



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**  
**CENTRO DE ARTES**  
**COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

IURI MIRITZ KEIDANN

**ANÁLISE DAS PERSONAGENS PROTAGONISTAS DAS SÉRIES DE JOGOS E  
FILMES RESIDENT EVIL**

Pelotas/RS

2021

IURI MIRITZ KEIDANN

**ANÁLISE DAS PERSONAGENS PROTAGONISTAS DAS SÉRIES DE JOGOS E  
FILMES RESIDENT EVIL**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof.<sup>a</sup>Dr.<sup>a</sup> Mônica de Faria

Pelotas

2021

IURI MIRITZ KEIDANN

**ANÁLISE DAS PERSONAGENS PROTAGONISTAS DAS SÉRIES DE JOGOS E  
FILMES RESIDENT EVIL**

Artigo científico apresentado como requisito  
parcial para a obtenção do grau de Bacharel em  
Cinema de Animação no Centro de Artes da  
Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em

Banca Examinadora:

---

Prof.<sup>a</sup>Dr.a Mônica Lima de Faria

---

Prof.<sup>a</sup>Dr.<sup>a</sup> Ana Paula Cruz Penkala Dias

---

Prof.<sup>a</sup>Dr.a Nadia Miranda Leschko

## RESUMO

Este estudo busca avaliar as diferenças das personagens protagonistas das séries de jogos eletrônicos e filmes *Resident Evil*, utilizando como objetos de estudo a personagem protagonista Alice dos filmes *Resident Evil: O Hóspede Maldito (2002)*, e *Resident Evil: Apocalypse (2004)*, fazendo então uma análise comparativa em relação a personagem Jill Valentine, protagonista nos jogos *Resident Evil (1996)* e *Resident Evil 3: Nemesis (1999)*, também é utilizado como objeto de estudo o personagem vilão que ambas as protagonistas enfrentam em suas respectivas mídias, Nemesis.

**PALAVRAS-CHAVE:** jogos eletrônicos, adaptações, criação de personagens, Resident Evil, Biohazard, Umbrella,

## ABSTRACT

This study seeks to evaluate the differences between the main characters of the Resident Evil videogames series and films, using as objects of study the main character Alice from the films *Resident Evil* (2002), and *Resident Evil: Apocalypse* (2004), making then a comparative analysis in relation to the character Jill Valentine, protagonist in the games *Resident Evil* (1996) and *Resident Evil 3: Nemesis* (1999), is also used as an object of study the villain character that both protagonists face in their respective media, Nemesis.

**KEYWORDS:** electronic games, adaptations, character creation, Resident Evil, Biohazard, Umbrella.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Alice em <i>Resident Evil: O Hóspede Maldito</i> (2002).....	14
Figura 2. Alice em <i>Resident Evil: O Hóspede Maldito</i> (2002).....	14
Figura 3. Alice e Spence Parks em <i>Resident Evil: O Hóspede Maldito</i> (2002).....	15
Figura 4. Alice em <i>Resident Evil: O Hóspede Maldito</i> (2002).....	15
Figura 5. Alice em <i>Resident Evil: O Hóspede Maldito</i> (2002).....	16
Figura 6. Alice em <i>Resident Evil: Apocalypse</i> (2004).....	16
Figura 7. Alice em <i>Resident Evil: Apocalypse</i> (2004).....	17
Figura 8. Jill Valentine durante uma gameplay do jogo <i>Resident Evil</i> (1996).....	21
Figura 9. Atriz desconhecida atuando como Jill Valentine no jogo <i>Resident Evil</i> (1996).....	21
Figura 10. Jill Valentine durante uma gameplay do jogo <i>Resident Evil 3: Nemesis</i> (1999).....	22
Figura 11. Jill Valentine durante uma cutscene do jogo <i>Resident Evil 3: Nemesis</i> (1999).....	23
Figura 12. Jill Valentine durante uma cutscene do jogo <i>Resident Evil 3: Nemesis</i> (1999).....	23
Figura 13. Matt em <i>Resident Evil: O Hóspede Maldito</i> (2002).....	26
Figura 14. Nemesis em <i>Resident Evil: Apocalypse</i> (2004).....	26
Figura 15. Nemesis durante uma cutscene em <i>Resident Evil 3: Nemesis</i> (1999).....	28

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>2. METODOLOGIA</b> .....	10
<b>3. DESENVOLVIMENTO</b> .....	12
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	30
<b>5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	31

## 1. INTRODUÇÃO

Já não é algo novo o fato de que ao longo dos anos as mais diversas obras como jogos, livros, filmes, peças teatrais, seriados de televisão, possuem uma ou mais adaptações, seja de livros para seriados, de jogos para histórias em quadrinhos ou qualquer outro formato. Este estudo tem como objetivo principal evidenciar as diferenças entre as personagens protagonistas dos jogos eletrônicos e dos filmes *Resident Evil*.

As personagens serão analisadas a partir dos conceitos dos personagens tridimensionais, conceito este criado por William Archer e citado por Lee Sheldon no livro *Character Development And Storytelling For Games*, assim como também serão utilizados alguns conceitos do livro *Manual do Roteiro* de Syd Field, e *Bíblia do Escritor* de Alexandre Lobão.

No ano de 1996 a desenvolvedora de jogos eletrônicos Capcom lança o primeiro título da franquia *Resident Evil*, também conhecido como Biohazard (Perigo Biológico) no Japão. Criada pelo designer de jogos Shinji Mikami a franquia Resident Evil teve sequência com os títulos: *Resident Evil 2* (1998), e *Resident Evil 3: Nemesis* (1999) ou *Biohazard 3: The Last Escape* (Título no Japão), e diversos outros títulos cronológicos e também *spin-offs*<sup>1</sup>.

A história dos três primeiros jogos *Resident Evil* gira em torno do incidente biológico ocorrido na pequena cidade de Raccoon City, este incidente foi causado pela grande corporação farmacêutica chamada Umbrella Corporation, da qual conduzia experimentos e pesquisas virais ilegais, e criação de armas biológicas, o que mais tarde resultaria em um desastre que transformou toda a população de Raccoon City em zumbis.

O primeiro jogo da franquia se passa em uma mansão nas montanhas Arklay, onde os S.T.A.R.S. (uma unidade especial da polícia de Raccoon City) foi enviada, logo no começo do surto que mais tarde levaria a cidade a ser dizimada, neste jogo os protagonistas são Jill Valentine e Chris Redfield, ambos membros desta equipe de polícia, neste título é revelado que o personagem Albert Wesker (líder da equipe dos S.T.A.R.S.) foi quem traiu a todos ao estar envolvido com a Umbrella, e seria ele um dos principais responsáveis por todo o horror vivido pelos protagonistas do jogo.

