3: Nemesis, versão norte-americana, 1999.

Fonte: Revista: As Grandes Histórias dos Videogames, Editora Europa, edição: nº 01

Denotação

O nome “Resident Evil 3: Nemesis” é visto no centro da capa com variações de pesos em caixa alta e baixa, onde o numeral “3” está sem preenchimento de cor, mas com leve efeito de brilho na cor branca em seu contorno, além do mais está por trás do título da capa, já o título (Resident Evil) que nomeia a capa está em caixa alta, na cor cinza degradê com cortes transversais sobre o tipo de estilo *sans bold* condensado romano, o nome “Evil” é maior em relação ao nome “Resident” e também o numeral “3” que é maior ainda localizado à direita em relação ao título; o nome “nemesis” é construído em caixa baixa, na cor vermelha sobreposto com brilho de cor branca e tipo de escrita em estilo grafite.

O nome “Playstation” aparece à esquerda em caixa alta e baixa com orientação vertical para cima, com título de cor branca e tipo *sans medium* romano; por fim o nome “Capcom” é visto na parte inferior à direita da capa em caixa alta, com título em amarelo sobreposto em camadas de contorno azul escuro e branco, tipo *serif bold* romano, aplicada sobre a capa em tamanho menor (LUPTON, 2013).

É visto também uma figura em segundo plano da metade do corpo da cintura para cima de um homem desfigurado com pele costurada na parte direita da face, olho branco na parte esquerda e mandíbulas fechadas sem lábios, demonstrando os dentes e gengivas, além do mais existem conexões de tubos sobre a clavícula rodeando por trás do pescoço do ser vivo. É extremamente grande e forte, visto por conta da ocupação que ocupa praticamente toda a obra sobre capa, de pele avermelhada e efeitos de luz e sombra.

A figura-fundo por trás do homem, contém uma espécie de cenário de rua com casa à sua esquerda e placas de indicação de rua à direita, onde também é observado um raio de luz por trás do homem que se propaga do horizonte até ele.

Conotação

Em primeiro plano temos o título desta terceira capa em análise que carrega elementos que compõe uma obra seguindo um padrão de cores e efeitos de luz e sombra quase que parecidos da análise anterior, onde podemos observar que o título “Resident Evil” carrega a tonalidade de cor cinza degradê, aqui o cinza significa praticamente os mesmos signos: crueldade e mistério (HELLER, 2012), além do mais a tipo do título está com cortes transversais que sugere a violência desta nova ameaça como sugere o prólogo da capa; o tipo “nemesis” que está na cor vermelha e caixa baixa, contém brilho branco por trás para uma melhor legibilidade sobre os tons escuros, e ainda mais conota o sentido de mancha de sangue ocasionado pelo o monstro que aparenta ser uma arma biológica para aniquilar os jogadores no enredo do *game*, que é numerado pelo o numeral “3” dando a entender histórias paralelas do novo *game*.

O nome Nemesis sugere a arma biológica que representa a ilustração de uma ameaça para os jogadores que se opõem em seu rastro, que consequentemente através da observação da capa do título fica claro por seus elementos nemesis em

vermelho representando nesta obra o sangue, assim como a própria palavra *Evil* onde é empregada no *layout* da capa do jogo denotando os signos.

A figura-fundo contém um cenário que sugere praticamente a mesma cidade que os personagens do jogo anterior, acabam que demonstrando paralelamente uma espécie de narrativa que acontece horas antes ou depois dos episódios vividos pelo os personagens tanto do Resident Evil 1 e 2, aqui a ameaça mantêm um padrão, de figura que se repete praticamente desde o seu lançamento dos títulos 1 e 2, ou seja, onipresente quase que em todos os lugares, com nuances apenas na forma de se expor através do vírus que de fato é um problema e chave principal no enredo.

Por fim, o logotipo e símbolo como foi na primeira capa e segunda, mantêm padrões praticamente iguais na forma de apresentar a marca, além do mais a logo “Playstation®” representa a exclusividade do game assim como o “PS” que são marcas registradas da Sony e a produtora Capcom das capas analisadas.

Relatório

Logo abaixo podemos observar uma síntese dos resultados obtidos a partir da 3ª análise da capa de Resident Evil 3: Nemesis, 1999.

Quadro 3: Relatório da Análise da Capa de Resident Evil 3: Nemesis, versão norte-americana, 1999.

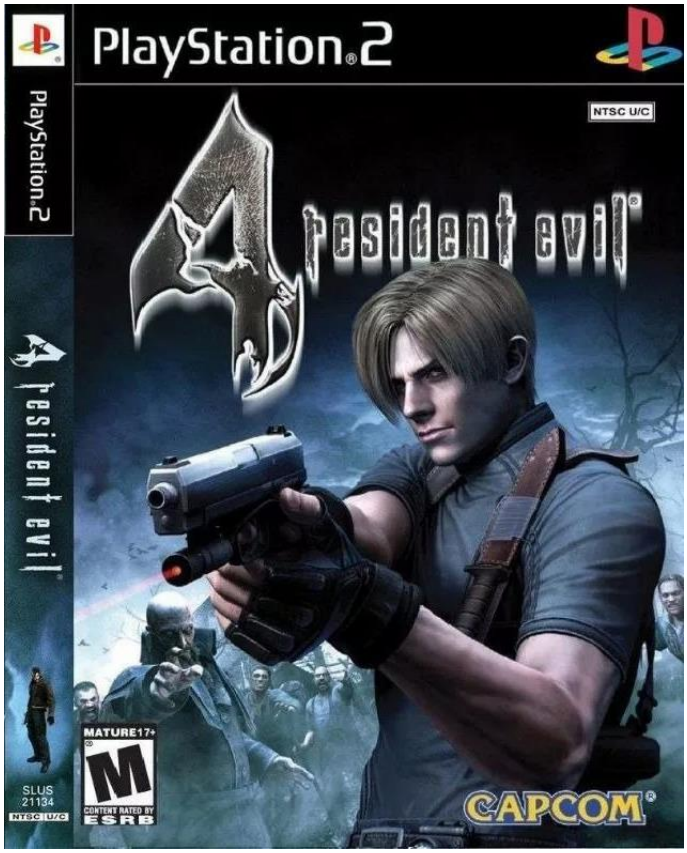
Capa analisada	Denotação	Conotação
	• Capa ilustrada; • Título “Resident Evil” no centro da capa, variação de tamanho e caixa alta, cor cinza degradê; • Título nemesis em caixa baixa, cor vermelha, • Sombras do numeral “3” sem preenchimento de cor, mas com efeito de brilho na cor branca; • Marca “Playstation” com orientação vertical à esquerda, caixa alta e baixa, cor branca; • Marca “Capcom” em caixa alta, canto inferior à direita, cor amarela, contorno azul e branco, porém a marca é menor; • Ser desfigurado da metade da cintura para cima; • Olho branco à esquerda, mandíbula fechada, gengivas e dentes aparente, além do mais conexões de tubos sobre a clávicula; • Extremamente forte e ameaçador de tamanho descomunal; • Figura-fundo com cenário de rua e construções de casas.	• Nesta 3ª capa os elementos ganham a ideia de ameaça. Com uma figura monstruosa e espécie de arma biológica com intuito de só matar na região em que ele se encontra, sem mencionar o cenário que paralelamente ocorre antes ou depois dos acontecimentos do *game* anterior. • Aqui a tipografia com o nome Resident Evil 3: nemesis em tons de cinza e vermelho com efeitos de brilho, ganha sentido de prólogo do que será enfrentado pelo os jogadores e aos que se opuserem no caminho do nemesis (arma biológica).

