

Este artigo foi recebido em 16/07/2020 e submetido a uma avaliação cega por pares, conforme política editorial, sendo aprovado para publicação em 23/10/2020.



## METODOLOGIA ESTÉTICA DO VIDEOGAME À ANIMAÇÃO: REPRESENTAÇÃO E SIMULAÇÃO EM *DRAGON QUEST*

### AESTHETIC METHODOLOGY FROM VIDEO GAME TO ANIMATION: REPRESENTATION AND SIMULATION IN *DRAGON QUEST*

#### Angela Longo

Doutoranda em Global Arts no Department of Arts Studies and Curatorial Arts pela Tōkyō University of the Arts. Mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Graduada em Artes Visuais pela UFRGS e em Estudos Artísticos pela Universidade de Coimbra.

E-mail: [angela.longo.t@gmail.com](mailto:angela.longo.t@gmail.com)

#### Rafael Machado Costa

Doutorando e Mestre em Artes Visuais com ênfase em História, Teoria e Crítica de Arte pelo Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bacharel em História da Arte pela UFRGS e Bacharel em Direito pela Universidade Ritter dos Reis. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance Code 001.

E-mail: [jesus\\_salve\\_as\\_baleias@hotmail.com](mailto:jesus_salve_as_baleias@hotmail.com)

#### Resumo

Neste artigo, é proposta uma discussão metodológica e teórica no campo de pesquisa ligada à Animação e ao Videogame apresentando como proposta um método baseado na análise estética da imagem. São discutidas questões formais da relação entre a imagem oriunda da Animação e da do Videogame, suas aproximações e seus distanciamentos, bem como suas diferentes naturezas linguísticas e os processos de transposição e adaptação de uma obra de uma linguagem para a outra a partir dos exemplos de *Dragon quest V: tenkuu no hanayome* (1992) e *Dragon quest: your story* (2019).

**Palavras-chaves:** Animação; Videogame; Estética; Game Studies; Dragon Quest.

#### Abstract

*This article proposes a methodological and theoretical discussion in the research field of Animation and Video Game, presenting and basing its methodological proposition in aesthetic image analysis. Formal issues of the relation between Animation and Video Game image, their approximations and distances, as well as their different linguistic natures and the processes of transposing and adapting a work from one language to another, are discussed based on the examples of *Dragon quest V: tenkuu no hanayome* (1992) and *Dragon quest: your story* (2019).*

**Keywords:** Animation; Video Game; Aesthetics; Game Studies; Dragon Quest.

## CONTEXTO METODOLÓGICO

Se considerarmos a Cultura Pop como o conjunto de criações culturais recentes nas quais tradições artísticas variadas são utilizadas na criação de uma produção que é arte, ao mesmo tempo em que também é produto de consumo com uma grande circulação que pretende não se limitar a apenas determinados grupos sociais, então, o Video-game e a Animação também tratam-se de produções que a integram. Ambas as linguagens se apropriam de convenções das Artes Visuais tradicionais e as utilizam em conjunto com características próprias para a criação de obras que tratam de questões formais e temáticas nascidas nas artes tradicionais e são comercializadas em larga escala.

O Videogame é uma linguagem recente, com pouco mais de cinquenta anos, mas que, nas duas últimas décadas, passou a ser objeto de estudos acadêmicos de diversas áreas de pesquisa, a princípio, segundo duas correntes teóricas e metodológicas. Uma dessas correntes parte da Narratologia, utilizada principalmente por pesquisadores vindos de áreas como a Comunicação e as Linguagens. Ela aborda a produção de videogames a partir de suas características narrativas, muitas vezes, estabelecendo paralelos e aplicando teorias e metodologias utilizadas nas pesquisas que têm como objetos a produção de Cinema e Literatura. Em oposição à perspectiva narratológica, pelo início da década de 2000, alguns autores passaram a construir uma nova abordagem a qual chamaram de Ludologia (FRASCA, 2003), que defende uma perspectiva analítica do Videogame a partir de sua autonomia e de suas características próprias e específicas como linguagem, independente do conteúdo narrativo que possa conter.

Segundo a Ludologia, um videogame pode conter uma narrativa, mas não é a presença desta narrativa que o define. A diferença seria que as obras narrativas são essencialmente compostas de uma série de signos apresentados em uma determinada sequência, além de serem essencialmente representações. Já um videogame seria um dispositivo gerador de signos e teria como núcleo definidor a condição não de ser uma representação, mas sim ser uma simulação. Videogames, como simulação, não apenas contêm características que indicam um significado como uma representação, mas sim são um sistema que contém um modelo de comportamento que reage à conduta de um agente/observador.

Tal perspectiva da Ludologia propõe uma metodologia específica para o estudo de jogos, principalmente de obras de videogame. Apesar do desenvolvimento de novas abordagens surgidas nos últimos anos e uma preocupação dos pesquisadores em construir um arcabouço teórico específico para a linguagem; partindo das mais diversas áreas de pesquisa, os estudos sobre o Videogame ainda carecem de abordagens que tratem desta linguagem com um foco em uma de suas características fundamentais: a imagem e suas relações com as tradições artísticas. Os trabalhos mais significativos na produção acadêmica brasileira sobre as questões de visualidade e imagem no Videogame têm partido muito da área do Design. Esses trabalhos abordam de maneira interessante a visualidade de obras de videogame, mas são mais centradas

em aspectos funcionais e de construção. Ainda faltam estudos a partir de uma análise da perspectiva da Estética — Estética aqui como a área do conhecimento derivada da Filosofia e fundada por Alexander Baumgarten (1714–1762) dedicada a tratar das impressões e dos efeitos causados pela percepção sensorial, no nosso caso, a visão, e da produção cultural destinada a apelar a estes sentidos, bem como das tradições e dos processos formais que compõem esta produção (BAUMGARTEN, 1997) — e de outros métodos desenvolvidos para se pensar criticamente a visualidade e os processos e as tradições existentes em suas composições visuais e em suas relações com a História da Arte como um todo. Partindo de abordagens usando metodologias originadas na Estética — pensada aqui menos como uma estética utilitária e mais a partir de sua origem na Filosofia da Arte — e na Teoria da Arte, seria possível pensar o Videogame a partir de sua condição como obra de arte visual, o que proporcionaria uma série de diferentes leituras de tal produção, como a possibilidade de análises estilística, iconográfica e iconológica que possam estabelecer os vínculos, as relações e as continuidades da imagem do Videogame em relação a outras linguagens artísticas e suas respectivas tradições. Assim, propor-nos-emos aqui a pensar algumas considerações sobre a estética do Videogame, mais precisamente referente à sua condição como obra de arte visual.