O segundo título da franquia é protagonizado por Claire Redfield (irmã de Chris Redfield), que foi a Raccoon City para tentar encontrar seu irmão, e Leon Scott Kennedy, um policial novato que em seu primeiro dia de trabalho se viu em meio ao caos da cidade

---

<sup>1</sup> Também chamado de derivagem, é um termo utilizado para designar aquilo que foi derivado de algo já desenvolvido ou pesquisado anteriormente.

enquanto a mesma já estava tomada pelos zumbis, neste título é revelado para o jogador que foi o cientista William Birkin, um dos principais responsáveis por causar todo o caos que ocorreu em Raccoon City.

O terceiro título da franquia (*Resident Evil 3: Nemesis*, lançado em 1999) é protagonizado pela personagem Jill Valentine unicamente, a história deste jogo se passa algumas horas antes de *Resident Evil 2* (até determinado ponto da *gameplay*<sup>2</sup>) e algumas horas após o mesmo, e neste jogo a personagem Jill precisa sobreviver à arma biológica criada pela Umbrella chamada Nemesis, este que tem o objetivo de eliminar os últimos sobreviventes do grupo dos S.T.A.R.S.

A franquia de jogos *Resident Evil* é considerada até hoje referência em seu gênero, o *Survival Horror*<sup>3</sup>, e é um dos maiores sucessos da produtora japonesa de jogos eletrônicos:

Outra série popular da Capcom, *Resident Evil*, que efetivamente criou o gênero de terror de sobrevivência, também se estabeleceu como uma franquia de destaque reconhecida em todo o mundo. Os jogos continuaram a atrair uma ampla variedade de fãs, oferecendo uma nova versão para cada entrada, com a série crescendo agora para 141 títulos \* e mais de 110 milhões de unidades em vendas cumulativas em todo o mundo. (Capcom IR Social Accounts, 2021, Online, Traduzido<sup>4</sup>)

No ano de 2002 é lançado o longa-metragem *Resident Evil: O Hóspede Maldito*, o primeiro título da franquia de filmes baseando-se na série de jogos de mesmo nome, o filme é protagonizado pela personagem Alice, uma agente de segurança da Umbrella Corporation, que é encarregada de proteger a entrada da colméia (que fica dentro da mansão), e em 2004 é lançado *Resident Evil: Apocalypse*, segundo título da franquia de filmes, onde agora a personagem Alice precisa enfrentar a arma biológica Nemesis (assim como a personagem Jill Valentine no jogo *Resident Evil 3: Nemesis*).

Neste estudo, utilizarei como recorte a série de filmes *Resident Evil*, porém analisando os dois primeiros longas metragem — *Resident Evil: O hóspede maldito (2002)*, e *Resident Evil: Apocalypse (2004)* — em relação aos títulos da série de jogos: — *Resident Evil (1996)* e *Resident Evil 3: Nemesis (1999)*. A escolha deste recorte se deve ao fato de tanto os filmes

---

<sup>2</sup> Gameplay pode ser traduzido como jogabilidade, o ato de jogar, ou como o jogador interage com a mecânica do jogo.

<sup>3</sup> Gênero de jogos eletrônicos, no qual os temas são sobrevivência, terror e mistério. O elemento mais importante no survival horror é o de proporcionar uma certa quantidade de tensão sobre o jogador, mas também providenciar uma sensação de conquista que é alcançada derrotando as criaturas e superando a tensão e o medo.

<sup>4</sup> Capcom IR Social Accounts, 2021, Disponível em <<https://www.capcom.co.jp/ir/english/finance/salesdata.html>>

quanto os jogos aqui citados terem por parte de suas protagonistas um vilão em comum: Nemesis (personagem que também será analisado), e por suas narrativas estarem atreladas a uma parte chave do enredo da franquia: O incidente biológico causado na pequena cidade de Raccoon City, devido a experimentos ilegais conduzidos pela gigantesca corporação farmacêutica fictícia, Umbrella Corporation, gerando uma epidemia de proporções catastróficas.

O mercado dos jogos eletrônicos vem crescendo de forma significativa a cada ano, neste atual momento em que o mundo está sendo afetado pela pandemia de covid-19, o cenário dos jogos eletrônicos acabou por ficar ainda mais forte:

Um novo estudo da TechNET Immersive apontou que a indústria de jogos está avaliada em US \$163,1 bilhões. Com isso, o setor é responsável por mais da metade do valor da indústria de entretenimento, confirmando a já conhecida estatística de que é maior que o mercado de cinema e música juntos (WAKKA, 2021, Online<sup>5</sup>)

Com a indústria dos jogos eletrônicos crescendo cada vez mais, é muito provável que tenhamos ainda mais jogos com histórias muito bem elaboradas e cujos enredos atraiam cada vez mais as produtoras de cinema, ou quaisquer outras mídias para criarem adaptações, portanto é de grande importância que possamos nos questionar sobre como as adaptações funcionam, avaliando a criação de novos personagens, as mudanças nos personagens já existentes na mídia original, assim como outras inovações que a mídia adaptada possa vir a adicionar.

## 2. METODOLOGIA

Este estudo irá ser constituído basicamente de análises de personagens protagonistas dos jogos e filmes, e para isso utilizará os conceitos dos personagens tridimensionais, conforme Lee Sheldon cita William Archer em *Character Development and Storytelling for Games*:

Chamamos personagens bem arredondados de tridimensionais. O mesmo termo é aplicado ao mundo físico ao nosso redor e à arte computacional, representada por altura, largura e profundidade. Essa descrição de personagens é frequentemente usada como está, mas na verdade tem uma definição. As três dimensões de um personagem são física, sociológica e psicológica. E elas se aplicam a todos os

---

<sup>5</sup> WAKKA, 2021. Disponível em <<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-jogos-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>>. Acesso em: 22 de Junho de 2021

personagens principais em um jogo, sejam eles personagens jogáveis ou personagens não jogáveis significativos. (SHELDON, 2004, p.38, Traduzido<sup>6</sup>)

Portanto, a partir deste conceito, entende-se que um personagem desenvolvido com as três dimensões bem estruturadas são chamados de personagens “tridimensionais” este estudo utilizará deste conceito para verificarmos as dimensões dos quatro objetos de estudo, que são: os personagens Alice, Jill Valentine, Nemesis (filmes) e Nemesis (jogos).

### **Dimensão Física**

A primeira dimensão a ser abordada é a dimensão física, que segundo Lee Sheldon: “A dimensão de personagem mais fácil de revelar é a física, principalmente na mídia visual” (SHELDON, 2004, p.53, traduzido<sup>7</sup>). O físico do personagem pode revelar muito sobre ele, desde sua roupa até seu porte físico, um personagem forte, vestindo armadura, e com espada e escudo em mãos certamente sabemos somente ao olhar o mesmo que se trata de um guerreiro, já quando vemos um personagem velho, com barba longa, carregando um cajado o primeiro estereótipo de personagem que nos remete é o do mago. A dimensão física do personagem assim como nas pessoas da vida real é o primeiro contato que temos com eles, portanto é muito importante que a dimensão física do personagem esteja muito bem alinhada com o seu papel e momento dentro da narrativa.