Fonte: Quadro elaborado pelo o autor para síntese de informações da análise (2019).

4.4 ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL 4

Na próxima capa para analise foi selecionada a versão de Playstation 2 de 2005, lançado em outubro de 2005, onde também foi selecionado a versão norte-americana portada originalmente do Gamecube do mesmo ano que originou o título, distribuído e produzido pela Capcom conforme a seguir:

Figura 24: 4ª Capa de Resident Evil 4, versão norte-americana, 2005.



Fonte: Revista: As Grandes Histórias dos Videogames, Editora Europa, edição: nº 02

Denotação

E para esta capa aqui temos diversos elementos que compõe a capa de título de número “4”, onde o numeral aparece à esquerda no topo superior da capa em tamanho grande, de cor cinza escuro e brilho branco levemente desfocado em caixa baixa; o nome “Resident Evil” aparece à direita do numeral quatro, com tamanho menor sobre a cabeça do personagem, com título também em cinza escuro e brilho de mesma cor do numeral em caixa baixa, ambos apresentam tipos *sans medium*

bold, tipo de estilo grafite (LUPTON, 2013). A junção do numeral “4” e “Resident Evil também se repete na parte esquerda e centralizada da capa do DVD, em tamanho menor de sentido vertical de baixo para cima na cor branca e sombra preta levemente desfocada; o nome “Playstation 2” estar ao topo a esquerda em caixa alta e baixa sobre o numeral, com título de cor branca e tipo *sans medium* romano; também se repete a esquerda em tamanho reduzido da parte superior; por fim o nome “Capcom” é visto na parte inferior à direita da capa em caixa alta, com título em amarelo sobreposto em camadas de contorno azul escuro e branco, tipo *serif bold* romano e ícones do “PS” nas extremidades tanto à esquerda, tanto à direita da parte superior da capa em cores institucionais da marca vermelho, amarelo, verde e azul uma sobre o fundo preto e outra sobre fundo branco.

A ilustração da capa é caracterizada por um homem em primeiro plano que está em pé visto da parte da cintura para cima, segurando uma pistola com mira a *laser*, faca presa ao ombro, olhando para direita em direção transversal, boca fechada, braços e antebraços levemente flexionados, empunhando à pistola. O homem é saudável e forte, demonstrando ser um agente e especialista, de pele clara, cabelos lisos em tons castanhos.

A figura-fundo por trás do homem, contém vários indivíduos comandados por um vilão que está com membro superior estendido em direção ao homem em primeiro plano, sugerindo-se ser um ataque em uma espécie de localidade isolada por conta da textura em último plano e camada da capa, com árvores e atmosfera aparente.

Conotação

Neste novo título fica claro o quanto um dos protagonistas ganhou praticamente um conteúdo exclusivo para ele, pois o personagem em primeiro plano também esteve presente no título e obra de Resident Evil 2, aqui as ilustrações fazem alusão de forma singular, que para o receptor da mensagem, precisa muito bem observar o quanto de sugestões esta capa demonstra expressivamente.

O mistério e ação aqui está presente de forma mais aparente do que nunca, pois como as primeiras capas sucessivamente mantinham os aspectos visuais e lúdicos mais escondidos, nesta capa o prólogo fica evidenciado, a começar pelas cores, onde o azul e preto são as cores mais apreciadas pelas pessoas e que

culminou na estética plástica da capa do game (HELLER, 2012). O plano de fundo da obra contém degradê linear de baixo para cima de azul e preto, onde produz a impressão de grandeza e masculinidade do personagem segurando uma pistola para combater o mal que tanto assola na narrativa do game, pois é sabido que os zumbis acabaram praticamente se espalhando para todos os cantos do mundo desde o surgimento do primeiro jogo em sua narrativa de terror.

Os tipos que delimitam e intitula o *game* (Resident Evil 4), mantém o mesmo padrão parecido de cor cinza escuro de sua obra anterior, entretanto ganha a impressão de introversão, ou seja, ambos os elementos do título e personagem, acabam que não se encaixando neste grupo de pessoas que se sugere a capa.

A textura é aplicada sobre o título para causar e reforçar o local inabitado por conta de sua textura de pedra, além do mais é reforçado com a legibilidade aparente que o brilho branco por trás causa com este efeito.

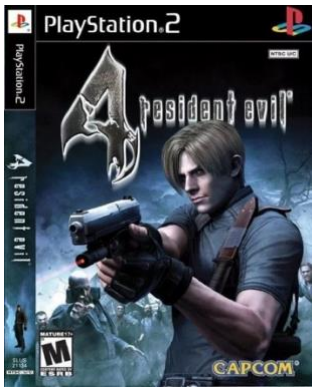
O segundo plano é repleto de elementos e indivíduos na figura-fundo, que respectivamente pressupõe um líder por conta de seu membro superior estendido em direção ao personagem principal do primeiro plano mandando seus subordinados atacarem o agente. É nítido em seus rostos o quanto estão sedentos por raiva, expressão facial simples de ser identificada, mas por outro lado, vale salientar que os antagonistas não aparentam ser zumbis ou qualquer espécie abominável de criatura contaminada por vírus que sempre foi chave principal da série.

Finalizando, o logotipo e símbolo mantêm a marca aplicada agora de forma mais simples e pequena em relação as capas antecessoras, além do mais o “Playstation 2®” representa mais um passo e avanço de consoles mais potentes em seu *hardware* e *software*, assim como o “PS” que são marcas registradas da Sony e a produtora Capcom das capas analisadas.

Relatório

A seguir podemos observar uma síntese dos resultados obtidos a partir da 4ª análise da capa de Resident Evil 4 de 2005.

Quadro 4: Relatório da Análise da Capa de Resident Evil 4, versão norte-americana, 2005.

Capa analisada	Denotação	Conotação
	• Capa ilustrada; • Título “Resident Evil” à direita na parte superior, tamanho menor e caixa baixa, cor cinza escuro, efeito de brilho branco desfocado; • Numeral “4” à esquerda na parte superior, tamanho maior em caixa baixa, cor cinza escuro, efeito de brilho branco desfocado; • Marca “Playstation 2” e “Resident Evil 4” com orientação vertical à esquerda, caixa alta e baixa, cor branca; • Marca “Playstation 2” na parte superior à esquerda, caixa alta e baixa, cor branca; • Símbolo “PS” nas extremidades da parte superior da capa, cores em vermelho, amarelo, verde e azul sobre fundo branco e outra preta; • Marca “Capcom” em caixa alta, canto inferior à direita, cor amarela, contorno azul e branco; • Homem em pé, portando arma com mira a laser e faca, forte com membros superiores flexionados, olhar fixo à direita, cabelo liso de cor castanho pele branca; • Figura-fundo com cenário e antagonistas comandado por líder, olhando em direção ao personagem principal.	• Na 4ª capa os elementos denotativos reforçam a impressão de agente especial designado para uma missão em um local misterioso com atmosfera sombria e comandada por antagonistas que aparentam não conter traços e sintomas presentes nos títulos da série anterior, o vírus que transforma pessoas em zumbis ou monstros descomunais. • A tipografia presente em todo o contexto da capa, denota signos que o título é especial, pois há uma inversão de diagramação do numeral que sempre foi presente após o título Resident Evil nas capas, entretanto não interferindo na legibilidade, pois é claro que a capa representa uma sequência que continua a narrativa da série.