Já a Animação é uma linguagem que se desenvolveu a partir de experimentos com técnicas como o teatro de sombras, a lanterna mágica e as projeções de imagens com manipulações mecânicas e humanas. Inicialmente, as animações e os filmes de ficção (trick films) dividiam espaços e técnicas comuns até a eventual diferenciação da animação como gênero dentro da instituição cinematográfica. Nesse sentido, o Cinema dominou as teorias e a história da imagem em movimento, englobando a Animação como parte de uma história pré-cinemática. A ênfase surge na Teoria do Aparato ou Dispositivo, na qual os cineastas e teóricos, tais quais Jean-Louis Comolli (1940–) e Louis Althusser (1918–1990), propuseram que as inovações estéticas estavam estritamente ligadas ao avanço tecnológico proporcionado pela câmera. Unindo teorias marxistas, semiótica e vertentes da psicanálise, essa vertente estava interessada na maneira como a câmera afetava determinadamente o espectador. São as especificidades técnicas que geraram a Teoria da Especificidade, seguindo a ideia que “a proposição de que cada meio deve apenas perseguir os efeitos que adquire melhor do que qualquer outro meio” (CARROLL, 1996, p. 32, tradução nossa).

A proposição teórica de que cada meio deveria se ater à sua especialidade técnica não pode dar conta das colaborações e das exceções a essas regras. Afinal, uma proposta artística não se baseia apenas em sua especificidade técnica, para se distanciar de uma teleologia, a teoria do cinema começou por englobar a história dos aparatos ópticos e a animação. A justaposição com o Cinema também realizou o papel de manter certa nostalgia com relação ao aparato da imagem em movimento. Nesse sentido, a pesquisa em Animação era estilizada de maneira geral, enfatizando nos aspectos produtivos em formato manual, e a transformando num subgênero do Cinema (THOMPSON, 1980). O impacto e o *boom* da Animação a partir dos

com técnicas de 3D CGI e sua capacidade cada vez maior de ser utilizada em espaços interseccionais trouxe um novo questionamento sobre seu papel comercial, estético e teórico.

A Animação começou a ser utilizada fortemente para propagandas comerciais e em meios de comunicação, o que trouxe diversas pesquisas dentro da área do Design e da Comunicação. Também começou a ser utilizada dentro da área das Ciências, com operacionalidades dentro de aplicações na engenharia, robótica, estudos de aplicações de software, trazendo pesquisas voltadas para a natureza de aplicação e inovação tecnológica. Dentro do campo da imagem, a relação da Animação com o Cinema e outras mídias fez com que seus paradigmas teóricos fossem aplicados à Animação, muitas vezes, sem levar em consideração suas teorias e práticas próprias. A partir da década de 1990, começaram a surgir pesquisas que tratavam das qualidades estéticas, históricas e técnicas de animação, de teóricos da área de Estudos em Mídia, no campo da História da Arte, nas recontextualizações da Animação dentro da própria área do Cinema e em estudos em Videogame.

Um dos maiores enigmas filosóficos das imagens em movimento em geral, e da animação em particular, reside na complexa relação entre sua ontologia (o que é em termos materiais) e nosso envolvimento fenomenológico com ela (como a percebemos e a experimentamos). (HUSBANDS; RUDELL, 2019, p. 10, tradução nossa)

As qualidades estéticas e materiais da imagem em movimento promovem relações de envolvimento da experiência do espectador. Uma vertente das novas pesquisas tem sido enfatizar essa perspectiva principalmente na combinação entre estética de animação e plataformas de videogame. O videogame e a animação compartilham elementos na sua produção estética já que, em sua maioria, se baseiam em técnicas de composição e estilo que trazem movimento para o inanimado. Seja na regulação entre camadas de primeiro plano e fundo, ou entre movimentos de câmera, já que a interação do jogo traz uma interação e uma discussão entre as possibilidades do “playground/frame” (PALLANT, 2019, p. 205), porque a interação do Videogame se tornou a definição midiática que destaca sua diferença — entre a animação e o live-action —, pouca pesquisa tem sido realizada sobre Videogame como Animação e como estas mídias dividem não apenas aspectos estéticos e históricos, mas também como têm se influenciado mutuamente para gerar produções que aliam ambas as estéticas num mesmo objeto artístico. A ênfase na interatividade do Videogame tende a sobrepular o papel das técnicas de animação em fornecer o espaço diegético para que ela ocorra. Uma vez que é a natureza animada do código que fornece as opções de movimento e as escolhas narrativas.

Nosso senso de imersão, como jogadores de vídeo, é estabelecido à medida que somos gradualmente envolvidos nas estruturas animadas do videogame: por exemplo, barras de saúde, cursores de direcionamento e mapas de localização) e a paisagem sintética, escalável e rolável do próprio nível. (PALLANT, 2019, p. 206, tradução nossa)

A Animação não só é fundamental para compreendermos as dinâmicas compositivas no Videogame, bem como fornece uma série de estratégias de suporte para a narrativa e as suas possibilidades estéticas. O código do jogo permite uma série de escolhas pré-programadas com relação às possibilidades animadas, assim o jogador também é parte fundamental para que a animação pertinente ao código se desenvolva. Essa relação que se expressa na interatividade entre o jogo e o jogador é também o desenrolar do próprio processo de desenvolvimento do Videogame e da Animação. Podemos ver isso nas primeiras tentativas de desenvolvimento dos gráficos de videogame nas décadas de 1970 e 1980.

A plataforma Atari Video Computer System ou Atari 2600 usava um processador que fazia interface com o monitor através do TIA (Television Interface Adaptation). Como a imagem da televisão é composta de linhas horizontais, traçando cada uma delas movendo-se através e para baixo, foi necessário um código de tempo para ajustar-se ao tempo da televisão. Nesse caso, como não havia um serviço para renderização gráfica, os programadores tiveram que desenhar cada quadro de um programa manualmente para a tela, sincronizando as instruções do processador 6507 para a televisão através da tela pelo TIA. “Os programadores do VCS devem se certificar de que cada linha individual de cada quadro esteja pronta quando a pistola de elétrons começar a acendê-lo, ‘acelerando o feixe’ enquanto percorre a tela.” (BOGOST; MONTFORT, 2009, p. 4, tradução nossa). Além disso, o Atari VCS foi projetado para interagir com uma televisão CRT padrão.

Nesse sentido, os programadores estavam aplicando convenções limitadas de animação — codificando e animando objetos móveis na tela uma linha de cada vez e trabalhando através das camadas — para produzir movimento dentro do videogame. Esse é um exemplo dos desafios técnicos e estéticos no desenvolvimento inicial do que iria se tornar um conglomerado de diferentes gerações de consoles e apropriações de CGI e movimentos de câmera, comumente associados ao live-action. Assim, um problema de pesquisa sobre Videogame é em certa medida uma discussão sobre as possibilidades da imagem em movimento e as diferentes propostas metodológicas vinculadas a elas. A interação com personagens animados acontece no Videogame, ao mesmo tempo em que esta interação ocorre através e com as plataformas. Dessa forma, entre a Animação e o Videogame é possível perceber suas semelhanças e suas diferenças estilísticas e como elas podem surgir em suas

Olhando para os videogames japoneses da década de 1980, por exemplo, é difícil não notar certos tipos de semelhança com mangás e animes em termos de design de personagens, convenções de gênero, uso de som e música e modos de movimento que estão ligados ao achatamento e composição distintos das camadas de primeiro e segundo plano da imagem que compõem uma imagem multiplanar. (LAMARRE, 2018, p. 163, tradução nossa)

