

## Yoshitaka Amano e as imagens narrativas<sup>1</sup>

Gustavo de Oliveira Brandão<sup>2</sup>  
Universidade Federal da Bahia (UFBA)

### RESUMO

Este trabalho tece um olhar sobre as produções do artista Yoshitaka Amano para a franquia de jogos digitais *Final Fantasy*, em especial dos primeiros jogos, entre *Final Fantasy I* (1987) ao *Final Fantasy VI* (1994), tendo como hipótese que elas exercem um caráter narrativo e de expansão das imagens *games*, uma vez que as limitações gráficas não permitiam a representação fidedigna ao que os desenvolvedores idealizavam. Para isso, realizamos uma breve apresentação da trajetória e das características da obra do artista bem como a contextualização do seu trabalho na franquia *Final Fantasy*. A posteriori, discutimos a ideia de imagens narrativas com base nas discussões de Didi-Huberman (2012) e alguns de seus comentadores (Picado, 2013; Casadei, 2015), pensando nas especificidades das artes japonesas. Guiado pelas ideias de imagens narrativas, analisamos algumas obras conceituais e de divulgação feitas por Yoshitaka Amano para a franquia *Final Fantasy*.

**Palavras-chave:** *Final Fantasy*. *Games*. Imagens narrativas. Yoshitaka Amano

### Resumo

Neste trabalho pretende-se discutir as artes criadas por Yoshitaka Amano para a franquia *Final Fantasy*, em especial as imagens conceituais e promocionais desenvolvidas nos jogos *Final Fantasy I* ao *Final Fantasy VI* (1987-1994), onde o artista atuou de forma direta na concepção artística do jogo. Tem-se como hipótese que elas exercem um caráter narrativo e de expansão das imagens dos jogos, uma vez os *games* assinalados tinham limitações gráficas não permitindo representar de forma fidedigna os que seus desenvolvedores imaginavam para as tramas.

Yoshitaka Amano é um pintor, ilustrador, character design, figurinista e cenógrafo, nascido na cidade de Shizuoka no Japão, no ano de 1952. Como apresenta Rocha (2018), as suas técnicas de trabalho são pautadas na gravura, xilogravura e litografia, onde ele busca ganhar efeitos de ukiyo-ê. Amano se dedica também a pintura,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Jogos, Comunicação e Seus Diálogos, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

<sup>2</sup> Doutorando pelo Programa de Comunicação e Cultura Contemporâneas (Póscom/UFBA), sendo bolsista pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Mestre em Comunicação pelo Programa de Mestrado em Comunicação (PPGCOM/UFRB) Bacharel em Comunicação com Habilitação em Produção em Comunicação e Cultura (FACOM/UFBA). Pesquisador do Grupo de Pesquisa CHAOS - Cultura Audiovisual, Historicidades e Sensibilidades

litografia, filme, arte digital, cerâmica, design de joias e desenho de estampas para quimonos e figurinos para teatro kabuki. Além das técnicas do ukiyo-ê, seu estilo tem influências da art nouveau, sobretudo a nomes como Gustav Klimt, Arthur Rackham e Kay Nielsen.

Um de seus trabalhos de maior destaque e do qual o artista é reconhecido internacionalmente, é seu realizado para a franquia Final Fantasy. Amano começou a trabalhar com a Square (atual Square Enix), desenvolvedora de Final Fantasy em 1987, no primeiro jogo da série, e desde então vem trabalhando com a franquia, realizando artes promocionais e também as logótipos, uma marca característica da franquia justamente por trazerem elementos simbólicos dos games em suas diagramações.

Figura 1 - Logotipos dos jogos da série principal da franquia Final Fantasy.



Durante os primeiros jogos, entre Final Fantasy I ao Final Fantasy VI (1987-1994), e posteriormente no Final Fantasy IX (2000), Amano trabalhou como character designer, sendo responsável pela concepção e conformação visual do universo de uma forma geral. Seu trabalho de concepção de personagens foi posteriormente substituído pelo do game designer Tetsuya Nomura, justamente quando a franquia migrou para o 3D e a estética se aproximou mais do estilo shounen.