Fonte: Quadro elaborado pelo o autor para síntese de informações da análise (2019).

4.5 ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL 5

Para a 5ª capa foi selecionada a versão de Resident Evil 5, o *game* foi lançado em março de 2009, onde também foi selecionado a versão norte-americana, da plataforma Playstation 3, distribuído e produzido pela Capcom.

Figura 25: 5ª Capa de Resident Evil 5, versão norte-americana, 2009.

Fonte: Revista: As Grandes Histórias dos Videogames, Editora Europa, edição: nº 02

Denotação

Para esta análise a simplicidade do 5º título da série de Resident Evil fica mais minimalista e evidente a começar pelo o título “Resident Evil” construído em caixa alta, localizado no centro da parte inferior da ilustração da capa, cor vermelho escuro, efeito de sombra amarelo desfocado, tipo em estilo *serif* regular romano clássico; o numeral “5” em caixa alta, centralizado por trás do nome, de tamanho maior em relação ao título da obra, com efeitos de brilho amarelo levemente desfocado; o nome “Playstation 3” localizado à esquerda, orientação vertical para cima, caixa alta, cor prata, tipo *sans italic* regular romano, estilo moderno; finalizando

com o nome “Capcom” que aparece na parte inferior à direita em caixa alta, com título em amarelo sobreposto em camadas de contorno azul escuro e branco, tipo *serif bold* romano (LUPTON, 2013).

Por trás e acima do título temos duas pessoas portando armas de calibre menor ao maior, o homem está localizado à esquerda portando uma pistola com membros superiores flexionados, metade do corpo da cintura para cima e postura de combate, boca fechada, olhos direcionados para frente de baixo para cima, com microfones de comunicação preso ao ouvido, de porte físico extremamente forte, pele branca, cabelo curto de cor preta; localizado à esquerda de costas temos uma mulher, portando uma arma de calibre potente, olhando por cima do ombro à direita dela, com microfone preso ao ouvido, membros superiores levemente flexionados, visualizado da metade da cintura para cima, porte físico magra, esbelta, pele morena e cabelos à altura do pescoço de tons na cor preta.

A figura-fundo por trás dos personagens, contém uma textura cheio de sinais, embora em linguagem desconhecida, cor amarelo gradiente radial até o vermelho, além do mais o plano de fundo contém tons escuros que engloba toda a construção e *layout* da capa de baixo para cima.

Por fim o símbolo “PS” está localizado na parte superior à esquerda acima do título “Playstation 3”, de cores vermelha, amarela, verde e azul sobre fundo branco.

Conotação

Os elementos visuais aqui presentes denotam signos cheios de expressões e forças da série que sofreu reviravoltas, transformações e implementações de narrativas que passaram desde o terror e luta pela sobrevivência, assim como a ação e combate ao vírus que acaba sempre surgindo em outro lugar do mundo.

O plano de fundo presente denota signos expressivos que apresentam impressões que se partirmos das junções das cores do preto, vermelho e amarelo-alaranjado, representa a agressividade (HELLER, 2012).

Os personagens expressam a força e parceria para combater o mal a qualquer custo, pressupondo estarem preparados para os desafios que esta nova narrativa trás no contexto do *game* que envolve em torno dos personagens. Nesta nova missão os agentes especiais e principalmente o homem que foi visto só no primeiro *game*, agora está mais forte, maduro e preparado depois de anos após os

últimos acontecimentos vivenciados na mansão localizada na floresta e mansão de Resident Evil 1 de 1996, que acabou mudando para sempre a narrativa construída em torno da série.

O título constituído por letras serifadas apresenta a união de pesos tipográficos em caixa alta, sem a cor de preenchimento, mas com brilho externo presente na cor amarela, aqui simbolicamente expressa ranhuras ocasionadas pela pressão da lava, ao contrário do numeral “5” que faz a inversão de cores, que podemos observar a cor do amarelo avermelhado representando simbolicamente a força, ou seja, a força da natureza ardente como o fogo do sol.

As texturas em último plano da figura-fundo contêm mensagens de sinais em linguagens incompreensíveis supondo a ideia de pinturas em pedras, onde na ocasião desta capa, fica evidenciado pelo o brilho forte que se estende por trás dos personagens dos tons avermelhados que nesta analogia supõe a luz incandescente do brilho de um vulcão.

A marca “Capcom” como é esperado, já trás um grid padrão que foi bastante utilizado em várias edições da série Resident Evil, sempre na borda inferior direita para representar a exclusividade da produtora em produzir os *games*.

Por fim os elementos visuais da marca da plataforma “Playstation 3” se apresenta com tom de cor prata que nesta conotação ganha o significado de velocidade por representar a tecnologia da nova plataforma da fabricante Sony, embora a cor prata seja considera a mais veloz das cores, o charme do prata chama atenção secundariamente para contrastar com o fundo preto (HELLER, 2012).

Relatório

A seguir podemos observar uma síntese dos resultados obtidos a partir da 5ª análise da capa de Resident Evil 5, 2009.

Quadro 5: Relatório da Análise da Capa de Resident Evil 5, versão norte-americana, 2009.

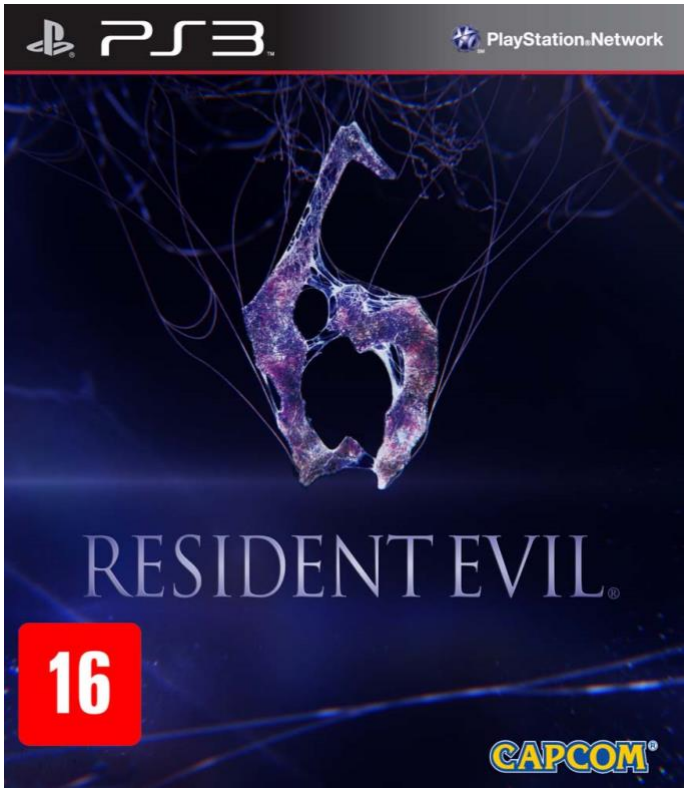
Capa analisada	Denotação	Conotação
	• Capa ilustrada; • Título “Resident Evil” no centro da parte inferior da capa, caixa alta, cor vermelho escuro; • Sombra levemente desfocado amarelo; • Brilho intenso do numeral “5” de cor amarela; • Marca “Playstation 3” com orientação vertical à esquerda, caixa alta, cor prata; • Marca “PS” localizada à esquerda ao topo da capa, cores: vermelha, amarela, verde e azul; • Marca “Capcom” em caixa alta, canto inferior à direita, cor amarela, contorno azul e branco; • Homem à esquerda, portando pistola, microfone, olhando de baixo para cima frontalmente, forte, branco, cabelo curto e preto; • Mulher à direita, portando arma de calibre alto, microfone, de costas para o homem, olhando por cima do ombro à direita dela, bela, esbelta, morena, cabelo na altura do pescoço, preto.	• A imagem ilustrada expressa simbolicamente uma capa mais voltada para ação do que o terror, pois como a série passou por reviravoltas e modificações, as adaptações é visto com uma atmosfera mais trabalhada neste contexto, onde denota signos que juntos expressam a agressividade que os personagens sugerem, pressupondo estarem preparados para mais uma missão, algo que até então foi sendo moldado deste o título do Resident Evil 4. • O título “Resident Evil 5” expressa fortemente através do sentido figurado da cor, que trás a ideia de cenário de lava de vulcão, em outras palavras, o *game* se passa em um lugar remoto onde ocorrerá alguma passagem que remeta a esta simbologia.