Especificamente no Brasil, o estado da arte da pesquisa em Animação está ligada mais diretamente às áreas da Indústria Criativa, Design e Comunicação. Por um lado, a pesquisa

reflete o padrão de produção e distribuição de animação no país, que está fortemente ligado às redes sociais (67%), TV paga (59%), festivais nacionais (56%), TV aberta (53%), festivais internacionais (45%), entre outros<sup>1</sup>. As metodologias de pesquisa estão ligadas à historiografia, avaliação mercadológica, tipologias de representação e narrativa, análises do discurso e semiótica. Nesse sentido, existe uma carência por pesquisas que analisem a Animação pelo seu desenvolvimento estético. Essa tendência não é específica ao Brasil, já que ocorre em diversos países, levando a certa ruptura entre a prática e a reflexão crítica, já que muitos dos cursos em Animação se concentram no domínio técnico e tecnológico, muitas vezes, sendo o fator de maior relevância. “Também interessante, é a argumentação de que uma arena como a publicidade, tendo um papel para a animação, tende a tentar manter a animação nesse papel e, portanto, ela mesma tem um papel na definição do que realmente é a animação.” (WARD, 2019, p. 101, tradução nossa). Assim, é preciso operacionalizar uma prática crítica para a Animação, como campo com especificidades próprias, mesmo que seja aplicada a outros campos de produção e pesquisa.

Dessa maneira, a nossa proposta é realizar uma análise comparativa estética da Animação e do Videogame a partir do conjunto de características que compartilham e que aproxima ambas linguagens, bem como daquelas características nas quais as duas linguagens são drasticamente opostas e que marcam suas distinções e autonomia levando em conta suas condições estilísticas. Especificamente, analisaremos a animação *Dragon quest: your story* (2019) em relação ao videogame do qual é adaptada, *Dragon quest V: tenkuu no hanayome* (1992).

## CONTANDO UMA HISTÓRIA COM *DRAGON QUEST*

*Dragon quest V: tenkuu no hanayome* é o quinto jogo da então mais popular franquia de RPG para videogames japoneses desenvolvido em 1992 pelo estúdio Enix para o Super Famicom da Nintendo. Sua estrutura segue a tradição dos RPGs japoneses, focada no desenvolvimento de uma narrativa épica e com um sistema de batalhas com ação por turnos. A trama se desenvolve ao longo de trinta anos da vida do protagonista, desde o sequestro de sua mãe, a supostamente última representante de uma linhagem vinda de uma dimensão celestial, pelo mago Gema, que pretende usá-la para abrir um portal para o inferno. Passa por sua infância ao lado do pai Papas, um rei exilado, e Sancho, o escudeiro deste, em uma viagem ao redor do mundo na busca por um profético “herói celestial” que poderia derrotar Gema, seguido do evento da morte de Papas, a captura do protagonista e sua adolescência como trabalhador escravo, a fuga da escravidão e a retomada da busca pelo herói iniciada pelo pai, seu casamento, nascimento dos

<sup>1</sup> Dados sobre o mapeamento da distribuição de Animação por tipos de plataforma no Brasil. Dados completos em: <<http://mapeamentoanimacao.com.br/plataforma/>> Acesso em: 7 de Julho 2020.

dos filhos e a descoberta destes como sendo os heróis da profecia.

*Dragon quest V: tenkuu no hanayome* apresentou dois pontos de destaque como inovações para o gênero. O primeiro foi a narrativa em torno de diferentes momentos da vida do personagem, incluindo seu casamento e o nascimento dos filhos, que assumem a função de personagens jogáveis e elementos importantes para a narrativa e jogabilidade, incluindo a possibilidade de escolha entre duas diferentes esposas em potencial, que influencia diretamente na experiência de jogabilidade. A segunda inovação se dá ao a história apresentar o protagonista como possuidor de uma habilidade incomum de entender e conversar com monstros e animais, transformando este elemento narrativo em um elemento da jogabilidade e permitindo que, diegeticamente, o protagonista e, instrumentalmente, o jogador tenham o potencial de recrutar qualquer uma das feras que aparecem como inimigos ao longo do videogame. Tal mecânica de jogo de recrutamento e constituição de uma coleção aumenta a liberdade de determinação do jogador dentro da narrativa do videogame e foi o precedente para uma série de obras posteriores que se inspiraram nesta mecânica para criar outras séries de jogos baseados na lógica da “captura de monstros”.

*Dragon quest: your story* é um longa-metragem de animação em 3D CG produzido em 2019 pelo estúdio Shirogumi com direção de Yamazaki Takahashi (1964-) que adapta a narrativa do videogame *Dragon quest V: tenkuu no hanayome* para a linguagem da Animação. Tanto Yamazaki quanto o estúdio do qual é integrante têm uma tradição na produção de animações utilizando gráficos computadorizados combinados com técnicas e propostas estéticas oriundas da tradição da animação japonesa 2D.

A série de videogames *Dragon quest*, desde sua primeira versão de 1986, tem como designer principal e roteirista Horii Yuuji (1954-), escritor com formação em Literatura e na época autor de uma coluna periódica sobre videogames na mais popular publicação de histórias em quadrinhos do Japão, a *Weekly shounen jump* (KOHLE, 2016, p. 78). Assim, a série *Dragon quest*, junto com a outra paradigmática obra de videogame de RPG do período, *Final Fantasy*, da então concorrente Square, têm uma característica que as destacam das demais produções de videogame do período: o foco voltado para a experiência narrativa. Apesar de, desde pelo menos *Donkey Kong* da Nintendo de 1981, já existir uma tendência no Japão que diferenciava sua produção de videogames da estadunidense por seus autores serem equipes formadas por *designers* e ilustradores e não por somente programadores como acontecia nos estúdios dos EUA e, por isto, já haver uma tendência a pensar os videogames como uma linguagem que conta uma história (KOHLE, 2016, p. 32-46), a franquia *Dragon quest* tem como ponto central o roteiro do qual a jogabilidade deriva e não o contrário. Com essa proposta como premissa, os videogames da série se desenrolam a partir de uma temática épica, com desenvolvimento de personagens que demonstram suas personalidades através de diálogos complexos e da forma como se relacionam com o protagonista/jogador, aliados que devem ser recrutados ou persuadidos a auxiliar, reviravoltas na trama, descobertas a serem feitas e quebras de

expectativas com a narrativa progredindo muitas vezes simultaneamente ao gameplay no qual os diálogos e as ações de personagens não controláveis pelo jogador ocorrem simultaneamente às suas ações. Essa mesma relação existe em *Dragon quest V: tenkuu no hanayome*, na qual o desenvolvimento da trama em si é tão relevante quanto a jogabilidade, de modo que é difícil separar claramente as duas funções. Ainda, com a inserção da escolha pelo jogador durante a narrativa entre diferentes caminhos que alteram não só o desenvolvimento da jogabilidade, mas da história em si a ser contada, *Dragon quest V: tenkuu no hanayome* é um exemplo destacável de videogame narrativo no qual a experiência interativa é projetada como uma consequência da história a ser contada. Dessa forma, *Dragon quest: your story* não é uma adaptação para uma linguagem narrativa de uma obra de outra natureza que precisa ser convertida em elementos narrativos. A estrutura narrativa em si, roteiro, personagens e suas relações, trama, eventos, diálogos estão em sua maioria já na obra original. Boa parte do trabalho de Yamazaki foi selecionar recortes desse roteiro já existente e reimaginar como contar esta mesma história de uma maneira não interativa construindo uma nova experiência estética que só poderia ser possível através da Animação e inserindo à trama um novo e pontual elemento narrativo que desencadeia uma discussão teórica e formal sobre as relações entre Videogame e Animação.