### **Dimensão Sociológica**

A segunda dimensão a se analisar é a sociológica, podemos entender melhor a importância desta dimensão neste trecho:

Isso inclui o passado da personagem, sua educação e seu ambiente, tanto local quanto cultural. Ao dar a um personagem um passado, colocamos suas ações em perspectiva. Eles não são mais simplesmente conveniências autorais, mas adicionam peso e interesse ao personagem. O personagem de Sly Cooper é desenhado e animado como um guaxinim astuto. Mas crescente tradição familiar, e a recuperação do Thievius Raccoonus se torna mais do que apenas o objetivo final do jogo. Torna-se um objetivo essencial orientado para o personagem e sublinha o tema do jogo (SHELDON, 2004, p.38,39, Traduzido<sup>8</sup>).

---

<sup>6</sup> Texto original: We call well-rounded characters three-dimensional. The same term is applied to the physical world around us and the computer art that is represented by height, width, and depth. That description of characters is often used as is, but actually does have a definition. The three dimensions of a character are physical, sociological, and psychological. And they apply to all major characters in a game, whether they are the player-character or significant non-player characters. (SHELDON, 2004, p.38)

<sup>7</sup> Texto original: The easiest dimension of character to reveal is the physical, particularly in visual media. (SHELDON, 2004, p.38)

<sup>8</sup> Texto original: This includes the character's past, her upbringing and her environment, both local and cultural. By giving a character a past, we put her actions in perspective. They are no longer simply authorial

Portanto entende-se que, segundo Lee Sheldon, a dimensão sociológica dos personagens é de grande importância, pois é ela quem é responsável por adicionar mais profundidade ao mesmo, por outro lado, segundo ele: “Uma palavra de cautela: é muito fácil exagerar no background de um personagem. É fácil confundir listas detalhadas do passado de um personagem com informações pertinentes que ajudam a moldar o personagem” (SHELDON, 2004, p.39, Traduzido<sup>9</sup>).

### **Dimensão Psicológica**

E por fim temos a dimensão psicológica do personagem, quais são suas ações na narrativa? este personagem é calmo? agitado? Como podemos avaliar o psicológico de um personagem? Lee Sheldon explica que:

Quando é o melhor momento para revelar a dimensão psicológica do personagem?  
Em um momento de crise. É fácil usar uma máscara quando tudo está indo bem no drama, assim como na vida. Mas observe a máscara ser retirada quando o personagem se depara com uma crise”. (SHELDON, 2004, p.40, Traduzido<sup>10</sup>).

A partir deste trecho, é possível observar que o melhor momento para conhecermos a dimensão psicológica de um personagem é quando as coisas começam a ficar ruins, o personagem então, é exposto a um problema e deverá ser forçado a agir, podendo revelar mais facilmente características que em um momento de calma e tranquilidade dificilmente apareceriam.

### **3. DESENVOLVIMENTO**

A criação de novos personagens em uma obra adaptada não é necessariamente um problema. Na verdade muitas vezes passa a ser até mesmo uma necessidade, pois dependendo das diferenças que o enredo adaptado irá tomar, poderá ser necessária a criação de novos personagens para preencher lacunas no mesmo, e não somente a criação de novos personagens, segundo Syd Field em *Manual do Roteiro*:

---

conveniences, but they add weight and interest to the character. Sly Cooper's character is drawn and animated as a wily raccoon. But add family tradition, and the recovery of the Thievius Raccoonus becomes more than just the final goal of the game. It becomes an essential character-driven goal, and underlines the game's theme. (SHELDON, 2004, p.38,39)

<sup>9</sup> Texto original: A word of caution: it is far too easy to go overboard on a character's background. It is easy to confuse lists of details of a character's past with pertinent information that helps mold the character. (SHELDON, 2004, p.39)

<sup>10</sup> Texto original: When is the best time to reveal the psychological dimension of character? In a moment of crisis. It's easy to wear a mask when everything is going smoothly in drama as well as in life. But watch the mask get stripped away when the character is faced with a crisis. (SHELDON, 2004, p.40)

Uma adaptação deve ser vista como um roteiro original. Ela apenas começa no romance, livro, peça, artigo ou canção. Essas são as fontes, o ponto de partida. Nada mais. Quando você adapta um romance, não é obrigado a manter-se fiel ao material original (FIELD, 1982, pg.175).

Sendo assim, a primeira análise comparativa a ser feita neste estudo, será da personagem Alice (protagonista dos filmes), em seguida Jill Valentine (protagonista do primeiro título de jogos junto a Chris Redfield, e protagonista única no terceiro título dos jogos), e por fim, como terceiro e quarto objeto de análise será o personagem vilão Nemesis, no jogo eletrônico: *Resident Evil 3: Nemesis* (1999), e no filme *Resident Evil: Apocalypse* (2004).

### **3.1 Análise - Personagem Alice**

Como mencionado anteriormente, a personagem em questão é protagonista da série de filmes Resident Evil, a mesma será analisada neste estudo nos dois primeiros títulos da série, *Resident Evil: O Hóspede Maldito* (2002) e *Resident Evil: Apocalypse* (2004), Alice é uma agente de segurança da corporação farmacêutica Umbrella, seu dever era o de proteger a mansão que servia de fachada para ser a entrada da colméia, porém logo no início do primeiro título ela se encontra desacordada dentro de uma banheira, sem conseguir se lembrar de quem ela é, nem o porque de estar ali, este é o primeiro desafio da personagem no longa metragem, conseguir entender quem é, e o porque de tudo que acontece ao longo do filme.

#### **Dimensão Física**

A personagem protagonista dos filmes, Alice, é interpretada pela atriz Milla Jovovich. Possui pele branca, magra, olhos claros, relativamente alta, seu corpo atlético permite a personagem desempenhar o seu papel de agente de segurança da Umbrella Corporation, e assim proteger a entrada da colmeia (a mansão).

As mudanças na dimensão física de Alice que ocorrem nos filmes, basicamente ficam por conta de seu figurino, podemos observar que o mesmo acompanha a sua dimensão psicológica conforme o decorrer da narrativa; a seguir veremos as mudanças de figurino que ocorreram em ambos os longas-metragem.



Figura 1: Personagem Alice em *Resident Evil: O Hóspede Maldito* (2002).

Em sua primeira aparição no primeiro filme, Alice está nua, e logo após veste o seu primeiro figurino, que é um roupão branco, neste momento da narrativa, a personagem encontra-se totalmente desorientada, não conseguindo lembrar quem ela é, o porque está naquela mansão, e nem o que está acontecendo; logo após alguns segundos, Alice vai para um quarto, onde troca o roupão branco por um vestido vermelho;



Figura 2: Personagem Alice em *Resident Evil: O Hóspede Maldito* (2002).



Figura 3: Personagem Alice e Spence Parks em *Resident Evil: O Hóspede Maldito* (2002).

A personagem usará este vestido a maior parte do primeiro filme (Aproximadamente aos 25 minutos ela recebe a jaqueta de outro personagem, do qual a mesma possui uma ligação que é explicada ao longo do filme).