Fonte: Quadro elaborado pelo o autor para síntese de informações da análise (2019).

4.6 ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL 6

Para a penúltima capa analisada, foi selecionada de forma cronológica a versão de Resident Evil 6, onde o *game* foi lançado em outubro de 2012, foi selecionado a versão norte-americana, também da plataforma Playstation 3, distribuído e produzido pela Capcom.

Figura 26: 6ª Capa de Resident Evil 6, versão norte-americana, 2012.



Fonte: Revista: As Grandes Histórias dos Videogames, Editora Europa, edição: nº 02

Denotação

Nesta penúltima analise da capa da série de *games* de Resident Evil, fica nítido o quanto se trabalhou na subjetividade dos elementos construtivos, aqui o título “Resident Evil” encontra-se em caixa alta, localizado ao centro da parte inferior da ilustração, de cor violeta, efeito de brilho branco, tipo em estilo *serif* regular romano clássico; o numeral “6” encontra-se logo acima do título do *game*, centralizado ao topo da capa, com efeitos na cor violeta e textura em seu preenchimento, caixa alta; já nome o “PS3” está localizado à esquerda em caixa

alta, cor branca, estilo de tipo em *sans serif* regular romano quadrado; na parte direita da extremidade do topo da capa, encontra-se “Playstation®Network” construído em caixa alta e baixa, cor branca, estilo de tipo *sans serif* regular romano; por fim o nome “Capcom” encontra-se à direita em caixa alta, cor amarelo sobreposto em camadas de contorno azul escuro e branco, tipo *serif bold* romano (LUPTON, 2013).

Para finalizar, temos a construção abstrata de fios que aparenta lembrar o numeral seis, de cor violeta; em seguida com plano de fundo de cores lineares que surgem do preto para o violeta, onde posteriormente contém alguns feixes de luzes à esquerda da capa, encerrando com mais fios ao topo do *layout* da obra da capa.

Conotação

Através dos singulares elementos visuais visto nesta capa, é notável a presença e emprego da cor como elemento focalizado em defender a proposta de magia, pois aqui neste contexto acaba expressando o sentido juntamente com os tons escuros, o preto para formular a ideia (HELLER, 2012).

O título é construído em tons de violeta que se sugere a antecedência da última cor vista na escuridão total com o preto, entretanto o a cor violeta aqui empregada, tem uma função primordial, chamar atenção, ser extravagante de forma delicada (HELLER, 2012). Já o numeral seis acaba que acompanhando no mesmo sentido e significado presente sobre o título da capa, a não ser pelo o simples fato de ela conter um tamanho maior e textura empregada, embora na mesma cor, com pequenas nuances de cor em violeta, na ocasião supracitado.

As marcas presentes na capa, acabam expressando o padrão dos últimos *games*, como por exemplo o Resident Evil 5, onde o Playstation 3 passou agora a ser PS3, entretanto na cor branca, afim de obter maior legibilidade sem interferir na hierarquia das informações visuais presentes na capa, assim como o a marca Playstation®Network e Capcom que reforçam respectivamente o tipo de serviço prestado conforme o nome sugere para conexão e jogabilidade *online* e marca da produtora de conteúdo da série de *games*, em especial, Resident Evil.

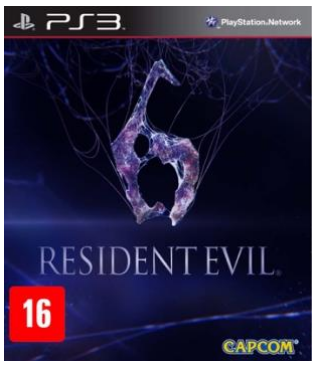
Por fim, a figura-fundo presente em último plano, demonstra a magia geral do *layout* para a capa, sendo assim, o mistério por trás deste novo título que desperta a

curiosidade genial por usar uma cor extravagante sem se preocupar com padrões, mas sim, diferenciar-se da massa por ser diferente (HELLER, 2012).

Relatório

Logo a seguir podemos observar uma síntese dos resultados obtidos a partir da penúltima análise da capa de Resident Evil 6, do ano de 2012.

Quadro 6: Relatório da Análise da Capa de Resident Evil 6, versão norte-americana, 2012.

Capa analisada	Denotação	Conotação
	• Capa ilustrada; • Título “Resident Evil” no centro da parte inferior da capa, caixa alta, cor violeta; • Efeito de brilho branco; • Tipo em estilo *serif* regular romano clássico; • Numeral “6” localizado ao topo da capa, centralizado, textura violeta de fios; • Nome “PS3” localizado à esquerda no topo da capa, caixa alta, tipo em estilo *sans serif* regular romano quadrado, cor branca; • Nome Playstation®Network à esquerda ao topo da capa, caixa alta e baixa, tipo em estilo *sans serif* regular romano, cor branca; • Marca “Capcom” em caixa alta, canto inferior à direita, cor amarela, contorno azul e branco; • Figura-fundo de cor preto linear para o violeta, pequenos feixes de luzes violetas.	• Nesta capa a busca pela atenção fica claro com a exploração de uso das cores consideradas extravagantes no sentido figurado da palavra, pois no geral o tipo do título da capa, configura o mesmo padrão empregado na capa anterior, de estilo clássico pelo o uso da fonte, onde a cor violeta é usada expressivamente para chamar atenção, através da magia e mistério por trás da composição da capa. Os elementos textuais reforçam a plataforma que o *game* foi produzido, tipo de serviço que o nome sugere de conexão *online*, pressupondo-se ser jogável em rede *online*, assim como as marcas que já se tornarem padrão da empresa e produtora do game, a Capcom.

Fonte: Quadro elaborado pelo o autor para síntese de informações da análise (2019).

4.7 ANÁLISE DA CAPA DE RESIDENT EVIL 7

Para a última capa analisada, foi selecionada a versão de Resident Evil 7, o *game* foi lançado em janeiro de 2017, onde foi selecionado a versão norte-americana, plataforma Playstation 4, distribuído e produzido pela Capcom.

Figura 27: 7ª Capa de Resident Evil 7, versão norte-americana, 2017.