## ESTÉTICA E ESTILO NA ANIMAÇÃO E NO VIDEOGAME

Chamamos de “perspectiva” um sistema composto por um determinado conjunto de convenções utilizadas para representar um espaço tridimensional em uma imagem plana. Toda imagem que represente sujeitos ou objetos em uma relação espacial necessariamente se vale de um sistema de perspectiva. O modelo de perspectiva mais comumente usado na arte ocidental é a chamada Perspectiva Linear Renascentista, que utiliza recursos como o de linhas convergentes a um ponto de fuga como esquema para representação espacial em um desenho ou pintura, o chamado Espaço Sistemático ou *Systemraum* (PANOFSKY, 1993, p. 42-43). Entretanto, há diversos modelos de perspectiva em uso em diferentes produções artísticas, e a escolha de um destes sistemas se dá de maneira arbitrária, muitas vezes influenciada pela tradição formal na qual o autor está inserido, e é uma característica estilística.

Na tradição da produção de videogames da chamada Quarta Geração, um dos sistemas de perspectiva mais comumente usados era baseado no Efeito *Parallax*, que se valia da capacidade dos processadores de 16 bits de gerar desenhos digitais independentes em camadas virtuais sobrepostas que podiam deslizar lateralmente de maneira autônoma. Entretanto, apesar de *Dragon quest V: tenkuu no hanayome* ter sido desenvolvido para o Super Famicom, uma plataforma da Quarta Geração e valer-se do Efeito *Parallax* em sua composição, tal efeito é utilizado apenas de maneira limitada. O sistema de perspectiva utilizado em *Dragon quest V: tenkuu no hanayome* segue uma tradição formal dos jogos de RPG e action RPG japoneses da Terceira Geração de consoles domésticos, da qual faziam parte os três videogames anteriores da



série lançados para o Nintendo Famicom na década de 1980. Nesse modelo de perspectiva, personagens e objetos são representados como se vistos de maneira frontal ou lateral por um observador posicionado de forma paralela em um mesmo nível do objeto observado em relação ao solo, enquanto o espaço ocupado por estes elementos é mostrado como se visto do alto em um ângulo diagonal. Nesse sistema de perspectiva, não há uma intenção de uma representação naturalista do espaço que mimetize a experiência visual humana tal como ela é, mas sim uma estilização da percepção visual do espaço que mostra dois elementos em mútua interação, sujeitos/objetos e ambiente, vistos simultaneamente de ângulos diferentes de uma maneira que seria impossível de experimentação pela visão humana.

Tal tradição visual foi construída junto com os videogames de RPG e action RPG japoneses da década de 1980 devido a uma combinação de fatores que envolvem questões técnicas dos consoles domésticos de 8 bits e opções estéticas dos autores, mas continuou a ser empregado em obras do mesmo gênero mesmo após tais limitações técnicas dos consoles da Terceira Geração terem sido superadas. Isso porque tal modelo tornou-se uma convenção estilística que foi vinculada ao gênero. Outro fator que reforça o modelo de perspectiva utilizado nos videogames japoneses de RPG dos anos 1980 e 1990 como sendo um fator estilístico e que ele se trata de uma adaptação de um sistema de perspectiva presente na pintura tradicional japonesa utilizado pelo menos desde o século VIII, é o chamado *Fukinuki Yatai* (algo como “teto soprado para fora”) que se compunha justamente da convenção de representar sujeitos e objetos como se observados de maneira frontal inseridos em um ambiente representado de uma “visão de pássaro” que simula um enquadramento aéreo diagonal no qual os telhados e coberturas dos prédios e construções são tratados como se fossem invisíveis para mostrar as interações humanas que ocorrem em cômodos internos [Figura 1].



**Figura 1.** YAMANA Manabu (1965-) [diretor]  
*Dragon quest V: tenkuu no hanayome*, 1992, estúdio Enix, plataforma Super Famicom  
 Fonte: captura de tela

A partir da segunda metade da década de 1990, e graças ao desenvolvimento de novas tecnologias, com o desenvolvimento em larga escala de videogames elaborados através de gráficos com polígonos virtuais em 3D, houve uma ruptura na forma de pensar e construir a imagem desta produção. A construção de modelos de perspectiva para a imagem passou a ser menos relacionada à ideia de dispor e inter-relacionar desenhos digitais planas com o intuito de criar uma ideia de representação de espaço diegético e mais a de posicionar uma câmera virtual para enquadrar de uma maneira selecionada um determinado recorte de um ambiente virtual tridimensional. Assim, a construção de perspectiva nos videogames passou a se distanciar mais de modelos usados em desenhos ou animações tradicionais e se aproximou de uma prática da ordem da utilizada no Cinema com o diferencial de, ao invés de ser aplicada em relação a um contexto físico do mundo real, tentar capturar uma animação de outra ordem: a 3D. Isso leva ao entendimento de que a animação 3D se dá em duas etapas: primeiro, a animação em si das formas tridimensionais em um espaço virtual e, segundo, o enquadramento da câmera virtual que tenta capturar a imagem emulando a câmera cinematográfica.

Nesse sentido, o que o espaço digital está propondo é a criação de uma estrutura compositiva, na qual imagens de diferentes ordens estéticas podem ser construídas. “Através da câmera virtual e espaços 3D construídos ou compostos, as formas cinematográficas digitais não são mais palco para a câmera, mas encenam e compõem a própria câmera como uma forma específica de conteúdo cênico.” (JONES, 2007, p. 227, tradução nossa). Jones apresenta como a câmera virtual em um ambiente 3D se torna um elemento de composição ao invés de ser apenas uma ferramenta de ajuste de perspectiva. A câmera virtual trouxe a possibilidade de antecipar problemas e soluções de composição para produzir uma unidade visual. Como não é necessário montar a câmera, mas sim compor com ela, as restrições de tempo e espaço podem ser desafiadas, reinterpretadas ou, às vezes, reforçadas.

Apesar de muito da animação 3D ter sido tecnicamente determinada, a inovação artística também desempenhou um papel, e muitas empresas de animação 3D e efeitos especiais desenvolveram soluções ad-hoc para problemas específicos encontrados por diretores ou designers que geralmente são problemas de estética ou estilo. (POWER, 2009, p. 111, tradução nossa)

Em *Dragon quest: your story*, a dinâmica da composição 3D é equilibrada com o movimento da câmera que utiliza soluções de animação 2D e ângulos de câmera próprias do Videogame para fugir do endurecimento e da estranheza que a composição 3D pode gerar. Para promover uma animação com maior qualidade expressiva, são utilizadas pistas de modalidade para atribuir qualidades evocativas e expressivas aos personagens e conseqüentemente à narrativa. Como Power (2009) aponta, os problemas da animação 3D são de ordem estética e de estilo, e é nesta dimensão que as soluções são implementadas, aproveitando as propostas existentes e tentando incorporá-las na modalidade digital.



