

# A repetição do cinema na animação, no videogame e na imagem digital: composição e estética em “Final Fantasy”

Angela Longo  
Rafael Machado Costa

Resumo: As novas mídias trazem questões compositivas de ordem pré-cinemática para as discussões sobre a imagem em movimento. Essa repetição do cinema rompe com a hierarquia da imagem baseada no referente do real para nos levar a uma imagem irreduzível à significação. Para explorarmos tais paradigmas, observaremos o contexto de *Final Fantasy: The Spirits Within* com os videogames para compreendermos o uso extensivo do 3D CGI na animação. Bem como o longa *Final Fantasy VII: Advent Children* na sua relação com a linguagem compositiva da animação e do videogame como uma repetição do cinema respeitando suas próprias linguagens e singularidades.

Palavras-chave: Animação; Videogame; Imagem Digital; Cinema; *Final Fantasy*.

---

Angela Longo é doutoranda em Global 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

Rafael Machado Costa é doutorando e Mestre em Artes Visuais com ênfase em História, Teoria e Crítica de Arte pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bacharel em História da Arte pela UFRGS e Bacharel em Direito pela Universidade Ritter dos Reis. E-mail: jesus\_salve\_as\_baleias@hotmail.com

## The repetition of cinema in animation, video games and digital images: composition and aesthetics in “Final Fantasy”

**Abstract:** The new media bring compositional issues from a pre-cinematic order to the discussions about the moving image. This repetition of cinema breaks with the hierarchy of the image based on the referent of the real, to lead us to an image that is irreducible to signification. To explore these paradigms, we will look at the context of *Final Fantasy: The Spirits Within* with videogames to understand the use of 3D CGI in animation. We will also counter this example with *Final Fantasy VII: Advent Children* in its relationship with the compositional language of animation and video game as a repetition of cinema respecting its own language and singularity. **Keywords:** Animation; Videogame; Digital Image; Cinema; *Final Fantasy*.

### Animação e o pós-cinemático

**A**s chamadas novas mídias têm provocado discussões sobre a imagem em movimento com o advento da animação e cinema digital, dos videogames, entre outras mídias. Em particular, o cinema digital é uma instância das novas mídias cujo objetivo é capturar o cinema. Para Manovich (2001) o essencial não seria separar em categorias de novas ou velhas mídias com base nas suas relações com o real. Porém, o que as novas mídias capturariam se não o real? As novas mídias capturariam outras mídias. O papel da construção das imagens no cinema digital advém do retorno das técnicas de construção de imagens, chamadas de pré-cinematográficas. Essas técnicas ficaram dentro do domínio da animação e dos efeitos especiais nas sombras do cinema narrativo do século XX, mas agora ressurgem

como as técnicas bases do cinema digital. “O que era suplementar ao cinema se torna a norma, o que ficava nos seus limites, agora se torna o centro. A mídia digital nos devolve o cinema reprimido” (MANOVICH, 2001, p. 308, tradução nossa).

Com efeito, seria uma questão de replicar ou simular o cinema sem a relação analógica do meio, ou seja, sem um referente do real. Thomas Lamarre em *The First Time as Farce: Digital Animation and the Repetition of Cinema* (2006) argumenta que a capacidade da animação de replicar o olhar e a sensação do cinema se voltaria para um reinício fundamental: o cinema seria repetido, contudo não seria o cinema como o conhecemos. O *anime* teria o potencial de utilizar suas habilidades pré-cinemáticas de manipulação de imagem e levar ao desenvolvimento de técnicas pós-cinemáticas em relação ao *design* de personagens, movimento e convenções narrativas. Algo que Alistair D. Swale no livro *Anime Aesthetics: Japanese Animation and the Post-cinematic Imagination* (2015) enfatizou como “a exploração de um mundo de possibilidades que transcende o confinamento da imagem cinematográfica gerada pela câmera” (2015, p. 121, tradução nossa). Esse elemento foi analisado por Lamarre (2006) e Monnet (2004) na qualidade fantasmática do uso do CGI<sup>1</sup> em *Final Fantasy: The Spirits Within* (SAKAGUCHI, 2001). As muitas camadas de simulação que separam os bonecos animados do humano geram uma qualidade fantasmática, que se une ao enredo dos fantasmas monstruosos que devoram e infectam os corpos humanos. Essa relação também está presente na fala de Oshii Mamoru, quando ele pensa o *borderline cinema* como uma forma de pensar a imagem em movimento que não precise seguir fronteiras entre mídias ou gêne-

---

1. *Computer Generated Image*: imagem modelada e processada pelo computador.

ros. “Em minha opinião, o cinema está essencialmente ligado a essas continuidades espaço-tempo, e, desta forma, cria-se um cinema limítrofe. É claro que alguns diretores só estão interessados na vida real, mas o oposto é verdadeiro para mim” (OSHII *apud* BROWN, 2010, p. 20, tradução nossa). Esse espaço limítrofe utiliza o intervalo anímico ou *timing* como um propulsor para misturar técnicas e composições dentro da imagem.