Fonte: Comunidade Revil
https://residentevil.com.br/resident-evil-7/versoes-diferentes

Denotação

Por fim, temos a última capa que foi selecionada cronologicamente dentre as que mais fizeram sucesso e que na ocasião acabou ganhando uma edição de número sete, a princípio podemos observar pelo o título “Resident Evil 7”, elemento este que chama bastante atenção, encontra-se em caixa alta, localizado ao centro da capa do *game*, de cor branca e laranja, textura em seu preenchimento, tipo em estilo *sans serif condensed* romano; já o nome “biohazard” apresenta-se em caixa baixa, localizado ao centro e abaixo do título principal, tamanho reduzido, cor

branca, tipo em estilo *sans serif condensed* romano; a marca “PS4” se dispõe à esquerda ao topo da capa em caixa alta, cor branca, estilo em tipo *sans serif* regular romano quadrado; encerrando a parte textual temos a marca “Capcom” que encontra-se à direita abaixo da capa em caixa alta, cor amarelo sobreposto em camadas de contorno azul escuro e branco, tipo *serif bold* romano (LUPTON, 2013).

Em segundo plano podemos observar a ilustração de uma sombra em tons de preto, localizado abaixo do título do *game*, aparenta ser uma criança do sexo feminino, de estatura baixa. No mesmo plano, também é observado a imagem de uma casa com desgaste natural ocasionado pelo o tempo, sugere-se que a casa, encontra-se no meio do nada, ou seja, em uma floresta por conta dos galhos de árvore nas extremidades da direita para a esquerda da capa.

Por último o plano figura-fundo é visto um céu com poucas nuvens e um por do sol com cores denotadas pelo o dourado para o sol e cinza na atmosfera geral da composição da capa do *game*.

Conotação

Partindo das estruturas visuais dos elementos, é notável a presença de signos que expressam ideias que sugerem modificações que aos poucos foram acontecendo entre as capas dos *games* da série, ficando menos carregado de informações, e apostando mais na subjetividade que uma ilustração pode proporcionar, para começar o título “Resident Evil 7”, expressa o sentido com trocadilho de palavras e numeral, onde o nome Resident Evil e o numeral sete é construído a partir dos algarismos Romanos, embora segregado pela cor laranja.

A cor aqui presente ganha sentido expressivamente para o outono, ficando evidenciado pelas cores presentes na capa de modo geral, a cor laranja empregado no numeral “II” conota o sentido de perigo, além do mais se encaixa perfeitamente com a paleta de cores de clima na capa, para simbolizar o outono (HELLER, 2012).

As marcas “PS4” e “Capcom” carregam analogicamente basicamente as mesmas ideias voltadas para a plataforma do videogame e identificação para os usuários, onde a marca expressa o que a produtora carrega com seus jogos consagrados da série.

Tanto a figura feminina de criança em tons sombrios de preto, assim como a casa, expressa por meio da conotação o sentido de natureza morta, pois o cinza

aqui presente, juntamente com as demais saturações baixas, acaba deixando a atmosfera da ilustração praticamente apagada.

Por fim, a figura-fundo presente no último plano, expressa o crepúsculo dos raios solares expostos no céu se esmaecendo, sugerindo-se uma noite aterrorizada em torno do mistério que a capa trás.

Relatório

Logo a seguir podemos observar uma síntese dos resultados obtidos a partir da última análise da capa de Resident Evil 7, do ano de 2017.

Quadro 7: Relatório da Análise da Capa de Resident Evil 6, versão norte-americana, 2012.

Capa analisada	Denotação	Conotação
	• Capa ilustrada; • Título “Resident Evil 7” no centro da capa, caixa alta, cor branca e laranja; • Nome “biohazard”, no centro da capa, abaixo do título R7, em caixa baixa, cor branca; • Nome “PS4” localizado à esquerda no topo da capa, caixa alta, tipo em estilo *sans serif* regular romano quadrado, cor branca; • Marca “Capcom” em caixa alta, canto inferior à direita, cor amarela, contorno azul e branco; • Segundo plano, criança, sombra preta, casa velha, floresta, lugar inabitado. • Figura-fundo, céu, poucas nuvens, brilho do sol, entardecer.	• Para esta capa, o trocadilho presente na tipo construída e uso de cor laranja, expressam a ideia de perigo que um lugar inabitado sem elementos visuais para expressar o que um lugar como esse é tão estranho, pois a própria natureza presente na capa, é praticamente morta e sem cor, onde o crepúsculo do entardecer acaba tornando ainda subjetivo, isso sem mencionar a criança, aqui utilizada somente sombra que se assemelha a tal.

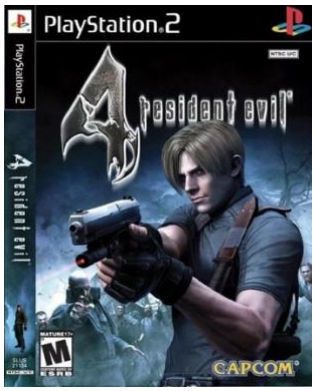
Fonte: Quadro elaborado pelo o autor para síntese de informações da análise (2019).

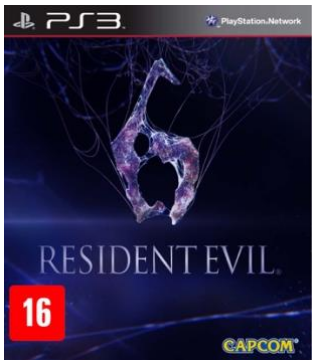
4.8 Análise geral das capas de Resident Evil

Considerado todos os processos a partir das sete análises das capas de Resident Evil que ao longo dos anos foram trabalhadas de diversas formas, a seguir foi sintetizado no geral os grupos de todas as capas analisadas propostas para avaliação. Os relatórios tem como finalidade a comparação para discutir todos os resultados obtidos afim de chegar a conclusões gerais.

Quadro 8: Relatório geral das capas de Resident Evil.

Capa analisada	Denotação	Conotação
	• Capa Ilustrada; • Título “Resident Evil” canto superior à direita, caixa alta, cor vermelha; • Sombras do tipo em preto e branco levemente desfocadas; • Marca “Playstation” com orientação vertical, caixa alta e baixa, cor branca; • Marca “Capcom” em caixa alta, cor amarela, contorno duplo azul e branco; • Homem em pé segurando uma arma; • Olhando para a esquerda, boca entre aberta, joelhos flexionados; • Aranhas do lado esquerdo e direito; • Forte, de pele clara, cabelos curtos preto; • Cenário com colunas clássicas Romanas; • Três feixes de luz; • Figura-fundo manchas incompreensíveis.	• A capa apresenta tipos em cores vermelhas, branco e amarelo. Como elemento principal em primeiro plano temos um soldado com semblante de medo, o mesmo segura uma arma para se defender do que estar por vir. Os elementos no cenário em segundo plano transmitem os desafios que este personagem irá enfrentar, como a aranha de tamanho desproporcional que figura a ilustração.
	• Capa ilustrada; • Título “Resident Evil 2” no canto à direita e meio da capa, caixa alta, cor cinza; • Sombras do tipo em preto e vermelho levemente desfocadas; • Marca “Playstation” com orientação vertical à esquerda, caixa alta e baixa, cor branca; • Marca “Capcom” em caixa alta, canto inferior à direita, cor amarela, contorno azul e branco, porém a marca é menor; • Metade de Rosto de não humano com partes dilaceradas à esquerda; • Olhar penetrante, olho de réptil; • Figura-fundo assimétrica à direita do rosto; • Cenário com tons de cores azulados.	• A capa contém elementos que reforçam a ideia de mistério. Com um cenário sombrio, podemos observar a tipografia com o nome Resident Evil 2 em tons de cinza com efeitos de sombra levemente desfocadas em tons de cores preto e vermelho, como um prólogo do que será revelado. Isso fica evidenciado ao colocarmos em segundo plano o que parece ser um monstro.