**Figura 2.** YAMAZAKI Takashi (1964-) [diretor]  
*Dragon quest: your story*, 2019, estúdio Shirogumi, sequência de abertura  
 Fonte: compilação de capturas de tela

A abertura da animação [Figura 2] apresenta a sequência narrativa do videogame *Dragon quest V: tenkuu no hanayome* fazendo posteriormente uma transposição com a imagem 3D de ordem naturalista que a animação irá assumir. Nas primeiras cenas, o que observamos é basicamente uma tela do *gameplay* do jogo, com o movimento lateralizado dos personagens e a caixa de texto que dá unidade aos acontecimentos narrativos. Como vemos no primeiro quadro da imagem, a composição e a perspectiva da imagem é achatada, própria da estética dos videogames desse período. O movimento entre os quadros do *gameplay* insere não apenas a relação estética com o videogame original, como também introduz ao espectador a lógica narrativa que irá se estender ao longo da animação. Nesse sentido, a animação promove um alongamento da experiência do jogo para a linguagem animada, levando o espectador a ter uma experiência estética entre as duas mídias. Além disso, após a transposição da tela do videogame com a animação em 3D, vemos o quadro da animação no qual a caixa de texto narrativo ainda permanece.

A criação do mundo virtual inanimado, codificado digitalmente, conta com o poder metamórfico da forma animada para transportar o jogador da experiência de autoconsciência desengajada durante as telas de carregamento de jogos (muitas vezes longas) para o estado psicológico profundamente imerso desfrutado durante o jogo.<sup>2</sup> (PALLANT, 2019, p. 205, tradução nossa)

A proposta da abertura é promover uma conexão do código animado do videogame e

<sup>2</sup> Apesar de as telas de carregamento serem um elemento pertinente aos consoles que leem o programa do videogame a partir de um disco magnético ou óptico, cuja quantidade de informação é maior do que a RAM do aparelho e se encontra fisicamente separada de sua estrutura, e o exemplo aqui utilizado ser o Super Famicom, que executa videogames cujo programa é incluído em um chip localizado em um cartucho conectado fisicamente ao aparelho e sua transmissão dos dados ser instantânea, a relação descrita por Pallant, embora sendo mais extrema, também se aplica ao caso discutido.

recriar o estado de imersão psicológica do jogo na animação, carregando o espectador literalmente para *dentro* da imagem. Aqui, o movimento de câmera se torna cênico: “[...] a câmera virtual se torna uma simulação do "eu" e não do "olho"; uma simulação da presença derivada do espectador no espaço [...]” (JONES, 2007, p. 228, tradução nossa). A composição 3D promove a criação de um espaço flexível em que a câmera é imersa dentro de todos os estágios de produção, invertendo a lógica de produção diante da câmera, para se tornar uma interiorização da composição da imagem. Dessa forma, os diferentes desenvolvimentos estéticos do espaço digital criaram novas expectativas em relação aos possíveis tipos de movimento dentro da imagem.

A abertura também traz a interligação técnica e estética entre o Videogame, a Animação e o Cinema. As estéticas de composição 2D do Videogame e da Animação estão interconectadas com o estilo de animação 3D que segue uma ordem naturalista que, por vezes, se aproxima de uma lógica cinematográfica. A modelação de polígonos e a história de recepção da estética 3D, principalmente em termos de textura e de qualidade de movimento, tiveram recepções negativas e mistas ao longo de seu desenvolvimento, basta pensarmos na recepção de animações como *Final fantasy: the spirits within* (2001) e *Beowulf* (2007). O paradigma da composição 3D geralmente opera dentro da modalidade naturalista, no entanto, para atingir uma animação expressiva, é necessário utilizar qualidades não naturalistas, sugestivas e afetivas que já eram operacionalizados na animação e em videogames 2D. Os aspectos qualitativos da imagem derivam das suas qualidades expressivas, tais quais exagero, plasticidade, movimentos fluídos que desafiam e podem conviver com a verossimilhança naturalista, (POWER, 2009). São esses aspectos que irão promover uma recepção e engajamento afetivo, através de perspectivas simultâneas e exageros em *Dragon quest: your story*.



**Figura 3.** YAMAZAKI Takashi (1964-) [diretor]  
*Dragon quest: your story*, 2019, estúdio Shirogumi  
 Fonte: compilação de capturas de tela

Se a abertura da animação tem a intenção de inserir o espectador dentro da narrativa, sua última seção é dedicada a mostrar a natureza codificada da animação e seus aspectos

constitutivos. Na narrativa, após a abertura do portal, [Figura 3] um vírus de computador instalado no lugar de Mildras revela ao protagonista que ele está jogando uma simulação virtual do videogame *Dragon quest V: tenkuu no hanayome*. Para desvelar a natureza do programa, o vírus começa por desativar primeiramente a textura, seguido da gravidade, a colisão entre objetos e finalmente o processador do código. Apesar de o videogame promover a interatividade como sua característica midiática distintiva, todas as escolhas do jogador resultam de uma antecipação de ação animadas pré-codificadas que possibilitam uma variedade limitada de opções. Nesse sentido, a interatividade é posta dentro de uma cadeia de códigos digitais na qual o jogador *anima* uma malha virtual de ambientação e personagens pré-determinados. É justamente essa malha ou natureza que é posta em diálogo nessas cenas. A textura da animação 3D e do videogame foi e é um dos grandes desafios de apresentar a modulação em polígonos, utilizando recursos como *pick shift* (mudança de pico, através de caricatura ou exagero), luz, cor, forma, dinâmicas de movimento e textura e perspectiva (POWER, 2009, p. 115–116). A gravidade e a colisão de objetos dependem de hierarquias dinâmicas como formas de colisão, rejeição e densidade, rotação, simulação de resposta temporal, angulação, entre outros elementos que dão características físicas ao movimento. E, finalmente, o processador que roda o código que mantém as estruturas do videogame interconectadas e em continuidade. Não por acaso, quando um erro ocorre dentro dos jogos, o jogador é instantaneamente retirado da imersão para lidar com a estrutura da própria mídia. Os processos de criação ou destruição da imagem são animados em *Dragon quest: your story*, numa espécie de reconceptualização do que é a composição de uma imagem em que todos os seus elementos podem ser adaptados com flexibilidade. É também uma maneira de retirar o espectador da continuidade da imagem, levando a uma consciência da estrutura compositiva da imagem. Quando o protagonista é confrontado com a natureza da sua realidade simulada, o personagem entra em desespero, uma vez que sua experiência é invalidada pelo vírus. A dimensão da experiência estética da imagem ocorre na dimensão do *pathos*, ou emoção. “A emoção chama a atenção e as imagens estilizadas ou expressivas podem isolar e acentuar retoricamente, orientando e concentrando a atenção ao amplificar o sinal [...]” (POWER, 2009, p. 115, tradução nossa). A dissolução da imagem também concentra nossa atenção na constituição estética das camadas compositivas da imagem 3D, e como são elas que verdadeiramente sustentam a capacidade narrativa entre o videogame e a animação.