Uma das características da obra de Yoshitaka Amano para a franquia é a construção das artes de divulgação e conceituais buscando representar “momentos-chave” dos seus enredos. Compreendemos essas artes enquanto imagens

narrativas e a respeito do que entendemos enquanto tal, discorreremos no tópico a seguir.

Indo de encontro às correntes semióticas estabelecidas nos campos de estudos voltados para análise das artes, o filósofo e historiador da arte Georges Didi-Huberman (2010), lança mão de uma perspectiva que não se atenta a imagem pelos sentidos hermenêuticos, ou seja, aqueles a serem desvendados através de uma leitura baseada na interpretação dos signos, mas sim por aquilo que a imagem, através de suas formas, cores, movimentos, técnicas, em resumo dos seus sintomas, elementos quais as imagens revelam enquanto “troca olhares” com quem a observa.

Com base nas discussões feitas pelo filósofo, Eliza Casadei (2015), propõe uma discussão sobre imagens narrativas pensando o fotojornalismo, mas que ao nosso ver são úteis para pensar quaisquer imagens. Segundo a autora, a narrativa que a imagem evoca está justamente em seus sintomas.

Benjamim Picado (2013), atenta para importância dos gestos e movimentos para a narrativa das imagens, que ele define como expressividades somática, que são “as relações entre gestos e posturas dos actantes das imagens e a intensificação passional da expressividade corporal, com o valor dramático/discursivo que assumem, na cobertura dos acontecimentos.” (Picado, 2013, p. 1).

O autor também aponta o papel das artes nas construções de gestos e da mise-en-scene na composição das narrativas das imagens, dando sentidos ao que está representado. No caso das artes japonesas em específico, segundo Watanabe (2011), desde dos primórdios as artes visuais nipônicas tiveram um papel importante na exposição de narrativas, seja de modo a complementar, a acompanhar algum texto escrito, ou integral.

Através desta breve fundamentação, encaramos a obra de Yoshitaka Amano para a franquia Final Fantasy, enquanto imagens narrativas. Como já apontado, as imagens do artista servem de complementaridade aos games. Para exemplificar melhor, analisaremos algumas imagens feitas pelo artista para a franquia.

A figura abaixo (Figura 7), é imagem conceitual do jogo Final Fantasy IX (2000), lançado para o Playstation 1. Ela ilustra uma batalha de Zidane, protagonista do jogo, e seus aliados contra um dos inimigos. O desenho é desenvolvido através de uma perspectiva lateral, e não é por acaso. A imagem busca remeter as batalhas dos Final

Fantasys clássicos, algo que foi buscado com o Final Fantasy IX, uma homenagem aos primórdios da franquia. Os momentos de batalhas nos jogos clássicos se desenvolvem por uma perspectiva lateral, onde os inimigos geralmente se posicionam na esquerda e os personagens jogáveis na direita.



Figura 3 e 4 (Da esquerda para direita) - Imagem conceitual de uma batalha em Final Fantasy IX feita por Yoshitaka Amano; Batalha contra um boss em *Final Fantasy II* (1988)

As imagens de Yoshitaka Amano “ nos olham” e contam histórias através de seus elementos. As imagens de Final Fantasy feitas pelo artista podem ser consumidas e compreendidas por pessoas sem necessariamente ter um contato com os games, cumprindo a função de aguçar nossos e despertar interesse pelos mundos e personagens que nelas habitam.

## REFERÊNCIAS

- CASADEI, Eliza. Podem as imagens estáticas contar histórias? **Brazilian Journalism Research**, v. 01, n. 01, 2015, p. 28 – 43.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que nós vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 2010.
- PICADO, Benjamim. Das intensidades às depurações da paixão na imagem: mutações do gesto e do acontecimento no fotojornalismo. Ícone – **Especial THEORIA** - Futuro do passado: representação, memória e identidades na fotografia, vol. 15, n. 01, 2013, p. 1-18.
- WATANABE, Masako. **Storytelling in Japanese Art**. Nova York: The Metropolitan Art Museum, 2011.
- YOSHITAKA AMANO. *Biography*. 2022. Disponível em: <https://www.yoshitakaamano.com/about>. Acesso em 13 de dezembro de 2022