	• Capa ilustrada; • Título “Resident Evil” no centro da capa, variação de tamanho e caixa alta, cor cinza degradê; • Título nemesis em caixa baixa, cor vermelha, • Sombras do numeral “3” sem preenchimento de cor, mas com efeito de brilho na cor branca; • Marca “Playstation” com orientação vertical à esquerda, caixa alta e baixa, cor branca; • Marca “Capcom” em caixa alta, canto inferior à direita, cor amarela, contorno azul e branco, porém a marca é menor; • Ser desfigurado da metade da cintura para cima; • Olho branco à esquerda, mandíbula fechada, gengivas e dentes aparente, além do mais conexões de tubos sobre a clávicula; • Extremamente forte e ameaçador de tamanho descomunal; • Figura-fundo com cenário de rua e construções de casas.	• Nesta 3ª capa os elementos ganham a ideia de ameaça. Com uma figura monstruosa e espécie de arma biológica com intuito de só matar na região em que ele se encontra, sem mencionar o cenário que paralelamente ocorre antes ou depois dos acontecimentos do *game* anterior. • Aqui a tipografia com o nome Resident Evil 3: nemesis em tons de cinza e vermelho com efeitos de brilho, ganha sentido de prólogo do que será enfrentado pelo os jogadores e aos que se opuserem no caminho do nemesis (arma biológica).
	• Capa ilustrada; • Título “Resident Evil” à direita na parte superior, tamanho menor e caixa baixa, cor cinza escuro, efeito de brilho branco desfocado; • Numeral “4” à esquerda na parte superior, tamanho maior em caixa baixa, cor cinza escuro, efeito de brilho branco desfocado; • Marca “Playstation 2” e “Resident Evil 4” com orientação vertical à esquerda, caixa alta e baixa, cor branca; • Marca “Playstation 2” na parte superior à esquerda, caixa alta e baixa, cor branca; • Símbolo “PS” nas extremidades da parte superior da capa, cores em vermelho, amarelo, verde e azul sobre fundo branco e outra preta; • Marca “Capcom” em caixa alta, canto inferior à direita, cor amarela, contorno azul e branco; • Homem em pé, portando arma com mira a laser e faca, forte com membros superiores flexionados, olhar fixo à direita, cabelo liso de cor castanho pele branca; • Figura-fundo com cenário e antagonistas comandado por líder, olhando em direção ao personagem principal.	• Na 4ª capa os elementos denotativos reforçam a impressão de agente especial designado para uma missão em um local misterioso com atmosfera sombria e comandada por antagonistas que aparentam não conter traços e sintomas presentes nos títulos da série anterior, o vírus que transforma pessoas em zumbis ou monstros descomunais. • A tipografia presente em todo o contexto da capa, denota signos que o título é especial, pois há uma inversão de diagramação do numeral que sempre foi presente após o título Resident Evil nas capas, entretanto não interferindo na legibilidade, pois é claro que a capa representa uma sequência que continua a narrativa da série.

	• Capa ilustrada; • Título “Resident Evil” no centro da parte inferior da capa, caixa alta, cor vermelho escuro; • Sombra levemente desfocado amarelo; • Brilho intenso do numeral “5” de cor amarela; • Marca “Playstation 3” com orientação vertical à esquerda, caixa alta, cor prata; • Marca “PS” localizada à esquerda ao topo da capa, cores: vermelha, amarela, verde e azul; • Marca “Capcom” em caixa alta, canto inferior à direita, cor amarela, contorno azul e branco; • Homem à esquerda, portando pistola, microfone, olhando de baixo para cima frontalmente, forte, branco, cabelo curto e preto; • Mulher à direita, portando arma de calibre alto, microfone, de costas para o homem, olhando por cima do ombro à direita dela, bela, esbelta, morena, cabelo na altura do pescoço, preto.	• A imagem ilustrada expressa simbolicamente uma capa mais voltada para ação do que o terror, pois como a série passou por reviravoltas e modificações, as adaptações é visto com uma atmosfera mais trabalhada neste contexto, onde denota signos que juntos expressam a agressividade que os personagens sugerem, pressupondo estarem preparados para mais uma missão, algo que até então foi sendo moldado deste o título do Resident Evil 4. • O título “Resident Evil 5” expressa fortemente através do sentido figurado da cor, que trás a ideia de cenário de lava de vulcão, em outras palavras, o *game* se passa em um lugar remoto onde ocorrerá alguma passagem que remeta a esta simbologia.
	• Capa ilustrada; • Título “Resident Evil” no centro da parte inferior da capa, caixa alta, cor violeta; • Efeito de brilho branco; • Tipo em estilo *serif* regular romano clássico; • Numeral “6” localizado ao topo da capa, centralizado, textura violeta de fios; • Nome “PS3” localizado à esquerda no topo da capa, caixa alta, tipo em estilo *sans serif* regular romano quadrado, cor branca; • Nome Playstation®Network à esquerda ao topo da capa, caixa alta e baixa, tipo em estilo *sans serif* regular romano, cor branca; • Marca “Capcom” em caixa alta, canto inferior à direita, cor amarela, contorno azul e branco; • Figura-fundo de cor preto linear para o violeta, pequenos feixes de luzes violetas.	• Nesta capa a busca pela atenção fica claro com a exploração de uso das cores consideradas extravagantes no sentido figurado da palavra, pois no geral o tipo do título da capa, configura o mesmo padrão empregado na capa anterior, de estilo clássico pelo o uso da fonte, onde a cor violeta é usada expressivamente para chamar atenção, através da magia e mistério por trás da composição da capa. Os elementos textuais reforçam a plataforma que o *game* foi produzido, tipo de serviço que o nome sugere de conexão *online*, pressupondo-se ser jogável em rede *online*, assim como as marcas que já se tornaram padrão da empresa e produtora do *game*, a Capcom.

	• Capa ilustrada; • Título “Resident Evil 7” no centro da capa, caixa alta, cor branca e laranja; • Nome “biohazard”, no centro da capa, abaixo do título R7, em caixa baixa, cor branca; • Nome “PS4” localizado à esquerda no topo da capa, caixa alta, tipo em estilo *sans serif* regular romano quadrado, cor branca; • Marca “Capcom” em caixa alta, canto inferior à direita, cor amarela, contorno azul e branco; • Segundo plano, criança, sombra preta, casa velha, floresta, lugar inabitado. • Figura-fundo, céu, poucas nuvens, brilho do sol, entardecer.	• Para esta capa, o trocadilho presente na tipo construída e uso de cor laranja, expressam a ideia de perigo que um lugar inabitado sem elementos visuais para expressar o que um lugar como esse é tão estranho, pois a própria natureza presente na capa, é praticamente morta e sem cor, onde o crepúsculo do entardecer acaba tornando ainda subjetivo, isso sem mencionar a criança, aqui utilizada somente sombra que se assemelha a tal.

Fonte: Quadro elaborado pelo o autor para síntese geral das informações das análises (2019).

Após a presente análise das sete capas dos jogos da série de Resident Evil, foram obtidos os seguintes resultados mais recorrentes, todas as sete capas analisadas são ilustrações, embora algumas com menos nuances de complexidade em relação a outra, mas no geral todas são consideradas ilustrações, conotando o mundo imaginário que os enredos apresentados antes da analise expressam para um entendimento geral.