Uma questão interessante em *Dragon quest: your story* é como a animação é construída em um estilo híbrido entre representação naturalista e representação em abstracionismo icônico. A tendência naturalista na representação visual é a convenção de criar formas que tentam simular na imagem e na diegese as mesmas relações existentes entre objetos e na sua organização no espaço que ocorrem no mundo real, bem como simular o mais próximo possível como seria a experiência sensorial de ver aquelas formas no mundo real. Ou seja, a tendência naturalista trata de criar imagens que se assemelhem o máximo possível dos seus equivalentes

real tanto na aparência quanto na forma de se relacionar com o ambiente da diegese de uma maneira que faça com que o observador reconheça naquelas formas uma estrutura de organização que entende como existente na natureza e desfruta de um prazer estético derivado desta relação de reconhecimento (WORRINGER, 1953, p. 41; 46; 50). Já o abstracionismo é uma tendência de representação artística que busca escapar das arbitrariedades das formas existentes no mundo sensível observado e da subjetividade presente na interpretação de um sujeito observador destas formas ao converter as formas representadas em códigos visuais simplificados e que se aproximam de formas fixas e absolutas (WORRINGER, 1953, p. 48-49). Para atingir esse objetivo, autores que se valem de estilos abstracionistas tentam elaborar representações visuais não inserindo nelas características existentes no objeto real que se pretende representar relacionadas a informações pertinentes a características individuais específicas daquele objeto que o destacam dos demais do mesmo tipo ou que estejam relacionadas a um contexto específico no qual ele está inserido. Assim, na tradição abstracionista, a representação visual é elaborada a partir da identificação de características básicas definidoras do tipo ao qual o objeto representado pertence e convertendo estas características para formas e estruturas baseadas em convenções formais de amplo reconhecimento, como, por exemplo, formas geométricas regulares.

O abstracionismo icônico, que é reconhecido por estar presente no estilo *Cartoon* por Scott McCloud (2005, p. 28-30) e por Will Eisner (2010, p. 163), é uma tendência à representação abstracionista que não só suprime algumas características do objeto representado ao construir a representação, como intencionalmente seleciona outras características e as destaca na representação de forma exagerada para reforçar a sensação de reconhecimento pelo observador e produzir um vínculo afetivo entre este sujeito e a imagem. Ou, ainda, a representação abstracionista icônica pode ignorar todas as características visuais presentes de fato no objeto representado e elaborar uma representação que se baseia em convenções arbitrárias, mas previamente pactuadas, que remetem àquilo que se quer representar, mas que não têm relação direta com a experiência visual de contemplar o original representado. Da mesma forma como acontece quando um autor escolhe um ou mais sistemas de perspectiva que empregará em sua obra, a opção por composições que se valem de formas e estruturas naturalistas ou abstracionistas também é uma característica estilística.

A partir da compreensão dessas relações, faz-se possível analisar algumas características estéticas presentes em *Dragon quest: your story*. Na produção de videogames da Terceira e Quarta Geração de consoles, houve uma tentativa de aproximação pelos autores de técnicas originadas na Animação. Mas, após o surgimento de tecnologias que permitiam a construção de imagens com polígonos tridimensionais que eram enquadrados por uma câmera virtual na segunda metade da década de 1990, surgiu uma tradição estética de entender e construir os videogames segundo preceitos de representação naturalista do espaço e simulação de técnicas cinematográficas.

*Dragon quest: your story* foi produzido a partir de uma proposta estilística sincrética que combina e relaciona elementos dessas duas tradições estéticas. *Dragon quest: your story* é uma animação em CGI 3D, que implica em ser concebida segundo um modelo de composição visual que representa o espaço segundo preceitos naturalistas. Entretanto, é uma adaptação de *Dragon quest V: tenkuu no hanayome*, uma obra cuja narrativa e composição são construídas segundo um modelo estilístico que valoriza características bidimensionais da imagem e que se inspira a se apropriar de técnicas vindas de outras linguagens também baseadas em elementos bidimensionais: a animação 2D e a pintura tradicional japonesa. Ao produzirem *Dragon quest: your story* como uma animação 3D, os autores optaram por uma relação intrínseca das imagens produzidas com a perspectiva naturalista, e reforçaram esta relação estética na obra ao optarem por construir estas imagens utilizando uma representação de iluminação e texturas com intenção de simular a experiência óptica tal qual ela seria no mundo real. Entretanto, simultaneamente, evitaram que o longa animado seguisse pelo estilo do Hiper-realismo — com intenção de produzir obras visuais sem a utilização de algum dispositivo que capture a imagem diretamente do mundo real, mas que, mesmo assim, tenta simular a experiência visual real ao reproduzir um nível de detalhes naturalistas que confundem o observador ao ponto dele não ter certeza se trata-se ou não de uma fotografia — ao se basear em um *design* de personagens que usou como referência não a anatomia humana, mas o estilo abstracionista icônico produzido originalmente para a obra de videogame da qual é derivada.

Como ocorre em todos os videogames da franquia, o design de personagens e monstros foi criado por Toriyama Akira (1955–), quadrinhista renomado e mundialmente conhecido por ser criador da história em quadrinhos *Dragon ball* (1984–1995), que construiu a identidade visual dos personagens segundo seu estilo pessoal de desenho [Figura 4]. A partir destes desenhos originais, os produtores de *Dragon quest V: tenkuu no hanayome* reimaginaram o design de personagens adaptando a iconografia e estilo dos desenhos de Toriyama para uma proposta compatível com as convenções e capacidades técnicas do videogame de RPG projetado para um console de 16 bits adaptando, na medida das possibilidades e da proposta, técnicas de composição e narrativa da animação 2D. Assim, o design de personagens do longa de animação foi baseado nas formas icônicas dos desenhos de Toriyama adaptados para uma perspectiva tridimensional de maneira que se relacionam entre eles, com o espaço que ocupam e com a câmera virtual de maneira naturalista, mas têm formas em um estilo abstracionistas que simplifica a estrutura do corpo humano a convenções usadas pela animação 2D e que são revestidas com uma textura que representa de forma naturalista a pele humana — com sardas, vincos, rugas e sinais —, tecidos, metais e outros materiais de maneira que seria impossível na estética da animação 2D ou na tradição dos videogames de RPG de 16 bits com perspectiva combinada entre Efeito *Parallax* e *Fukinuki Yatai*.