Mais para o final do primeiro filme, após Alice ser capturada por médicos da Umbrella, a mesma está vestindo um tipo de roupa hospitalar, e depois de conseguir escapar da sala trancada do hospital, ela troca esta roupa por um jaleco; podemos observar que a personagem em todo o filme utilizou de vestimentas delicadas e muito vulneráveis, e que de forma alguma iriam ajudar a manter sua integridade física frente a todas as ameaças das quais ela enfrenta, algo muito diferente do que ocorre do segundo título.



Figura 4: Personagem Alice em *Resident Evil: O Hóspede Maldito* (2002).



Figura 5: Personagem Alice em *Resident Evil: O Hóspede Maldito* (2002).

Em *Resident Evil 2: Apocalypse* (2004), a primeira aparição da personagem é como terminou o primeiro título, com o jaleco do hospital, porém após alguns minutos ela vai a um lugar que parece ser uma loja de armas, troca o jaleco por uma calça jeans, blusa do tipo regata e sapatos, enquanto também passa a utilizar coldres que suportam levar diversas armas simultaneamente. Este figurino é utilizado na maior parte do filme, e é nítida a mudança de figurino estar ligada diretamente a mudança psicológica e sociológica de Alice, nesta etapa da narrativa ela já está completamente situada, envolvida com o seu objetivo de fazer justiça e enfrentar a Umbrella, enquanto se transforma em uma arma biológica, assim como sobreviver ao Nemesis, outra arma biológica criada pela corporação farmacêutica. A personagem só deixa de usar este figurino após ser capturada novamente pelos médicos da Umbrella, neste momento ela fica enrolada em uma toalha, pois saiu de uma espécie de cápsula com algum tipo de líquido.

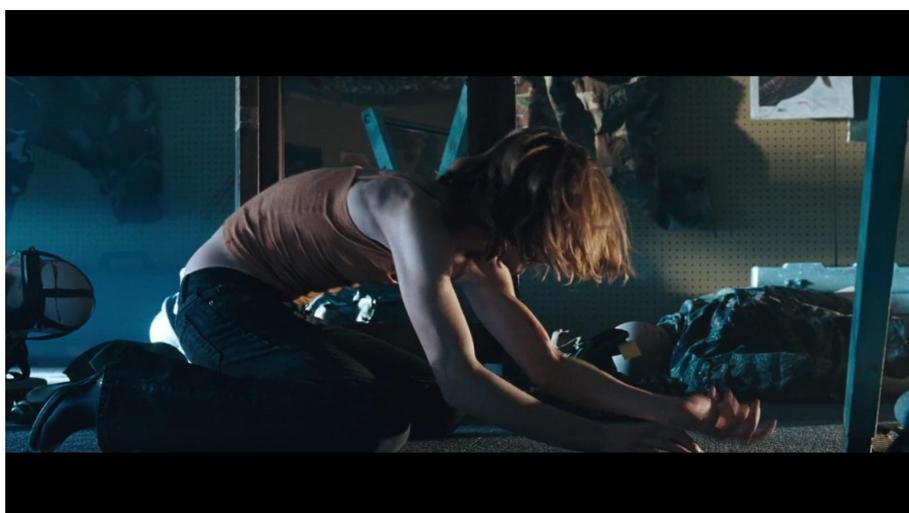


Figura 6: Personagem Alice em *Resident Evil: Apocalypse* (2004).



Figura 7: Personagem Alice em *Resident Evil: Apocalypse* (2004).

### **Dimensão Sociológica**

Muitos dos fatos em relação a ela ainda são um mistério nestes dois primeiros títulos dos filmes. Apenas o que se sabe até então é o fato de Alice ser uma agente de segurança empregada pela Umbrella Corporation, e sua missão era a de garantir a segurança da colmeia, é revelado também durante o primeiro filme que Alice tinha um casamento de fachada com outro personagem, chamado Spence Parks, personagem este que foi o causador do incidente que espalhou o vírus pelos dutos de ventilação da colmeia.

Logo no início do primeiro filme, Alice se encontra desacordada em uma banheira devido a um gás de efeito tranquilizante lançado pela própria *Rainha Vermelha*, que é a inteligência Artificial criada pela Umbrella para garantir a segurança das operações biológicas que ocorriam nos laboratórios; Este gás, além de causar sonolência, neutralizando assim qualquer pessoa que o inalar, causa também o efeito da perda de memória por tempo indefinido, podendo durar poucas horas ou até mesmo dias.

No início do filme, a personagem encontra-se completamente perdida, pois sem conseguir se lembrar quem é, não sabe o porquê de acordar nua em um banheiro de uma mansão. Alice acaba por não ter referência alguma de seu passado, sendo este o seu primeiro grande desafio: conseguir recuperar a memória, para assim entender melhor o que está acontecendo e só então conseguir agir.

Em *A Jornada do Escritor*, Christopher Vogler aborda os doze passos da jornada do herói, um destes passos é: “o chamado à aventura”, no trecho a seguir podes entender melhor do que se trata:

O herói é apresentado a um problema, desafio ou aventura a empreender. Uma vez apresentado ao CHAMADO À AVENTURA, ele não pode mais permanecer para sempre no conforto do Mundo Comum.

Talvez a terra esteja morrendo, como nas histórias do rei Arthur sobre a busca do Graal, o único tesouro que pode curar a terra ferida. Em *Guerra nas estrelas*, o Chamado à Aventura é a desesperada mensagem holográfica da Princesa Leia ao velho sábio Obi-Wan Kenobi, que pede a Luke para se unir à missão. Leia foi capturada pelo maléfico Darth Vader, como a deusa grega da primavera, Perséfone, raptada para o mundo inferior por Hades, o senhor dos mortos. Seu resgate é vital para restaurar o equilíbrio do universo. (VOGLER, 2015, p.48)

No filme *Resident Evil: O Hóspede Maldito (2002)*, o chamado à aventura pode ser considerado justamente quando a personagem protagonista acorda, não conseguindo se lembrar de nada, e tendo que sobreviver a tudo que ocorre logo à seguir, ao mesmo tempo que precisa urgentemente recuperar suas memórias para que consiga entender o que se passa, e assim sobreviver.

Podemos também observar: no início do primeiro filme, Alice é muito dependente dos outros personagens, o que começa a mudar conforme ela vai recuperando suas memórias, enquanto as circunstâncias caóticas das quais ela está enfrentando à forçam a se tornar cada vez mais proativa, começando a exercer um maior protagonismo na narrativa.

Já em *Resident Evil: Apocalypse (2004)*, Alice já possui sua dimensão sociológica bem diferente, agora a personagem já está se tornando uma arma biológica (isso ocorre após Alice ser capturada pelos cientistas no final do primeiro filme) e a sua dependência pela ajuda de outros personagens como ocorreu no primeiro filme já se torna muito menos explícita, neste longa-metragem, a personagem age na maioria das batalhas sozinha, não necessitando da ajuda de terceiros, pelo contrário, é Alice quem acaba por ajudar os demais, conseguindo escapar de situações extremamente complicadas de forma individualista.