Minha motivação como diretor está enraizada nesse imaginário contínuo de espaço-tempo — em algum lugar que não está aqui, em algum momento que não é agora [*Koko ja nai dokoka, ima de nai itsuka*]. Eu quero fazer filmes que exploram esses espaços no tempo e esses personagens que não estão em nenhum lugar ao mesmo tempo em que estão em algum lugar (OSHII *apud* BROWN, 2010, p. 21, tradução nossa).

A animação tem uma materialidade e, ao mesmo tempo, seus corpos correspondem a uma imaterialidade, ou seja, não precisam necessariamente conter um referente direto. “Enquanto todos os corpos fílmicos replicam a distinção entre forma e conteúdo, corpos animados, sendo eles mais manifestamente abstratos do que a ‘realidade’ diegética que representam, tendem a colocar esta distinção em primeiro plano” (SILVIO, 2006, p. 115, tradução nossa). Nesse sentido, a animação contém um potencial para um novo agenciamento na ordem do simulacro, já que rompe com a hierarquia clássica entre original e cópia. Algo que Eisenstein chamou de plasmática: “A rejeição da restrição da forma, fixada de uma vez por todas, a partir da ossificação, a capacidade de assumir qualquer forma dinamicamente” (EISENSTEIN, 1989, p. 28, tradução nossa). Nesse sentido, o corpo animado é irredutível à significação e abre uma ins-

tância para realizar um cinema *sem cinema*. Para tal, iremos tentar compreender melhor o ponto que *Final Fantasy: The Spirits Within* ocupa nas interações entre animação e videogame na relação de repetição do cinema.

## Desenvolvimento e influências na estética do videogame

Se pensarmos em videogames, uma de suas características de constituição envolve a representação de uma diegese narrativa através de imagens. Imagens que, historicamente, não se constituíam através de índices referentes do mundo real, mas de representações convencionadas arbitrárias. Um videogame, em uma análise generalista, tende a se tratar de uma narrativa interativa — que pode ser simples ou extremamente complexa — em que o sujeito a se relacionar com a obra conduz e controla seu desenvolvimento dentro de certos limites ofertados pelos autores. Se considerarmos seu aspecto visual, o videogame compartilha de características que são comuns à animação: a constituição através de elementos visuais que podem representar conceitos existentes no mundo real, mas que comumente constroem esta representação sem um índice do qual o significante derive diretamente do significado e que pretende a construção de uma narrativa a partir de representações de formas estáticas e em movimento projetadas sobre uma tela. Ou seja, se nos restringirmos às suas características estritamente visuais, podemos considerar o videogame uma mídia próxima a uma animação interativa, e, a partir deste aspecto visual, pode-se identificar uma série de convenções e características estilísticas.

Analisando a chamada Segunda Geração de videogames — os consoles caseiros lançados por volta de 1976 a 1984 e a produção vincu-

lada a eles —, poderemos encontrar um grupo de características estéticas ou estilísticas próprias quanto à sua forma de compor imagens e construir a diegese visual interativa de seus jogos. Basicamente, a “animação” envolvida nesse grupo de obras tende a duas formas de estrutura básica. Na primeira delas a diegese visual é dividida em dois planos: um cenário de fundo estático, que representa a dimensão espacial em que ocorre a narrativa, e um plano sobreposto em que estão presentes os *sprites*<sup>2</sup>. Ou seja, nesse primeiro sistema, o espaço diegético é um cenário estático centralizado e fixo na tela como uma sala fechada pelo qual os elementos individualizados e autônomos, contendo poucos quadros ou nenhum para animar suas variações de movimentos e estados próprios, podem se mover livremente ou dentro de limitações pré-programadas. Pequenas figuras destacadas que deslizam sobre um quadro fixo. Como exemplos desse sistema temos *Space Invaders* (Taito, 1978) e *Pac-Man* (Namco, 1980).