**Figura 4.** TORIYAMA Akira (1955-)

Protagonista Jovem e Papas, *Dragon quest V: tenkuu no hanayome*, 1992, estúdio Enix, design de personagens  
 Fonte: TORIYAMA, 2016, p. 70-71

Essa relação ambígua entre naturalismo e abstracionismo se repete na forma como a representação da movimentação dos personagens é construída. Na maior parte das cenas, para se manter uma unidade com a perspectiva naturalista utilizada na composição, os personagens, em sua maioria, têm movimentos que reproduzem a movimentação dos corpos humanos reais e suas limitações de juntas e conexões anatômicas. Isso costuma ser uma meta a ser atingida pela produção de videogames 3D da indústria *mainstream* ocidental, que têm a linguagem cinematográfica como modelo. Inclusive alguns personagens não humanos que não constituem uma representação de uma referência do mundo real a qual devem seguir como modelo, como monstros, têm movimentações que simulam aquelas que seriam naturais às do corpo humano, de algum animal ou as relações de seu peso diegético com a gravidade e a resistência entre diferentes materiais. Entretanto, em alguns momentos narrativos pontuais, essas relações com o que seria uma física naturalista são intencionalmente ignoradas em razão de algum efeito específico, sendo substituídas por representações de movimento e materialidade exagerados, distorcidos e caricaturais [Figura 5]. Tais exageros são justamente princípios fundamentais da técnica de animação 2D comumente utilizados em videogames da Quarta Geração de consoles e que tendem a ser evitados pela tradição dos videogames 3D com inspiração no modelo cinematográfico. A plasticidade da animação, principalmente no que concerne a comprimir e esticar (*squash/stretch*), instaura um contraste formal que dá vida ao inanimado, sendo um dos princípios básicos da criação da forma animada. O exagero formal, por sua vez, também está aliado a produzir uma dimensão afetiva ou por vezes caricata, que gera uma diferença de pico dentro do processo plástico e narrativo da animação.





**Figura 5.** YAMAZAKI Takashi (1964-) [diretor]  
*Dragon quest: your story*, 2019, estúdio Shirogumi  
 Fonte: compilação de capturas de tela

Esse modelo de estilo sincrético empregado na animação produz um efeito estético que causa no observador a sensação de que os personagens do videogame original foram transportados para uma concepção de mundo mais próxima daquela tida como real, mas que ainda mantêm sua essência como figuras icônicas que não são um sujeito específico e, por isso, de fácil identificação por qualquer um. Tal opção dos autores, de produzir na forma de animação 3D o longa animado que é baseado numa obra de videogame originalmente concebida com o uso elaborado de composição visual 2D se apropriando de técnicas vindas da animação 2D e tentando se filiar à tradição desta linguagem, apesar de a princípio poder parecer contraditória à proposta da obra original, tem um objetivo estético calculado em razão da narrativa como um todo e de um ponto temático importante discutido pela obra que nos remete a um problema teórico dos estudos sobre a natureza do Videogame.

Apesar de *Dragon quest V: tenkuu no hanayome* e *Dragon quest: your story* serem duas apresentações diferentes de um mesmo núcleo narrativo, as duas obras têm entre si uma diferença essencial quanto à sua natureza que deriva de uma distinção intrínseca entre as duas linguagens: Animação e Videogame. Mesmo sendo o entendimento de uma função narrativa como um dos objetivos estéticos dos videogames produzidos no Japão nos anos 1980 uma importante quebra de paradigma na História do Videogame (KOHLE, 2016, p. 32-76) e mais importante ainda na concepção dos videogames de RPG japonês como gênero (KOHLE, 2016, p. 77-122), a narrativa não é um elemento essencial a um videogame.

[...] diferente da mídia tradicional, videogames não são apenas baseados em representação, mas em uma estrutura semiótica alternativa conhecida como simulação. Mesmo se simulações e narrativas compartilhem alguns elementos comuns (personagens, cenários e eventos), suas mecânicas são essencialmente diferentes. Mais importante, elas também oferecem possibilidades retóricas distintas. (FRASCA, 2003, p. 221-222, tradução nossa)

Frasca (2003, p. 222-223) comenta que o modelo de representação e narrativa é empregado na cultura humana há tantos milênios que muitas vezes torna-se difícil entender que existem modelos alternativos a este tipo de estrutura semiótica, e um deles é a simulação. A representação e a narrativa tendem a se valer de uma sequência de signos dispostos em uma determinada ordem que remetem a um significado. Entretanto, uma obra que segue o modelo de simulação, apesar de poder conter uma representação e uma narrativa, não se define por elas e, caso seja aplicada uma análise segundo metodologias da semiótica tradicional, vários elementos importantes e definidores de sua constituição passariam despercebidos.

No caso do Videogame, essa dificuldade em perceber sua natureza diversa ocorre porque, para um observador que apenas assista a uma experiência de videogame de outra pessoa, a experiência em si muito se parecerá com uma narrativa comum, mas isto se dá porque a análise do observador ocorre apenas em relação à experiência visual das imagens na tela, que é muito similar a de uma animação ou filme. Entretanto, a experiência do Videogame não se resume ao sinal de saída de imagem e som, mas também à prática interativa e à jogabilidade, que são experimentadas apenas pelo jogador. O observador de uma partida de terceiro jamais conseguirá sentir, por exemplo, a sensação de “peso” virtual que o jogador tem ao dar comandos através de um controle para um personagem jogável lento e fortemente atraído pela regra de simulação de gravidade da diegese.

Importante destacar que o modelo de simulação não é algo novo, já era aplicado em simulações de resultados científicos, jogos convencionais e brinquedos, mas, como aponta Frasca (2003, p. 223), sua existência era sutil e passava despercebida por anteriormente não existirem tecnologias que permitissem a criação de simulações complexas. Com o surgimento do computador, essa condição se alterou, permitindo a existência de modelos complexos de simulação, como o Videogame, que destacaram as diferentes naturezas das narrativas e das simulações.

Enquanto uma representação trata de um signo que remete a um significado, que pode estar ausente, podendo se basear na reprodução de características daquilo a que remete ou de convenções que remetem ao que representa, e a narrativa se dá a partir de uma determinada estrutura de signos em uma ordem pré-determinada, a simulação ocorre segundo outra ordem. Na simulação, o autor não produz uma série de signos em uma sequência que leva a um significado pretendido, mas sim apresenta um sistema gerador de signos que produzirá estes de acordo com a interação de um “leitor” e estruturado para reproduzir um padrão de comportamento. A intencionalidade do autor não está no caminho linear traçado para o desenvolvimento da narrativa que deve ser acompanhado pelo leitor como acontece na narrativa, mas na estipulação das regras comportamentais às quais o “leitor” estará inserido e que produzirão consequências proporcionais ao caminho escolhido por este “leitor”. Uma miniatura de um carro é uma representação na medida em que remete à existência de um carro original com aquelas características, bem como um filme que mostra um carro viajando por uma

estrada é uma representação e uma narrativa sobre este carro original. Mas uma miniatura de um carro com controle remoto que é utilizado por uma criança para brincar não é apenas uma representação nem é uma narrativa que representa de maneira linear a viagem de um carro. É um sistema de regras projetado para simular o comportamento de um carro original que responderá de maneira não linear conforme o curso de interação determinado pelo sujeito que brinca. Ou seja, o carro de controle remoto tem uma natureza como representação, mas também tem uma natureza como simulação que não pode ser explicada pela semiótica tradicional ou pela narratologia. Já em um jogo de damas, as peças e o tabuleiro não têm intenção de significar nada além deles próprios, não são uma representação, mas tratam-se de um sistema que contém um conjunto de regras comportamentais que respondem proporcionalmente ao curso de ação determinado de maneira não previamente linear pelos jogadores, tratando-se de uma simulação.