### **Dimensão Psicológica**

Assim como na dimensão física, Alice também demonstra diversas mudanças ao decorrer da narrativa. Ela inicia o primeiro longa metragem completamente confusa, medrosa, indefesa, e sem conseguir se lembrar de quase nada de seu passado, porém ao longo do filme ela aos poucos se vê obrigada a agir devido às circunstâncias caóticas, onde ela e os demais personagens se encontram. Basicamente essas mudanças se devem à recuperação da sua memória. Ao decorrer do longa metragem Alice tem diversos Flashbacks que vão

revelando seu passado, enquanto vai recuperando suas habilidades de agente da Umbrella. No livro manual do roteiro, Syd Field explica que:

A função do roteirista é revelar aspectos do personagem ao leitor e ao público. Temos de descobrir algo sobre o seu personagem. Na progressão do seu roteiro, o personagem geralmente descobre algo sobre sua complicação na história ao mesmo tempo que o público. Dessa forma, personagem e público partilham da descoberta dos pontos de virada que sustentam a ação dramática. (FIELD, 2001, p.39)

Com isso, é possível analisarmos que a revelação de fatos sobre o personagem durante a narrativa é muito importante, inclusive podendo contribuir para que o público possa se conectar mais a ele, ambos podendo descobrir os fatos sobre o personagem juntos, o que é justamente o que acontece com a Alice em *Resident Evil: O Hóspede maldito* (2002). Durante o longa-metragem, conforme a personagem vai se lembrando dos acontecimentos antes do filme iniciar, tanto Alice quanto o público descobrem os fatos simultaneamente.

Um dos momentos em que Alice começa a revelar seu verdadeiro comportamento, é quando a mesma toma a iniciativa de religar a Rainha Vermelha. Enquanto os outros membros do grupo estão aparentemente perdidos, Alice se torna mais proativa, deixando de ser uma personagem dependente e submissa ao grupo, agindo para que todos não ficassem presos dentro da colmeia após o tempo se esgotar.

Podemos observar a importância das ações de um personagem durante a narrativa neste trecho onde Syd Field cita:

Personagem também é COMPORTAMENTO. A essência do personagem é ação — o que uma pessoa faz é o que ela é. Comportamento é ação. Imagine um personagem num Rolls Royce que sai do carro, tranca-o e atravessa a rua. Ele vê uma moeda no chão — o que ele faz? Se ele olha em torno para ver se alguém observa, não vê ninguém e se agacha para pegar a moeda, isto diz algo sobre o seu caráter. Se ele olha em torno, vê que alguém o observa e não pega a moeda, isto também diz algo sobre o seu caráter, dramatizado em seu comportamento. (FIELD, 2001, p.38)

Outro momento de mudança psicológica muito evidente na personagem é quando ela se vê presa dentro de uma sala com diversos cachorros infectados pelo vírus. Alice basicamente utiliza toda a sua habilidade de agente secreta, executando diversos golpes e disparando tiros certos nos animais zumbis, conseguindo assim sobreviver a esta situação extremamente complicada, da qual provavelmente nenhuma pessoa normal sobreviveria.

Uma última variação psicológica a ser analisada neste primeiro título é o momento após Alice e Matt serem capturados pela Umbrella no final do filme, Alice escapa do hospital onde foi deixada e parece demonstrar sentimentos de raiva e desejo de justiça por todos os crimes que a Umbrella vem cometendo, podemos observar agora não somente o comportamento da personagem mudando conforme ela vai recuperando suas memórias, mas também sua personalidade começa a ser mais explícita, após passar por todos os horrores durante o filme, Alice novamente é surpreendida pela corporação farmacêutica, o que acaba por revelar um outro lado da personagem, que até então estava oculto, no trecho a seguir Syd field explica a importância da personalidade em um personagem:

O que mais é personagem? Personagem é PERSONALIDADE. Todo personagem manifesta visualmente uma personalidade. Seu personagem é animado? Feliz, brilhante, sagaz ou extrovertido? Sêrio? Tímido? Retraído? De maneiras encantadoras ou deselegante, rude, rabugento, sem sabedoria ou senso de humor? (FIELD, 2001, p.38)

No segundo título da série de filmes, *Resident Evil: Apocalypse (2004)*, a personagem em questão já está completamente mudada psicologicamente em relação ao primeiro título, a mesma se tornou mais forte e invencível do que nunca, devido ao fato de ter sido capturada pelos cientistas da Umbrella e se tornando uma arma biológica, não temendo a nada, sempre agindo de imediato e com muito heroísmo a cada adversidade que surge em seu caminho.

### **3.2 Análise - Personagem Jill**

Jill Valentine é a protagonista do jogo *Resident Evil (1996)* juntamente com Chris Redfield, ambos fazem parte dos S.T.A.R.S, o esquadrão de elite da polícia de Raccoon City, já no jogo *Resident Evil 3: Nemesis (1999)*, Jill Valentine é protagonista única.

#### **Dimensão Física**

A personagem possui pele branca, 1,66 metros de altura, 50,6 quilos, seu físico relativamente atlético a permite desempenhar sua função de policial, no primeiro título dos jogos ela utiliza em toda a campanha no modo normal de jogo a sua farda azul acompanhada de uma boina. Esta roupa, embora não proteja totalmente a personagem dos ataques dos monstros infectados pelo vírus, pode oferecer uma certa proteção, por ser uma farda policial, possibilitando assim que a personagem esteja um pouco menos exposta às ameaças dos

monstros dos quais ela enfrenta durante o jogo, e também facilitando a utilização de sua pistola e faca de combate, itens que a personagem possui desde o começo do jogo.



Figura 8: Personagem Jill Valentine durante uma gameplay do jogo *Resident Evil* (1996).

O primeiro título dos jogos *Resident Evil* teve como uma das formas de expor enredo e assim situar o jogador dentro da narrativa as atuações em live-action, porém a produtora de jogos Capcom não creditou os atores oficialmente, apenas o que se sabe sobre seus nomes reais é por conta da pesquisa dos próprios fãs da série, ao que parece, Jill Valentine foi interpretada por uma mulher chamada Inezh.



Figura 9: Atriz desconhecida atuando como a personagem Jill Valentine no jogo *Resident Evil* (1996).

No jogo *Resident Evil 3: Nemesis* (1999), Jill está vestida diferente, agora com uma blusa azul do tipo tomara que caia, saia preta e botas, a personagem se vê em meio ao caos do surto da epidemia que transforma toda a cidade de Raccoon City em zumbis, ela agora precisa escapar da cidade, tendo antes que sobreviver à Nemesis, arma biológica criada pela Umbrella para assassinar os últimos membros dos S.T.A.R.S. Neste momento da narrativa, a personagem precisa lidar com as mais diversas ameaças causadas pela epidemia viral que transformou Raccoon City em uma cidade de zumbis, porém agora sem o apoio de colegas de polícia, pois a cidade já foi tomada pelos mortos vivos, incluindo a delegacia de polícia, sua roupa mais casual pode demonstrar que a personagem já não é mais uma policial, e sim mais uma pessoa que luta para escapar viva do horror do qual está vivenciando.