No segundo modelo, temos uma estrutura inversa, em que os personagens e objetos ficam estáticos ou quase estáticos movendo-se apenas em uma pequena área limitada no plano sobreposto, e um cenário de fundo que se move deslizando horizontal ou verticalmente no segundo plano. Se no primeiro caso temos um espaço diegético limitado por um cenário estático e fixo cujos limites se confundem com os limites da tela, no segundo sistema de organização temos uma ilusão de espaço infinito que existe além do enquadramento da tela que se dá pelo deslizamento em *looping* do cenário de fundo, mas que na prática é um espaço de movimentação muito mais limitado para o deslocamento dos *sprites*. Nesse segundo grupo podemos

---

2. Os elementos visuais móveis que representam unidades mínimas de significado autônomas, como personagens e objetos.

apresentar como exemplos *River Raid* (Activision, 1982) e *Grand Prix* (Activision, 1982), ambos casos em que o jogador controla veículos de um único *frame* que se movem faticamente sob controle do jogador dentro de uma pequena área restrita e que criam a ilusão de se deslocar por um espaço diegético que se estende além dos limites da tela quando o cenário no plano de fundo desliza criando um efeito perceptivo de deslocamento espacial.

Diante das limitações desses dois sistemas de estruturação da visualidade do espaço diegético da Segunda Geração, os autores do período acabaram criando recursos para ampliar a sensação de mobilidade espacial e desenvolvimento narrativo. Em *Keystone Kapers* (Activision, 1982), o jogador controla o personagem de um oficial de polícia animado com uma pequena variedade de quadros que dão conta de representar suas ações, como correr, saltar e se abaixar. O objetivo do jogador é perseguir e capturar um criminoso dentro de uma loja de departamentos antes que ele fuja enquanto se esquivava de objetos variados. O interessante nesse exemplo é a forma como o espaço diegético é representado, é construído a partir do sistema de cenário estático e fixo cujos limites se confundem com o da tela sobre o qual os *sprites* animados com quadros múltiplos se movem com certa liberdade dentro das regras apresentadas. Entretanto cria uma ilusão de ser um espaço que se estende além das margens da tela quando a diegese interativa se desenrola ao longo de um conjunto de oito telas estáticas, cada uma delas representando quatro níveis de ação — que representam os três andares e o telhado da loja de departamentos — que podem ser acessados em uma ordem predeterminada ao contado dos *sprites* com as margens laterais de cada uma das telas. Ou seja, os oito espaços diegéticos estáticos são alternados conforme o jogador move seu personagem horizontal-

mente rumo para o fora da tela que ocupa e que, ao ser realizado rapidamente, cria uma percepção de movimento horizontal através de um encadeamento de ambientes estáticos.

Já em *Enduro* (Activision, 1983), um jogo que se vale do segundo sistema de organização apresentado, outro tipo de recurso é utilizado. Nesse exemplo o jogador controla um carro de corrida visto a partir de sua traseira e tem de percorrer uma estrada infinita desviando e ultrapassando outros veículos. O veículo do jogador, animado com poucos quadros que levemente dão a noção de movimento das rodas, move-se de fato na tela apenas lateralmente em um espaço extremamente restrito, enquanto os *sprites* dos veículos adversários aumentam e diminuem de tamanho para criar o efeito de aproximação e afastamento, e o cenário sofre leves alterações quando as duas linhas que apontam para um mesmo ponto de fuga se inclinam para os lados ou se centralizam tentando representar as curvas da estrada. *Enduro* é extremamente limitado quanto à mobilidade e animação do *sprite* controlável pelo jogador, entretanto o efeito de deslocamento espacial e temporal da diegese se dá quando os autores criaram alterações cíclicas na visualidade do cenário que se alternam em intervalos regulares de tempo variando suas cores criando o efeito de passagem do tempo e mudanças climáticas. Conforme a duração de uma partida, o cenário vai mudando para cores mais avermelhadas e depois escurecidas representando o pôr do sol e o anoitecer, até ficar completamente negro, enquanto os *sprites* dos outros veículos são substituídos por apenas dois pontos luminosos que indicam seus faróis. Também surgem tons brancos para a neve e cinza para a neblina. Apenas com a transição de cores de um cenário semiestático, cria-se uma animação que representa um deslocamento espacial e temporal desenvolvendo toda uma narrati-

va que, sem este recurso, seria apenas um *sprite* se movendo horizontalmente em um espaço reduzido quase não significativo diante de todo o espaço da superfície da tela. A animação das imagens cria, nesse caso, não apenas um espaço diegético que se diferencia do espaço real do suporte da imagem, mas também um tempo diegético que se diferencia do tempo real de duração da partida [figura 1]. Já em relação à construção das representações de elementos do mundo real na diegese, se pensarmos quanto à natureza estilística das representações visuais da Segunda Geração, veremos uma tendência ao abstracionismo geométrico.