Analisando a partir das ocorrências de tons de cores cinza empregadas nos títulos, três das sete capas representam simbolicamente o aspecto do mistério e ameaça, a atmosfera do *game* na analogia da cor, as capas que representam estes aspectos foram as capas dois, três e quatro.

Dois das sete capas analisadas, expressam por meio da conotação o uso do vermelho nos títulos de edição um e cinco, que curiosamente o personagem principal de Resident Evil e Resident Evil 5 são os mesmos personagens que respectivamente expressaram o medo e ação através das capas denotadas.

Cerca de quase todas as capas usaram títulos em caixa alta, respeitando a hierarquia de leitura para os elementos textuais, elementos considerados chaves para se comunicar, as edições que utilizaram essas simbologias foram a um, dois, três, cinco, seis e sete. Aqui o padrão ficou claro demonstrando o quanto foi utilizado um estilo que só sofria pequenas modificações como peso tipográfico, aplicação de cor e textura de determinada capa.

Considerando a tipografia com variação de caixa alta e baixa perante o título, três das sete capas utilizaram tanto na primária como secundária a variação de

leitura, foram as edições de número três, quatro e sete. Nestes três casos as capas supracitadas, denotam a explicação, embora em linguagem inglesa, como um prólogo do que o *game* de determinada edição apresenta em seu *layout* geral.

Cinco dentre as sete capas analisadas apresentam também tipos que se repetem bastante com o uso de tipo *sans serif*, as edições com ocorrências desses elementos foram a número um, dois, três, quatro e sete. Aqui as capas mencionadas trabalham fortemente na ideia de resgatar sempre a família tipográfica que auxiliou para lançar o nome Resident Evil como comunicador, ou seja, uma marca registrada, apenas sofrendo variações e aplicações respeitando as temáticas das edições lançadas.

Duas capas também expuseram o uso de tipos de estilo *serif*, apresentando um layout considerado leve e minimalista clássico, afim de repassar ao observador o contexto geral de forma delicada que a capa foi produzida no intuito de delimitar a imagem, cor, textura e tipo. As edições que apresentaram esse contexto foram cinco e seis.

Três capas também apresentam figuras de monstros inseridos sobre as artes, com deformações ocasionadas por vírus e arma biológica para expor brevemente elementos que acabam impulsionando reações adversas para os usuários. As edições foram de número um, dois e três em que se seguiu uma evolução de monstros que se repetia bastante no auxílio comunicador da obra da capa do *game*.

Uma dentre as sete capas analisadas, apresentam uma temática emblemática pelo o uso de tom de cor e numeral sobre a edição do título da obra, tentando explanar o *game* subjetivamente, a expressão da capa conota sobre a edição de número seis, com um contexto que através do uso da cor, expressa simbolicamente a magia e extravagância para apreender o olhar do usuário, forçando-o a desmistificar o que pensa a respeito sobre o *game* em si ao jogá-lo.

Cerca de três capas utilizaram como figura masculina sobre a construção dentre as capas, os próprios personagens previamente apresentados, comunicando de forma objetiva um trabalho sugere e faz alusão sem necessariamente expressar de cara a figura de monstros ou os cenários que são difíceis de compreender no primeiro momento. As edições foram de número um, quatro e cinco.

Ainda complementando o dado anterior, uma capa foi construída com a figura de uma criança na concepção sobre sua peça gráfica, já outra capa , contém a presença de figura feminina, formando uma espécie de dupla, conotando

respectivamente, o mistério que um jogo pode proporcionar com o uso de uma criança e em contrapartida o uso de uma mulher juntamente com o personagem principal. As edições que apresentam estes aspectos símbolicos foram de número quatro e sete.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este espaço foi reservado para conclusão e considerações finais a respeito da análise de todo conteúdo defendido e que está presente na monografia, sendo assim foi importante frisar todo o desfecho que envolveu desde o contato com o tema de objeto de estudo assim como os resultados encontrados e apresentados até este momento. A sessão é apresentada de forma composta com auxílio de subseções onde contém os métodos que foram abordados acerca dos métodos na visão da análise aplicada para as capas de *games* de Resident Evil, conclusão a partir dos resultados obtidos e por fim propondo que o tema seja posteriormente abordado a partir de outros olhares de designers futuramente sobre jogos.

Sem dúvidas a franquia que consagrou os jogos analisados e estudados a partir de suas capas, como a Capcom, produtora de Resident Evil, é possível observar o quanto é importante para o universo de *games* independentemente de sua geração e narrativa construída. Para os usuários que já tiveram a oportunidade de experimentar alguns dos clássicos títulos sobre a série, é importante dizer que a cada título trabalhado e apresentado pelos os desenvolvedores e principalmente para o público geral, o mercado aquecido de *games* não deixa de mentir quando o assunto é vender experimentando os *videogames* independentemente de sua plataforma.

É perceptível notar o quanto foi importante que jogos deste estilo apresente um trabalho que ao longo de 20 anos desde sua existência foi compreendido de forma positiva, onde as sete capas selecionadas para a análise, serviu de modelo para desmistificar os símbolos interpretativos que envolvem a linguagem visual dos elementos em capas. Diante dos objetos de estudo a partir das análises ficou constatado que para interpretar e resgatar a força que o design atrelado com contexto geral do *game* pode gerar, a sua expressividade imaginária é belíssima quando o trabalho é executado a partir dos fatores que respeita os signos e significados que as “coisas” contém.

Também vale salientar a importância que a catalogação de estudos analíticos sobre ditas “embalagens”, nome que faz jus sobre o primeiro contato que temos quando estamos diante de uma vitrine escolhendo um determinado *game*, o primeiro contato sem dúvidas é pela sua capa e o design trabalha arduamente com o poder de persuasão ao seu favor quando vai se criar algo, neste caso as capas, que são

embalagens que chamam muita atenção onde somos atraídos sem nos darmos conta de todo o mecanismo que envolveu todo o processo de criação até chegar ao seu destino final, o consumidor.

5.1 Conclusões acerca da Aplicação Metodológica

Neste ponto foi importante o máximo de informações teóricas possíveis para se chegar as conclusões, onde juntamente atrelado com a análise de imagens e interpretações de signos, é evidente o quanto é difícil compreender imagens a partir do primeiro olhar, pois os significados são intrinsicamente interpretados depois um tempo, tornando-os elementos essenciais que não fariam sentido se não existisse em tal situação, neste caso, aplicados em capas de *videogames*.

A partir do apanhado de informações sobre os jogos, histórias, livros, o próprio consumo dos objetos de estudo, revistas, análises em comunidades *games*, serviram de referência para obter os resultados encontrados nas capas, assim como também demonstrar a ponta do “iceberg” que o mundo de jogos deste gênero da franquia de *games* de Resident Evil é importante para a construção de jogos que posteriormente irão surgir.

O método de análise escolhido alcançou os objetivos. A partir dos embasamentos teóricos defendidos pelo os métodos de Barthes (2012) e Joly (2012), os mesmos foram essenciais para o discernimento de denotação e conotação, que na ocasião buscam descrever e interpretar o máximo de detalhes possíveis a partir da ótica do receptor da imagem, como também a separação de parâmetros com auxílio de palavras para nortear o que se deve extrair a partir dos signos icônicos, plásticos e linguísticos sobre as capas visualmente.