Figura 10: Personagem Jill Valentine durante uma gameplay do jogo *Resident Evil 3: Nemesis* (1999).

Como mencionado anteriormente, o uso da técnica de live-action foi utilizada apenas no primeiro título da franquia de jogos, em *Resident Evil 3: Nemesis* (1999) a história é contada através das chamadas *cut-scenes*<sup>11</sup>. Abaixo, imagens das características físicas da personagem Jill Valentine durante as cutscenes do jogo:

---

<sup>11</sup> Uma cinemática ou cutscene é uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos, e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo, ou pistas. As cinemáticas podem ser animadas ou por ato real.



Figura 11: Personagem Jill Valentine durante uma cutscene do jogo *Resident Evil 3: Nemesis* (1999).



Figura 12: Personagem Jill Valentine durante uma cutscene do jogo *Resident Evil 3: Nemesis* (1999).

### **Dimensão Sociológica**

Não há muitas informações a respeito da vida de Jill Valentine antes do primeiro título dos jogos Resident Evil, o que se sabe é que a mesma antes de entrar para os S.T.A.R.S., foi integrante da Força Delta, que é uma importante unidade do Exército dos Estados Unidos, lá ela se destacou por ser muito boa atiradora e em desarmar bombas, porém a habilidade que mais lhe rendeu destaque nos S.T.A.R.S. foi a de arrombamento de portas, logo no início do jogo *Resident Evil* (1996), o personagem Barry Burton lhe entrega um grampo e lhe diz: “Jill, aqui está um grampo, ele pode ser útil para você, mestra das destravas.”

A personagem é muito carismática e sociável, podendo fazer amizades facilmente, o que lhe ajudou a ser muito querida por seus amigos, isso fica muito evidente tanto no primeiro título *Resident Evil* (1996), quanto no terceiro, *Resident Evil 3: Nemesis* (1999), em

ambos os jogos, a personagem só pôde sobreviver a tudo que passou por ter laços de amizade muito fortes, no primeiro título por exemplo: com Barry Burton e Chris Redfield, logo no início, ao selecionar Jill como personagem para jogar, ela e Barry vão à procura de Chris, que desaparece logo após entrarem na mansão, e ao jogar com Chris, é ele quem vai à procura de Jill.

Já em *Resident Evil 3: Nemesis (1999)*, é o personagem Carlos Oliveira quem auxilia Jill em toda a sua jornada, Carlos é um soldado mercenário pertencente à Umbrella Corporation, que está em Raccoon City junto com outros membros desse esquadrão com o objetivo de resgatar sobreviventes da pacata cidade, Carlos foi importante para a personagem a ponto de se arriscar a ir ao hospital da cidade em busca da vacina para Jill, já que ela havia sido infectada durante uma batalha contra Nemesis.

Neste título Jill pôde contar novamente com Barry, pois no final, quando ela consegue escapar da cidade em um helicóptero exatamente no momento em que ela é explodida por um míssil para ser “esterilizada”, aeronave esta pilotada justamente por Barry, o personagem foi a Raccoon City com o helicóptero para salvar sua amiga e companheira de trabalho.

### **Dimensão Psicológica**

Em *Resident Evil (1996)*, a personagem protagonista, embora seja muito bem preparada para agir nas mais diversas e perigosas situações, com treinamento militar avançado, demonstra uma certa dificuldade para conseguir lidar com o caos em que se encontra na mansão, Jill em alguns momentos da *gameplay* demonstra ter muito medo, isso fica bastante nítido logo no começo do jogo, quando a personagem encontra o primeiro zumbi, e logo após retorna a sala de jantar onde seu companheiro Barry Burton está investigando uma poça de sangue, logo após o zumbi invade o local e Barry o mata.

Utilizando os conceitos da jornada do herói, podemos considerar este momento de medo e dificuldade em lidar com a situação como o estágio da “recusa do chamado”, que é o momento onde o personagem herói fica com medo, podemos entender melhor este conceito no trecho abaixo:

Esse estágio é sobre o medo. Não raro, nesse momento o herói hesita no limiar da aventura, RECUSANDO O CHAMADO ou manifestando relutância. Depois de tudo, enfrenta o maior de todos os medos: o terror frente ao desconhecido. O herói ainda não está totalmente comprometido com a jornada e talvez esteja pensando em desistir. (VOGLER, 2015, p.49)

A partir deste conceito, podemos observar que a personagem precisou de um certo tempo para então conseguir se adaptar a situação extremamente complicada que estava enfrentando, estando no começo do jogo com seu psicológico mais abalado.

Outra característica de Jill bastante marcante é a de ser muito curiosa, característica essa que a colocou em algumas situações complicadas, e até cômicas de certo modo, como quando Jill abre um armário e quase é atacada por um zumbi, ou quando a personagem resolve remover uma escopeta em uma das salas da mansão, e quase é esmagada por um mecanismo que desce o teto, e seu companheiro Barry a salva novamente, porém essa mesma característica que algumas vezes a atrapalhou, também foi muito importante para que ela conseguisse descobrir qual dos integrantes do esquadrão dos S.T.A.R.S. que foi o responsável por trair seus companheiros, e estar diretamente ligado a Umbrella Corporation.

É importante observarmos também que: ao vermos características psicológicas e sociológicas em personagens, e conseguirmos associar estas mesmas características a pessoas reais, ou quem sabe até nós mesmos, estamos nos identificando muito mais com o personagem em questão, isso é citado neste trecho por Syd Field: “IDENTIFICAÇÃO também é um aspecto do personagem. O fator de reconhecimento de "eu conheço alguém assim" é o maior cumprimento que um roteirista pode receber.” (FIELD, 2001, p.39,40)

Em *Resident Evil 3: Nemesis (1999)*, a personagem não teve muitas mudanças em suas características psicológicas, porém uma é bastante evidente: pode-se notar que a maior diferença em relação ao primeiro título é que agora Jill já está mais “acostumada” com a situação caótica em que a cidade se encontra, deixando de hesitar quando está em uma situação de perigo, e também tendo que lidar com a terrível ameaça da arma biológica mais mortal criada pela corporação farmacêutica Umbrella, o Nemesis, no mais, a personagem permaneceu sendo muito sociável, mais um vez tendo outro personagem de suma importância dentro na narrativa para lhe auxiliar.

### **3.3 Análise - Personagem Nemesis (Filme)**

No final de do longa metragem *Resident Evil: O Hóspede Maldito (2002)*, a personagem protagonista Alice e o personagem Matt são capturados por cientistas da Umbrella Corporation, para que se tornem armas biológicas, Alice após acordar em meio ao hospital de Raccoon City consegue escapar, já Matt continuou sob controle total dos funcionários da grande corporação farmacêutica, Matt mais tarde se tornaria Nemesis, a segunda arma biológica mais poderosa já criada pela Umbrella, depois de Alice.