Figura 1: *Enduro*, Activision, 1983. Fonte: compilação de capturas de telas

No advento da Terceira Geração — a partir de 1982 —, apesar da superação tecnológica e do novo potencial dos novos consoles, os primeiros jogos ainda se limitavam a reproduzir os sistemas de organização da Segunda Geração, tanto o modelo do cenário estático de um ambiente fechado com *sprites* móveis livres, como *Donkey Kong Jr.* (Nintendo, 1982) e *Mario Bros.* (Nintendo, 1983), quanto o modelo de *sprites* semiestáticos de movimento limitado com cenários deslizantes. O rompimento do paradigma pode ser encontrado no exemplo de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) com o *design* em um modelo chamado *side-scrolling*, no qual não apenas os *sprites* animados têm liberdade de movimentação pelo espaço da tela, segundo regras predeterminadas, como o cenário e o espaço narrativo diegético existem virtualmente além do limite da tela, que desliza pelo plano de fundo conforme os *sprites* avançam ou recuam horizontal ou verticalmente por ele. Não só os *sprites* no primeiro plano passaram a ter liberdade de movimento, como o cenário de segundo plano também se tornou dinâmico e autônomo. Houve um rompimento que deu movimento e autonomia simultânea tanto para os objetos quanto para o espaço.

O avanço tecnológico da Terceira Geração também permitiu um detalhamento gráfico mais apurado que levou a outra questão: a busca por uma representação que se distanciou do abstracionismo geométrico e se aproximou do abstracionismo icônico. Que também levou a uma nova preocupação: a necessidade formal de criar *sprites* animados complexos de qualidade estética apurada dentro das limitações técnicas existentes. Tal afastamento do abstracionismo geométrico em favor do abstracionismo icônico também resultou na necessidade estética de criar representações menos generalistas em favor de personagens de características distintas e específicas que

pudessem ativar o efeito de projeção emocional no observador. Com isso, a técnica propriamente da animação passou a ser um dos componentes intrínsecos para a criação dos *sprites* e um dos critérios usados para a sua valoração, bem como se tornou essencial para a produção de videogames em geral. Essa incorporação de técnicas vindas da animação também tornou essencial outras áreas acessórias a ela, como o *character design*. Artistas vindos da ilustração, animação e história em quadrinhos passaram a integrar as equipes de produção de videogames e, mesmo quando os elementos visuais presentes na versão final da obra não fossem criados diretamente por eles, eram estes autores responsáveis pela construção visual dos personagens e da direção de arte através de suas ilustrações, que eram adaptadas para a visualidade pixelada dentro das limitações técnicas da geração e serviam como referência estética para todas as características visuais a obra [figuras 2 e 3].



Figura 2: *design* de personagens de *Rockman*, Capcom, 1987. Fonte: *R20+5: Rockman & Rockman X Official Complete Works*, 2012, p. 31.

Figura 3: *Rockman*, Capcom, 1987. Fonte: Captura de tela

Com o surgimento da Quarta Geração na década de 1990, o primeiro impulso estilístico do período foi usar as novas especificações técnicas para criar jogos que se aproximassem o máximo possível das animações valendo-se de *sprites* com grande número de quadros e seguindo as regras gerais de uma animação convencional, inclusive tentando criar características de personalidade e representando efeitos emocionais dos personagens, como o uso multicamadas que permitiram a existência de cenários compostos de vários planos estáticos simultâneos deslizando em ângulos e velocidades diferentes, ou ainda a ocorrência de *sprites* móveis em planos diferentes sobrepondo-se e animando detalhes nos cenários.

A busca pela excelência como animação interativa foi o principal condutor estético dos videogames durante os anos 1990, mas em meados dessa década surgiu uma nova vertente que se tornaria relevante nos anos seguintes: a tentativa de criar jogos que se afastassem do abstracionismo icônico e conseguissem criar representações de tendências naturalistas. Em exemplos como *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989) e *Another World* (Delphine Software, 1991) temos personagens animados usando técnicas de rotoscopia em que atores reais foram filmados em movimentos corriqueiros e praticando acrobacias para as filmagens serem utilizadas como referência para a construção de personagens animados através de ilustrações pixeladas criadas sobre as imagens originais. Apesar dos cenários dos jogos serem ambientes diegéticos criados a partir de imagens sem referentes reais, inclusive sendo os cenários de *Another World* inspirados em ambientes fantásticos surrealistas, e dos personagens terem ainda uma base no abstracionismo icônico, a movimentação de tais personagens parte de um índice que lhe concede um aspecto naturalista possível de identificação e projeção com a movimentação humana do jogador.