O quadro do relatório serviu de base para as comparações informando palavras recorrentes, cores, tipos, imagens e expressões que podemos extrair a partir dos significados que representam diante do layout da capa, sendo assim, apesar de não ter sido desenvolvido algum método próprio, foi a partir de palavras chaves como denotação e conotação de Barthes (2012), é recorrente dizer o quanto podemos extrair e até se estender o que significa tal elemento posto em determinado ponto do objeto de estudo, a partir da interpretação, acabamos imaginando praticamente o que o *game* tem a oferecer.

5.2 Conclusões acerca da Análise das Capas

Foi obtido dados a partir da metodologia de análise de elementos da semiologia por meio da denotação e conotação propostos por Barthes (2012), se chegou aos resultados diversificados sobre as capas de jogos de *videogame* da série de Resident Evil. As capas têm uma forte influência que sempre gira em torno de uma doença, monstros e subsequentemente vencer desafios inimagináveis quando o assunto é sobrevivência em um mundo apocalíptico infestado por criaturas horrendas que personagens enfrentam em suas narrativas, tendo em vista que um dos fatores que sempre surge a cada título, é combater o mal, sejam em formas de zumbi, infestações ou monstros deste universo chamado Resident Evil.

Outro fator importante que se deve levar em consideração, é o padrão de cores que capas que carregam e expressam o mistério, terror, ameaça e luta pela sobrevivência, que tendem a carregar cores frias, ausência de iluminação, tipos que se tornaram marcas e cenários atrelados com personagens ou antagonistas que propositalmente são expostos, para os usuários, funcionando como uma espécie de prólogo que estar por vir.

Diante destas considerações, através dessa pesquisa, ficou registrado para as representações que os títulos dos jogos costumam trabalhar de forma subjetiva, onde a capa é um dos fatores essenciais para implementação de conteúdos que envolvem jogos do gênero de *“survivor horror”*, neste caso, o estudo focado nesta série encantadora produzida pela Capcom, sugere-se como referência para construções de capas a partir da ótica que propõem nas imagens.

5.3 Sugestões para estudos posteriores

E não poderia deixar de externar sugestões acerca da análise que basicamente se utilizou de preceitos interpretativos com auxílio de método aplicado, a descrição do que se é visto é importantíssimo no sentido literal da palavra, para tal, o que observamos e posteriormente interpretamos, sem dúvidas não pode-se levar a uma verdade geral, mas tende a ser um passo para fragmentar todas as partes de uma imagem, independentemente o que ela propõe. É recomendado o uso experiencial de mais métodos defendidos por outros autores, visto que em suma, um autor que elabora uma imagem, embora possua um conceito e atribua a ela um

significado por trás, a mesma pode ganhar outros significados sob a ótica do receptor (JOLY, 2012).

A pesquisa se iniciou a partir da observância de capas que sucessivamente foi ganhando versões e foi considerado praticar a pesquisa com auxílio dos embasamentos teóricos pondo em prática o que defendem, onde na visão de análise das imagens foi atrelado com o designer para se extrair a interpretação das mensagens. Desse modo, essa pesquisa serve para inspirar e auxiliar possíveis estudos que englobam análises especificamente no que concerne a área de *games*, onde as capas para *videogames* possuem aspectos essenciais para o contexto social.

A pesquisa são fragmentos que tais atuam como memórias que posteriormente podem ser atreladas sob a ótica de outras interpretações, envolvendo o mundo de *games* da série de Resident Evil.

REFERÊNCIAS

BOBANY, Arthur. **Videogame Arte**. Teresópolis, Rio de Janeiro: Novas Ideias, 2008.

CAMPOS, Gisela Belluzo. **Arte, Design e Linguagem Visual *in* Faces do design 2:** ensaios sobre arte, cultura visual, design gráfico e novas mídias. São Paulo: ed. Rosari, 2009.

BARTHES, Roland. **Elementos da Semiologia.** 19. ed. São Paulo: Cultrix, 2012.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores:** como as cores afetam a emoção e a razão. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O guia completo da cor.** São Paulo: Senac, 2007.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem.** 14. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas S. A., 2003.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual:** Contribuição para uma metodologia didática. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PERRY, Stephani, Danelle. **Resident evil: A conspiração Umbrella.** 1. ed. São Paulo: Benvirá, 2013.

PODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do Trabalho Científico:** Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RODRIGUES, Anna Carolina; FERNANDES, Nathan e BIANCHIN Victor. **Almanaque de Games.** 1. ed. São Paulo: Panda Books, 2016.

CAPCOM SITE. **Company History.** Disponível em: <http://www.capcom.co.jp/ir/english/company/history.html> Acesso em: 10 de maio de 2019.

CAPCOM SITE. **Platinum Titles.** Disponível em: <http://www.capcom.co.jp/ir/english/finance/million.html> Acesso em: 10 de maio de 2019.

CORREIO BRAZILIENSE SITE. **Mercado Nacional de Games Deve Movimentar Mais de Um US$ 1,5 Bilhão em 2018.** Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/economia/2018/07/24/internas_economia,696929/mercado-nacional-de-games-deve-movimentar-mais-de-us-1-5-bilhao-em-20.shtml> Acesso em: 8 de maio de 2019.

GAMEVICIO SITE NOTÍCIAS. **Capcom divulga os Resident Evil mais vendidos da história.** Disponível em:

<https://www.gamevicio.com/noticias/2019/02/capcom-divulga-os-resident-evil-mais-vendidos-da-historia/> Acesso em: 5 de maio de 2019.
MEU PS4 SITE. **Conheça os jogos de luta que inspiraram Street Fighter.** Disponível em: <https://www.meups4.com.br/especiais/conheca-os-jogos-de-luta-que-inspiraram-street-fighter/> Acesso em: 5 de maio de 2019.

MUNDO EDUCAÇÃO. **Escola de Arte Bauhaus.** Disponível em: <https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/artes/escola-arte-bauhaus.htm> Acesso em: 18 de outubro de 2019.

OLHAR DIGITAL SITE. **Notícias Games e Consoles.** Disponível em: <https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/noticia/dono-do-nintendo-playstation-coloca-console-a-venda/91299> Acesso em: 9 de outubro de 2019.

PLAYSTATION SITE. **Playstation Explorer.** Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-pt/explore/playstation-vr/buy-now/> Acesso em: 29 de julho de 2019.

PRODUÇÃO DE JOGOS. **Como o Designer Gráfico pode trabalhar no mercado de games.** Disponível em: <https://producaodejogos.com/designer-grafico/> Acesso em: 18 de agosto de 2019.

RESIDENT EVIL. **Revil Fã Clube.** Disponível em: <https://residentevil.com.br> Acesso em: 19 de abril de 2019.

RESIDENT EVIL ARTIGOS. **Sweet Home o jogo que inspirou Resident Evil.** [S.I.] 2012. Disponível em: <https://residentevil.com.br/artigos/sweet-home-o-jogo-que-inspirou-resident-evil/> Acesso em: 21 de maio de 2019.

RESIDENT EVIL. **Revil Linha do Tempo.** Disponível em: <https://residentevil.com.br/linha-do-tempo-de-resident-evil/> Acesso em: 21 de maio de 2019.

REVISTA AUTOESPORTE NOTÍCIAS. **25 Anos de Top Gear.** Disponível em: <https://revistaautoesporte.globo.com/Noticias/noticia/2017/04/25-anos-de-top-gear-relembre-os-carros-do-jogo.html> Acesso em: 17 de julho de 2019.

TECHTUDO NOTÍCIAS. **Conheça a história de Resident Evil.** Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/09/conheca-historia-de-resident-evil.html> Acesso em: 19 de abril de 2019.