## Dimensão Física

As características físicas de Nemesis são muito marcantes, o personagem é muito alto e extremamente forte, seu rosto está completamente deformado, com diversas marcas e costuras feitas de metais, deixando evidente que seu estado físico se deve a procedimentos cirúrgicos, poucas coisas nele ainda remetem a um ser humano, o personagem veste uma roupa preta que lembra um tipo de couro. Nemesis em determinada parte do filme utiliza facilmente armas de grosso calibre e grande poder destrutivo, como uma metralhadora giratória e um lança-foguetes.



Figura 13: Personagem Matt em *Resident Evil: O Hóspede Maldito* (2002).

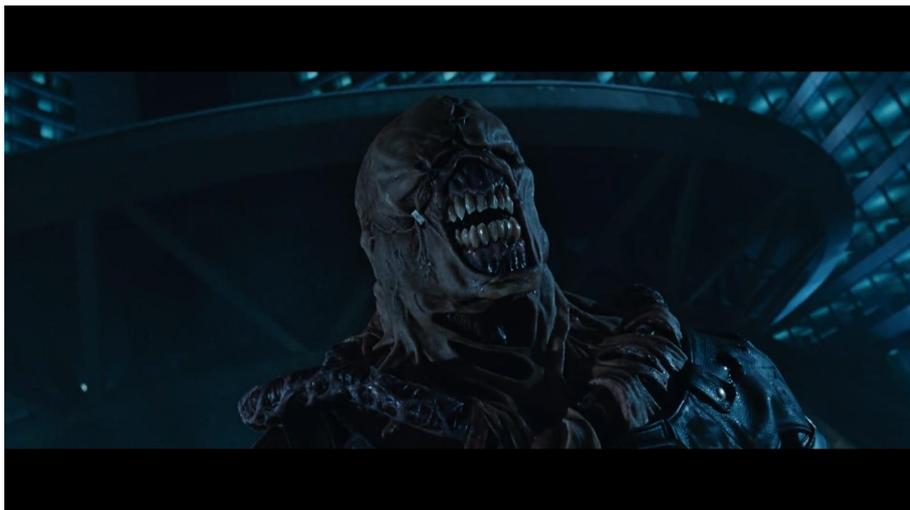


Figura 14: Personagem Nemesis em *Resident Evil: Apocalypse* (2004).

## **Dimensão Sociológica**

Apesar do personagem em questão ser uma arma biológica criada pela Umbrella, Nemesis possui uma dimensão sociológica a ser discutida, já que o personagem foi desenvolvido a partir do corpo hospedeiro do personagem Matt, o que faz com que Nemesis ganhe um pouco da dimensão sociológica do mesmo, ao invés de ser simplesmente uma arma, sem nenhum tipo de profundidade. Nemesis, após ser neutralizado por Alice quando se enfrentaram, acaba por ter alguns flashbacks e então se recordar de quem ele era antes de ser capturado pela Umbrella, então logo após se lembrar, o personagem para de obedecer as ordens que recebia, se revolta contra os agentes da Umbrella, matando-os ao invés de Alice, e assim acabando por ajudá-la. Esta atitude do personagem o torna mais interessante, segundo Alexandre Lobão:

Personagens relutantes ou com conflitos interiores são geralmente os mais interessantes. Por exemplo, é aquele soldado que tem medo de morrer, mas precisa superar este medo para salvar a si e aos amigos; ou o garoto inteligente mas desajeitado, ou a mulher inconformada com sua vida e que tem grandes sonhos, mas que não tem coragem de largar o marido problemático. (LOBÃO, 2017, p.83,84)

Ao ajudar Alice ao invés de matá-la, Nemesis acaba por agir como uma pessoa, de forma imprevisível, e não de forma robótica como era o esperado de uma arma biológica, criada para obedecer e eliminar qualquer um que seja ordenado.

## **Dimensão Psicológica**

As características psicológicas de Nemesis são as mais primitivas possíveis, pois durante quase todo o filme o personagem simplesmente segue as ordens que são dadas pelos funcionários da Umbrella, o único momento do qual o personagem pôde ter o mínimo de profundidade psicológica foi no momento citado acima, na análise sociológica, onde Nemesis consegue momentaneamente se lembrar de quem era antes de ser transformado em uma arma biológica.

### **3.4 Análise - Personagem Nemesis (jogo)**

Nemesis na série de jogos foi criado pelos personagens Albert Wesker e William Birking, desenvolvido a partir do T-Vírus, o personagem foi criado, assim como no filme para ser a arma biológica mais poderosa da Umbrella, O seu nome “Nemesis” surge a partir da deusa da vingança divina da mitologia grega.

## Dimensão Física

A dimensão física do personagem Nemesis presente nos jogos é muito parecida com a do Nemesis do filme. Em ambas as mídias ele é extremamente grande, possui um rosto completamente deformado devido a ter sido criado em laboratório, desenvolvido por experiências virais.

Nemesis na série de jogos Resident Evil, possui a uma roupa preta muito parecida com a dos filmes, porém com a diferença de que nos jogos a roupa possui uma utilidade a mais de simplesmente proteger o personagem de possíveis ataques externos, a roupa também possui um papel de conter as mutações no corpo do mesmo. No filme *Resident Evil: Apocalypse* (2004) esta informação não é revelada.



Figura 15: Personagem Nemesis durante uma cutscene em *Resident Evil 3: Nemesis* (1999).

## Dimensão Sociológica

Diferentemente do personagem dos filmes, que mesmo tendo somente alguns pequenos *flashbacks* sobre seu passado, ainda assim existindo minimamente alguma profundidade sociológica a ser analisada, o que não acontece com o personagem Nemesis do jogo *Resident Evil 3: Nemesis* (1999), ele não possui profundidade alguma, o mesmo é simplesmente um experimento biológico para cumprir o papel de uma arma, com o único objetivo definido: Eliminar todos os membros remanescentes do S.T.A.R.S.

## Dimensão Psicológica

Embora Nemesis tenha um cérebro mais desenvolvido do que o de um zumbi, o personagem em questão também não possui profundidade psicológica, pois como mencionado anteriormente, ele apenas recebe ordens e as cumpre, sem hesitar, o personagem simplesmente persegue os S.T.A.R.S. na tentativa de eliminá-los enquanto pronuncia a sigla que os define.

### 3.5 Análise Comparativa - Alice vs Jill

Tendo em vista as análises desenvolvidas individualmente de cada personagem, é possível observar diversas semelhanças e diferenças entre ambas as protagonistas, começando pelas características físicas, ambas as personagens possuem portes físicos condizentes com suas profissões dentro das narrativas. Alice sendo uma agente de segurança e Jill uma policial de elite, ambas muito boas em suas funções, as personagens não possuem nenhuma característica na dimensão física que pudéssemos considerar como um evidente defeito. No decorrer das histórias as roupas de ambas as protagonistas mudam, podendo pontuar mudanças na narrativa e também ajudando a alinhar às outras duas dimensões.