Já exemplos como *Reikai Doushi: Chinese Exorcist* (Magical Company, 1988), *Pit-Fighter* (Atari, 1990) e *Mortal Kombat* (Midway, 1992) usam uma técnica próxima, mas diferente, da rotoscopia. *Reikai Dōshi: Chinese Exorcist* tem seus *sprites* de personagens criados a partir de animações construídas com séries de fotografia de bonecos estáticos, ou seja, algo próximo a um *stop motion* convertido em imagem pixelada e interativa. *Pit-Fighter* também tem seus *sprites* de personagens baseados em filmagens, mas, diferentes de *Prince of Persia*, os atores não são sobrepostos por camadas de ilustração pixelada, mantendo não apenas o vínculo com o índice em sua representação de movimentação, como também da própria semelhança visual que apenas converte para uma resolução compatível com a tecnologia da época as séries de imagens estáticas em sequência obtidas através da filmagem.

No caso de *Mortal Kombat*, são realizadas filmagens de atores, mas sobre elas são inseridas ilustrações naturalistas que mantêm o vínculo de semelhança naturalista entre personagem e ator, mas acrescenta elementos fantásticos inexistentes nas imagens captadas originais e inserindo tais *sprites* de personagens em ambientes fantásticos criados sem o uso de imagens de referências do mundo real, mas seguindo regras de perspectiva naturalista. Interessante destacar que os três exemplos tratam-se de jogos de luta que, apesar da possibilidade de animação dos cenários com múltiplos quadros e *sprites* alcançada pela tecnologia das multicamadas, o espaço narrativo é tradicionalmente construído segundo a lógica da Animação Limitada, vinculando-o a um cenário geral semiestático pela qual o enquadramento da câmera virtual precariamente desliza acompanhando o campo de movimento limitado dos personagens e causando uma percepção de

espaço levemente ampliada, mas que ainda está vinculada com o primeiro sistema de organização da Segunda Geração.

Pode-se considerar que até o final da década de 1990, a estética visual dos videogames tendeu a se desenvolver em razão de criar uma visualidade que se equiparasse a de uma animação 2D interativa. Entretanto na mesma década houve em paralelo um desenvolvimento técnico que rumou na direção da criação de tecnologias como o chip Super FX e os consoles de Quinta Geração que modificaram a lógica de criar o espaço narrativo dos videogames. A partir de então os jogos tenderam a ser pensados como narrativas tridimensionais geradas a partir da construção de polígonos texturizados que existiam virtualmente como estrutura em que uma câmera simulada capaz de ser posicionada livremente pelo autor neste espaço diegético tornou-se responsável pelo enquadramento simulando um enquadramento cinematográfico.

Apesar de as imagens ainda serem compostas por animações interativas, a construção de imagem através de polígonos tridimensionais modificou a estrutura de compor e organizar o espaço da diegese dos videogames fazendo com que deixassem de seguir a lógica da animação 2D para a de uma animação tridimensional com pretensões naturalistas cuja valoração não só passou a ser baseada na proximidade com que conseguia mimetizar as características ópticas fotográficas, como na sua capacidade de organizar esta imagem segundo regras do cinema. *Final Fantasy VII* (Square, 1997) é um exemplo em que uma série de videogames já consagrada no formato 2D foi repensada ao chegar à Quinta Geração como uma narrativa epopeica tridimensional que não apenas trazia animações interativas comuns aos videogames, como complementava tal narrativa com uma série de cenas de animações não interativas lineares

geradas com CGI — os chamados *Full Motion Video* ou FMV. Tanto que na sequência da obra, *Final Fantasy VIII* (Square, 1999), a produtora Square se distanciou completamente do abstracionismo icônico para criar cenários e personagens com pretensões naturalistas, incluindo a criação de FMVs que combinavam a tecnologia de CGI que vinha desenvolvendo com recursos de captura de movimento de atores reais, o que se tornou uma grande referência a ser equiparada para outros jogos e produtores do período.

Assim, conseguimos constatar que as animações que compõem o aspecto visual da produção *mainstream* de videogame, que no surgimento da linguagem partiram de uma convenção abstracionista geométrica e se desenvolveram junto com a tecnologia em direção a um abstracionismo icônico inspirado nas técnicas e convenções estéticas da animação 2D, durante meados da década de 1990 assumiram uma tendência naturalista. Essa pretensão naturalista primeiro teve como objetivo uma mimetização de aspectos ópticos do mundo natural a partir de um índice de referência com o uso de fotografias e da roscopia, mas ainda assim era organizada a partir da estrutura de uma animação 2D.