Assim chegamos à conclusão de que o Videogame pode ou não ser uma representação e uma narrativa, mas dificilmente não é uma simulação. E não entender essa característica acaba sendo a maior falha em uma metodologia aplicada ao estudo do Videogame. Entretanto, não passou despercebido pelos autores de *Dragon quest: your story*. Diante da tarefa de adaptar uma narrativa de uma obra original enraizada no modelo de simulação para uma linguagem que é essencial e puramente representação, invariavelmente boa parte da experiência original, a qual a animação tenta resgatar através de uma estética saudosista, seria intransponível de uma linguagem para outra. A forma que os autores de *Dragon quest: your story* encontraram para lidar com esse abismo foi justamente discutir a diferença entre representação e simulação ao, não podendo simular com a linguagem da Animação, representar uma simulação. Na sequência final do último ato da animação, quando o protagonista está pronto para enfrentar o demônio Mildras, que, em *Dragon quest V: tenkuu no hanayome*, é o chefe final do videogame, há uma representação de uma ruptura da quarta parede, no qual Mildras é substituído por um vírus de computador que revela ao protagonista que ele é um jovem adulto que jogava *Dragon quest V: tenkuu no hanayome* na infância e que agora está jogando um remake do videogame original projetado para um sistema de realidade virtual que tinha bloqueado as memórias de sua vida real durante a experiência de *gameplay*, e que o jogo está prestes a se encerrar. O vírus, que é o único personagem que não é baseado no *design* de Toriyama e, por isso, intencionalmente se destaca da convenção estilística de representação de personagens na animação, justamente questiona a posição do protagonista de criar laços afetivos com algo que não passa de simulação censurando a estética saudosista proposta pelos criadores da animação ao longo da obra.

A solução de Yamazaki para o problema da impossibilidade de reproduzir a simulação da obra original em uma animação e da possibilidade deste elemento se perder completamente na transposição de uma linguagem para a outra foi, através de uma estrutura narrativa de *mise en abyme*, inserir na narrativa a representação de uma experiência de simulação e, também dentro da narrativa, fazer com que o protagonista, que na diegese está imerso em uma experiência de

de simulação.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Animação e o Videogame compartilham características estéticas de composição da imagem em movimento. Essa relação possibilita um espaço para que os interstícios entre as linguagens criem aproximações e diferenças estéticas. Nesse sentido, consideramos que seja fundamental que a pesquisa de obras vinculadas a essas mídias leve em consideração sua materialidade estética como potência para uma análise metodológica e teórica destas. Isso não significa que análises calcadas em outros elementos, tais quais narrativa, contexto mercadológico, entre outros, não sejam absolutamente necessárias. A nossa proposta é que a materialidade estética dessas obras afeta e constrói seus aspectos sociais, de criação, distribuição e produção de seus sentidos. Como apontamos ao longo deste artigo, no contexto teórico do Brasil e de outros polos de pesquisa internacionais, pesquisas com foco estético têm sido desenvolvidas, porém ainda carecem de atenção teórica e metodológica para instituir essas mídias dentro da linha de linguagens visuais e artísticas. É exatamente por essa razão que este artigo é uma proposição metodológica e teórica que tenta abarcar essa posição, para promover uma abertura e uma linha de fuga nessa discussão.

Se, por um lado, a Animação e o Videogame compartilham métodos compositivos, por outro, estas mídias também possuem individualidades específicas que em um contexto de criação de universos multimídias e adaptações estéticas e narrativas, precisam ser consideradas também em sua diferença. São os jogos entre a aproximação e a diferença que possibilitam aberturas estéticas capazes de promoverem hibridizações, rupturas e inovações visuais que se estendem para todos os elementos socioculturais que essas mídias propõem e afetam. Nesse sentido, é necessário que se realize uma reflexão crítica da Animação e do Videogame dentro dos seus respectivos campos, para que a suas especificidades não sejam perdidas em suas associações midiáticas, mercadológicas e sociais. Em um contexto no qual as diferenças e as aproximações midiáticas parecem estar cada vez mais solúveis, é preciso compreender seus traços históricos e estilísticos específicos, do contrário, correremos o risco de realizar análises generalistas, que, em suma, tendem a obscurecer quais são os movimentos que essas mídias estão operacionalizando. Em adição, análises de caráter amplo ou quantitativo são importantes para visualizarmos o grande contexto do campo de pesquisa, e seu valor para uma análise não deve ser subestimado. Assim como as mídias em análise possuem movimentos de distanciamento e aproximação, de maior amplitude e de especificidade, cabe a nós pesquisadores fazermos e traçarmos esse ritmo também em nossos métodos e proposições de pesquisa.

## REFERÊNCIAS

BAUMGARTEN, Alexander Gottlieb. Estética. In: DUARTE, Rodrigo. **O Belo Autônomo: textos clássicos de estética**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1997, p. 75–92.

CARROLL, Noël. **Theorizing the Moving Image**. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative: introduction to ludology. In: WOLF, J. P.; PERRON, Bernard. **The Video Game Theory Reader**. New York: Routledge, 2003, p. 221–235.

HUSBANDS, L.; RUDDLELL, C.. Approaching Animation and Animation Studies. In: DOBSON, N.; HONESS ROE A.; RATELLE A.; RUDDLELL C.. **The Animation Studies Reader**. New York: Bloomsbury Academic, 2019.

JONES, Mike. Vanishing Point: spatial composition and the virtual camera. In: **Animation: an interdisciplinary journal**, Vol. 2 (3), p. 225–243, 2007.

KOHLER, Chris. **Power-Up: how japanese video games gave the world an extra life**. Mineola, NY: Dover Publications, 2016.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2005.

MONTFORT, Nick; BOGOST, Ian. **Racing the Beam: the Atari Video Computer System**. Cambridge: The MIT Press, 2009.

PALLANT, Chris. Video Games and Animation. In: DOBSON, N.; HONESS ROE A.; RATELLE A.; RUDDLELL C.. **The Animation Studies Reader**. New York: Bloomsbury Academic, 2019.

PANOFSKY, Erwin. **A Perspectiva como Forma Simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1993.

POWER, Pat. Animated Expressions: expressive style in 3D computer graphic narrative animation. In: **Animation: an interdisciplinary journal**, Vol. 4(2), 2009, p. 107–129.

THOMPSON, Kristin. Implications of the Cel Animation Technique. In: LAURETIS, T. De; HEATH, S.. **The Cinematic Apparatus**. London: Macmillan, 1980.

TORIYAMA Akira. **Toriyama Akira Dragon Quest Illustrations**. Toukyou: Shueisha, 2016.

WARD, Paul. Some Thoughts on Theory-Practice Relationships in Animation Studies. In: DOBSON, N.; HONESS ROE A.; RATELLE A.; RUDDLELL C.. **The Animation Studies Reader**. New York: Bloomsbury Academic, 2019.

WORRINGER, Wilhelm. **Abstracción y Naturaleza**. Cidade do México: Fondo de Cultura Económica, 1953.