Já nas dimensões sociológicas e psicológicas, as personagens começam a ter mais diferenças, apesar de que no primeiro filme não são tão nítidas, no segundo título essa diferença começa a ficar mais evidente, aqui me refiro aos defeitos: Ambas as personagens protagonistas possuem seus defeitos nas dimensões sociológicas e psicológicas, Alice por conta de sua perda de memória e Jill por conta de sua dificuldade em se adaptar à todo horror do qual enfrentou, estes defeitos são possivelmente o que mais aproxima ambas as personagens à pessoas reais, porém podemos observar que: em *Resident Evil: Apocalypse (2004)*, Alice, após recuperar suas memórias e se tornar uma arma biológica, acaba por perder a maior parte desta sua característica, o que aos olhos de muitas pessoas pode deixar a personagem sem graça como explica Alexandre Lobão, ao citar a escritora Linda Seger em seu livro *A Bíblia do Escritor*:

Tão importante quanto isso, como já foi explicitado por Linda Seger, é a necessidade de cada personagem ter falhas, de caráter ou físicas. A perfeição é chata! Se seu personagem é sempre bom e justo, forte, bonito e inteligente, o leitor raramente será capaz de se identificar com ele e sentir empatia. (LOBÃO, 2017,p.83)

Portanto podemos considerar que as personagens são muito parecidas nas dimensões físicas, com ambas tendo corpos condizentes às suas funções dentro das narrativas, e sem podermos apontar nenhuma característica que possa se encaixar como defeito, e nas dimensões sociológicas e psicológicas, as personagens são parecidas até o início do segundo filme, onde então a personagem Alice passa a deixar de ter o seu psicológico fragilizado, por conta da recuperação de sua memória e ou também por se tornar uma arma biológica.

### **3.6 Análise Comparativa - Nemesis (filme) vs Nemesis (jogo)**

O personagem Nemesis do filme, na dimensão física pouco muda se compararmos ao mesmo personagem do jogo, suas maiores diferenças ficam por conta das dimensões sociológica e psicológica, o personagem do filme *Resident Evil: Apocalypse (2004)*, apesar de parecer ser simplesmente uma arma biológica, possui um pouco mais de profundidade, pelo fato de ter sido criado a partir do corpo hospedeiro do personagem Matt, acabando por agir de forma mais parecida com um ser humano, no momento em que é ordenado a matar a protagonista Alice, Nemesis decide se revoltar contra a Umbrella, e matar os guardas da corporação, sua atitude imprevisível (ao menos para uma arma biológica) acaba por se aproximar mais de uma pessoa, enquanto o Nemesis do jogo *Resident Evil 3: Nemesis*, ou, *The Last Escape (1999)* (título no japonês), não possui tal comportamento, o personagem obedece suas ordens sem hesitar.

## **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Considerando as análises desenvolvidas, podemos observar que: embora as personagens protagonistas sejam parecidas em alguns aspectos, suas diferenças acabam por deixar a personagem Alice aos olhos de uma parcela dos espectadores um tanto quanto artificial, não conseguindo se conectar tão bem com este público, especialmente no segundo título da série de filmes, *Resident Evil: Apocalypse (2004)*, onde a personagem perde a característica da fragilidade psicológica, tendo recuperado suas memórias e se tornando uma arma biológica extremamente forte, porém este mesmo fato ao ser observado por outra parcela do público pode ser visto como algo positivo, este público pode observar a personagem como uma mulher empoderada, sendo no primeiro título dos filmes alguém frágil e sem protagonismo, e no segundo passando a ser uma heroína.

Já no caso da personagem Jill Valentine esta mudança mais drástica não ocorre, a personagem passa sim por uma mudança psicológica, pois em *Resident Evil 3: Nemesis (1999)*, a personagem já está mais habituada com a situação terrível que vive em Raccoon

City, porém ainda assim mantendo suas características de certa fragilidade, a personagem diversas vezes precisa recorrer à ajuda de outros personagens para sobreviver.

Após as análises, é possível observarmos que os produtores dos filmes optaram por criar uma grande mudança psicológica na personagem protagonista Alice entre o primeiro e o segundo título, enquanto os produtores dos jogos não mudaram o psicológico de Jill de forma tão acentuada, mantendo a maior parte de suas características psicológicas entre o primeiro e o terceiro título dos jogos.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SHELDON, Lee. Character development and storytelling for games. Boston: Thomson Course Technology, 2004.

VOGLER, Christopher. A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores. São Paulo: Aleph, 2015.

FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

LOBÃO, Alexandre Santos Lobão: Bíblia do escritor. Brasília: Trampolim, 2017.

WAKKA, Wagner. Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas.

<<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>> Acesso em 22 de junho de 2021.

ANDRETTO, Ricardo. Fãs estão identificando os atores da abertura Live-Action do clássico Resident Evil.

<<https://residentevil.com.br/noticias/fas-estao-identificando-os-atores-da-abertura-em-live-action-do-classico-resident-evil/>> Acesso em 22 de junho de 2021.

Autor desconhecido. Personagens Resident Evil 1.

<<https://residentevil.com.br/resident-evil-1/personagens/>> Acesso em 22 de junho de 2021.

Autor desconhecido. Jill Valentine.

<<https://residentevil.com.br/wiki/jill-valentine/>> Acesso em 23 de Junho de 2021.

Autor desconhecido. Biografia Jill Valentine.

<[https://www.youtube.com/watch?v=KQBqjLy-gI&t=920s&ab\\_channel=REVIL](https://www.youtube.com/watch?v=KQBqjLy-gI&t=920s&ab_channel=REVIL)> Acesso em 22 de junho de 2021.

Autor desconhecido. Biografia Nemesis.

<[https://www.youtube.com/watch?v=zEVEABD3ZUE&list=PL59\\_fciTVPZAt81-q2JqMRoGl69x1VL-I&index=2&ab\\_channel=REVIL](https://www.youtube.com/watch?v=zEVEABD3ZUE&list=PL59_fciTVPZAt81-q2JqMRoGl69x1VL-I&index=2&ab_channel=REVIL)> Acesso em 22 de junho de 2021

Autor desconhecido. Biografia Carlos Oliveira.

<[https://www.youtube.com/watch?v=tIdgV3LKBw0&list=PL59\\_fciTVPZAt81-q2JqMRoGl69x1VL-I&index=3&ab\\_channel=REVIL](https://www.youtube.com/watch?v=tIdgV3LKBw0&list=PL59_fciTVPZAt81-q2JqMRoGl69x1VL-I&index=3&ab_channel=REVIL)> Acesso em 23 de junho de 2021.

Autor desconhecido. Game Series Sales.

<<https://www.capcom.co.jp/ir/english/finance/salesdata.html>> Acesso em 22 de junho de 2021.

Autor desconhecido. RACCOON S.T.A.R.S. - THE RESIDENT EVIL (BIOHAZARD) LIVE AND VOICE ACTORS.

<<https://raccoonstars.blogspot.com/>> Acesso em 22 de junho de 2021.