Com o surgimento da tecnologia de composição através do uso polígonos em 3D, jogos como *Star Fox* (Nintendo, 1993), *Stunt Race FX* (Nintendo, 1994) e *Virtua Fighter* (Sega, 1993) abriram mão da possibilidade do naturalismo óptico para compor personagens e cenários com polígonos rudimentares que mais uma vez levaram à representação abstracionista geométrica dos elementos da narrativa, mas em troca de uma organização espacial e diegética tridimensional. Ou seja, a desistência de uma estética de naturalismo plástico através do uso de índices de referência, mas de estrutura bidimensional, em favor de uma construção de animação abstrata

sem referente, mas segundo regras de outro tipo de naturalismo que tentava simular não as texturas e plasticidade do mundo real, mas a forma como o mundo real é organizado (WORRINGER, 1953). A partir desta mudança tecnológica e estética houve um movimento na indústria dedicado a conceder o naturalismo óptico a essas construções tridimensionais.

Apesar de ainda se tratarem, visualmente, de animações interativas, o desenvolvimento técnico que permitiu que os videogames passassem a ter seu espaço narrativo representacional e suas características visuais organizados a partir de estruturas tridimensionais virtuais fez com que o sucesso em mimetizar características ópticas naturalistas passasse a ser considerado como critério de valoração de qualidade pelo público geral, que levou com que a indústria *mainstream* de videogame adotasse o naturalismo como meta a ser alcançada e, por consequência, equiparar e entender tais produções mais como uma continuidade do cinema *live action* do que da animação.

## Repetição e diferença em *Final Fantasy*

O longa de animação *Final Fantasy: The Spirits Within* foi produzido dentro desse contexto pela subsidiária estadunidense da Square, a Square Pictures, com o objetivo de criar uma narrativa animada que pudesse dar visibilidade à tecnologia de CGI com captura de movimento criada originalmente para a produção de videogames com o objetivo de alcançar uma visualidade que combinasse a visualidade óptica naturalista com a estrutura espacial diegética naturalista tridimensional, abandonando completamente a biplanaridade da animação 2D, mas que resultou nos problemas apontados por Lamarre (2006) na produção de uma animação tão dependente

das regras naturalistas do cinema que renegou o potencial concedido pelos atributos específicos da animação. Na tentativa de criar um ultimato no que se refere à animação digital, a recepção negativa dos espectadores aponta a raiz do problema em *Final Fantasy: The Spirits Within*. Se a animação produziu uma simulação digital perfeita da tendência naturalista do cinema, ninguém poderia vê-la como algo diferente do cinema. Nesse sentido, o digital deve repetir o cinema como uma diferença à maneira de Deleuze: “produção da repetição a partir da diferença e seleção da diferença a partir da repetição” (2000, p. 50). No entanto, a sensação produzida pelo longa é de estranhamento, já que não sabe posicionar sua diferença, perdendo assim a sua potencialidade como mídia digital.

Essa animação foi a primeira animação autônoma — ou seja, a primeira a não ser um FMV integrado a um videogame — a utilizar o CGI como única fonte de produção usando o padrão baseado na captura de movimento por marcador e também a incluir personagens virtuais com uma aparência humana naturalista. O processo de captura de movimento envolve a ação de múltiplas câmeras que capturam o movimento dos atores através de marcadores postos em seus corpos que são posteriormente transferidos para um modelo 3D no computador e utilizados para animar os personagens [figura 4].

O problema desse tipo de processo é que a expressão facial dos personagens e o movimento do corpo que são renderizados em tempo real podem gerar a falta de sutilezas correspondentes de um movimento naturalista. Nesse sentido, houve muita expectativa sobre o sucesso potencial dessa técnica e na forma como o público iria responder a esses novos personagens virtuais humanos. A protagonista principal, Doutora Aki Ross, foi construída para ser empática, no entanto os seus movimentos bruscos e a limitação facial deram



Figura 4: compilação: *Final Fantasy VII* (1997), *Final Fantasy VIII* (1999), *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) e *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005).

Fonte: capturas de telas

a impressão de ela ser estranha e assustadora ao público. Angela Tinwell, em *The Uncanny Valley in Games & Animation*, afirma que “*Final Fantasy: The Spirits Within* ainda é considerado um exemplo icônico do Vale da Estranheza na indústria cinematográfica de CGI” (2015, p. 12, tradução nossa). Nesse sentido, a animação digital evidencia a atenção para a captura e para a vida do movimento e, portanto, para questões de animação ao invés de gravar ou reinscrever uma cópia.

O problema de como tratamos a concepção de movimento e temporalidade naturalistas se torna um problema do tratamento do humano. “À medida que a mídia digital desloca nossa atenção da questão do índice e do real para a questão do movimento e da vida (da animação), tenderá a se estabelecer no humano” (LAMARRE, 2006, p. 173, tradução nossa). A atenção ao movimento e qualidade

da vida da animação, ou seja, na sua temporalidade, torna-se uma questão fundamental para a imagem digital. É por essa razão que Livia Monnet em *A-Life and the Uncanny in Final Fantasy: The Spirits Within* (2004) afirma que a importância dessa animação não está estritamente na sua tentativa de recriar o cinema a partir da animação digital, mas antes “nas diversas maneiras intrigantes em que ilumina a história conceitual da representação da vida no cinema, na animação e nas novas mídias contemporâneas” (2004, p. 97, tradução nossa). Nesse sentido, os *Phantoms* que assolam Gaia em *Final Fantasy: The Spirits Within* também trazem atenção à ontologia ambivalente da vida artificial no coração do cinema, da animação, dos videogames e das artes digitais.

Na sequência da recepção de *Final Fantasy: The Spirits Within*, foi lançado o longa de animação *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005) dirigido por Nomura Tetsuya, produzido pelo estúdio de animação Visual Works e pela desenvolvedora de jogos Square-Enix, união entre a Enix Corporation e a Square. A narrativa se passa dois anos após o *Final Fantasy VII* e se concentra em Cloud Strife. Nos dois anos desde a derrota de Sephiroth, uma doença chamada Geostigma, que infecta pessoas até a morte, espalha-se por Gaia. Entre os infectados estão Cloud e um órfão chamado Denzel. *Final Fantasy VII: Advent Children* também utiliza a construção em CGI 3D dos personagens e cenário, contudo, o longa aparece como um equilíbrio entre a captura de movimento através do CGI 3D e a animação narrativa sem índice.

A diferença está no fato de que a composição da imagem se apropria do movimento da animação e do videogame. Ao invés de termos espaços coordenados para um movimento natural do cinema, temos uma distribuição de planos e movimentos potenciais — ou seja, que

podem surgir das mais variadas formas. O longa apresenta uma mistura de técnicas compositivas entre a Animação Limitada — técnicas que promovem movimento com ênfase em lateralidade —, e Animação *Full* — técnicas que enfatizam a continuidade do movimento em um sentido naturalista e em profundidade. O entre dessas técnicas resulta na Animação *Full Limited* — ou seja, completa e limitada, na qual existe uma alternância entre momentos de ênfase na lateralidade e de profundidade no movimento. Podemos visualizar essa relação na luta entre Cloud e Sephiroth [figura 5], na qual a diegese enfatiza a distribuição visual, não enfatizando uma posição de visualização fixa. Ao invés de seguir a lógica do *frame* do cinema, temos uma relação entre atrator e cooperador próxima do videogame e da animação. É aqui que *Final Fantasy VII: Advent Children* supera o seu antecessor por não buscar uma reprodução do cinema tal e qual, mas sim uma relação de diferença, em que a sua singularidade renova a imagem digital.



Figura 5: luta entre Cloud e Sephiroth, *Final Fantasy VII: Advent Children*, 2005.  
Fonte: capturas de telas

A relação de atrator e cooperador se configura de maneira que o atrator designa a materialidade da produção, seus aspectos estéticos e narrativos, e o cooperador designa as pessoas que participam ativamente da apreciação e expansão de dado universo temático. Na figura 5 temos movimentos enfatizando a lateralidade característica da composição da animação 2D com a profundidade característica do cinema. Contudo a composição não enfatiza o movimento da câmera *per se*, o movimento se dá sobre a superfície e não se preocupa em reproduzir um naturalismo cinematográfico. O movimento enfatiza a plasticidade da animação, e os rastros azuis do movimento de Cloud demonstram a ligação entre o cinema, a animação e as novas mídias digitais como os videogames com o que Monnet chamou de “máquinas do tempo que circunscvem movimento” (2004, p. 103, tradução nossa). Essa sequência em decomposição de quadro por quadro do movimento e da temporalidade articula as formas híbridas de composição dessas mídias sem serem submissas à câmera do cinema.

Essa relação se torna fundamental quando pensamos a imagem e a franquia de *Final Fantasy*, uma vez que, além de ser um marco na introdução e aperfeiçoamento da tecnologia de CGI 3D, é um exemplo de inúmeras inovações técnicas no videogame de RPG, como a inclusão das já citadas *Full Motion Video* e dos modelos de personagens naturalistas em diversas plataformas. Lamarre observou em *Final Fantasy: The Spirits Within* que “quando o ser humano é tratado como um limite físico e não como um poder afetivo, o resultado pode ser uma busca em pânico por origens” (2006, p. 173, tradução nossa). A construção dos atores digitais de *Final Fantasy: The Spirits Within* operara pela lógica da reprodução do cinema, que fracassa por não levar em conta o poder afetivo envolvido na relação entre atrator e cooperador. É por essa razão que *Final Fantasy VII*:

*Advent Children* se redime ao unir diferentes linguagens técnicas em composições inovadoras.

A importância da composição da imagem em movimento é transversal ao cinema, animação, videogame e mídias contemporâneas. Um exemplo dessa relação é visualizável durante o decorrer da década de 1990, quando a animação digital da Pixar foi derrotando a animação em célula nas bilheterias, levando à ideia de que esta técnica se tornaria obsoleta. No entanto, como Lamarre (2006, 2009) observa, essa foi a década do *boom* das animações japonesas para televisão, na qual, mesmo mudando para a produção por computador, inúmeras animações continuaram a parecer animações em célula. Esse fenômeno “ocorreu porque, mesmo que elas fossem produzidas digitalmente, seu modo de composição não é comumente associado às animações digitais” (LAMARRE, 2009, p. 36, tradução nossa).

A centralidade na composição, observadas na Segunda, na Terceira e na Quarta geração de videogames — sua relação com a animação e o cinema — assinalam o entrelaçamento de questões visuais comuns a ambas. Embora a tecnologia de produção de imagem digital em movimento venha desestabilizar modos produtivos analógicos, ela é indexada ao problema compositivo entre o movimento e a temporalidades dispostas quadro a quadro. É essa questão que demonstrou as instabilidades de aceitação em *Final Fantasy: The Spirits Within* e a sua consequente decepção. É a atenção às linguagens e singularidades compositivas da animação e do videogame, que fez com que *Final Fantasy VII: The Advent Children* conseguisse um equilíbrio entre o uso do 3D CGI e as expectativas em termos de linguagem. Para repetir o cinema, o filme precisa falhar, isto é, precisa ser um cinema que não seja cinema, do contrário, não há diferença.

## Referências

BROWN, Steven. *Tokyo Cyberpunk: posthumanism in japanese visual culture*. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

CAPCOM. *R20+5: Rockman & Rockman X official complete works*. Capcom, 2012.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Lisboa: Relógio d'Água, 2000.

EISENSTEIN, Serguei Mikhailovitch. *Eisenstein on Disney*. Coleção Eisenstein Texts. London: Heinemann, 1989.

LAMARRE, Thomas. *The Anime Machine: a media theory of animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

LAMARRE, Thomas. *The First Time as Farce: digital animation and the repetition of cinema*. In: BROWN, Steven T. (editor). *Cinema Anime*. New York/UK: Palgrave Macmillan, 2006, p. 161-188.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. London/UK: The MIT Press, 2001.

MONNET, Livia. *A-Life and the Uncanny in "Final Fantasy: The Spirits Within"*. In: *Science Fiction Studies: SF-TH Inc.*, Vol. 31, No. 1, março de 2004, p. 97-121. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/4241231>. Acesso em: 10 de agosto de 2017.

NOMURA Tetsuya [diretor]. *Final Fantasy VII: advent children* [filme]. Japão: Visual Works, Square-Enix, 2005.

SAKAGUCHI Hironobu [diretor]; SAKAKIBARA Motonori [co-diretor]. *Final Fantasy: the spirits within* [filme]. Japão-EUA: Square Pictures, 2001.

SILVIO, Carl. *Animated Bodies and Cybernetic Selves: The Animatrix and the question of posthumanity*. In: BROWN, Steven T. (editor). *Cinema Anime*. New York: Palgrave Macmillan, p. 113-138, 2006.

SWALE, Alistair D. *Anime Aesthetics: japanese animation and the post-cinematic imagination*. Nova York/UK: Palgrave Macmillan, 2015.

TINWELL, Angela. *The Uncanny Valley in Games & Animation*. Nova York: CRC Press, 2015.

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