

O (Fantástico) Mundo Animal De Fumito Ueda: A Representação E O Papel Das Criaturas Em Shadow Of The Colossus E The Last Guardian¹

Breno Buswell Braga²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ

RESUMO

Este artigo explora a forma como os jogos de Fumito Ueda representam os animais e as criaturas dentro das suas narrativas e mecânicas de gameplay. Em oposição à representação convencional dos animais como simples recursos ou antagonistas, Ueda cria uma relação mais complexa e interdependente entre os protagonistas humanos e as criaturas. Este estudo busca compreender de que maneira Ueda, por meio de suas narrativas interativas, oferece uma experiência estética e filosófica que redefine o papel do animal no audiovisual e utiliza os conceitos de Laura McMahon e Donna Haraway para discutir as implicações éticas dessas representações no contexto do Antropoceno.

PALAVRAS-CHAVE: videogame; animais; audiovisual; interatividade.

1. Introdução

A história contemporânea das relações entre a espécie humana e os animais pode ser descrita através de quatro linhas básicas: exploração (como força de trabalho subserviente ou fonte de alimento), controle, domesticação ou extinção. E as representações artísticas de animais, especialmente no audiovisual, acabam por muitas vezes apenas reforçando estes lugares, mesmo quando feito em tom de crítica.

Em contrapartida, as obras de Fumito Ueda têm como uma das características mais marcantes a maneira singular em que ele estabelece as relações profundas e multifacetadas entre o personagem principal (controlado pelo jogador) e os personagens não-jogáveis (ou NPCs, *non-playable character*). Em duas de suas obras, *Shadow of the Colossus* (2005) e *The Last Guardian* (2016) as relações em foco são entre o personagem jogável humano com os animais que habitam o seu mundo. Tendo uma maior liberdade por estar lidando com mundos de fantasia e criaturas mitológicas, Ueda consegue subverter o olhar antropocêntrico e tradicionalista que grande parte das narrativas contemporânea tem sob a representação animal, reduzidos a recursos a serem coletados, inimigos ou objetivos a serem vencidos, ou simplesmente ferramentas ou armas a serem utilizados. O diferencial das obras de Ueda é justamente tentar criar

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação Audiovisual, evento integrante da programação do 22º Congresso de Ciências da Comunicação da Região Norte, realizado de 28 a 30 de maio de 2025.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UERJ – Bolsista CAPES – e-mail: bbraga237@gmail.com

criaturas que pareçam possuir uma vida e vontades próprias para além de seus papéis desempenhados como parte da narrativa e do ciclo de gameplay, além de interlaçar a relação entre homem e animal às mecânicas de gameplay, onde a própria interatividade é um meio de aprofundar as relações.

2. Entre colossos e guardiões: os animais nos jogos de Fumito Ueda

Em *Shadow of the Colossus*, as criaturas do título são apresentadas a princípio apenas como estes inimigos a serem derrotados. Porém, se a princípio o conceito do jogo se assemelha a uma atividade de caça a animais, novas camadas de profundidade são reveladas ao jogador conforme o mesmo explora o mapa em busca de seu objetivo. No encontro com a primeira criatura, aprende-se que os colossos não são animais comuns, mas entidades mitológicas majestosas, que existem num paradoxo de demonstrarem grande imponência física e possuírem pontos expostos de extrema vulnerabilidade – que o jogador deve explorar para derrotá-los. Suas próprias figuras refletem a ideia do Antropoceno: parte criaturas selvagens, com pelos e carapaças, parte construções arquitetônicas, projetados e vivificados por uma civilização há muito extinta, e que agora vivem como criaturas selvagens vagando pelas ruínas deste reino.

Shadow of the Colossus começa mostrando o protagonista jogável Wander, acompanhado de seu cavalo Agro, em uma solitária e árdua jornada por paisagens que parecem desertas, até alcançarem uma espécie de santuário místico (Júnior, 2009, p. 52-53). A relação entre Wander e Agro é um direto contraste da relação do protagonista com os colossos – enquanto Wander busca subjugar as criaturas mitológicas, o seu cavalo lhe serve não só como uma ferramenta de transporte, mas também de única companhia em sua jornada. Ao mesmo tempo em que Agro está em posição de subserviência a Wander, Ueda subverte este arquétipo dos jogos eletrônicos ao enquadrar a relação entre homem e cavalo de modo similar a um vínculo colaborativo.

Ao cumprir um objetivo, o mais usual de se encontrar no design de jogos eletrônicos são signos de satisfação dados ao jogador, desde os mais sutis, como o uso de uma trilha-sonora triunfante, aos mais incisivos, como o desbloqueio de ganhos relacionados à vitória. Porém, não há uma sensação de conquista na morte dos colossos. Pelo contrário, o jogo parece despertar um grande desconforto misturado ao alívio da vitória, o que força os jogadores a confrontarem a moralidade dos próprios atos.

Conforme exploramos o vasto mapa em que o jogo se passa e, conseqüentemente, o lugar onde os colossos habitam a milhares de anos, cada vez mais é reforçada a ideia de que aquelas criaturas agora são parte intrínseca daquele local, e participam dos ciclos naturais que ali existem. Este dilema ético é reforçado pela revelação de que, conforme o jogador segue progredindo em sua caça aos colossos, as criaturas se revelam cada vez mais como sendo não belicosas. Eles parecem demonstrar mais uma curiosidade ingênua sobre a figura diminuta do humano, do que qualquer sentimento que possa ser traduzido como raiva ou rancor.

Em seu jogo seguinte, Ueda mudaria completamente seu foco de exploração da relação entre homem e animal. *The Last Guardian* segue a história de um jovem garoto e uma criatura fantástica, chamada Trico, que começam a narrativa como dois adversários, mas devido a circunstâncias atenuantes, precisam trabalhar juntos para escapar a estranha construção onde se encontram presos – e o que começa como uma simples relação de ajuda mútua, aos poucos vai se desenvolvendo em uma conexão muito mais profunda, de interdependência e cuidado. Trico, uma estranha criatura híbrida, que contém características de pássaros, cachorros e até mesmo gatos, vai além de ser uma simples ferramenta ou obstáculo para o jogador, como *Agro* e os colossos. Trico é apresentado como uma criatura que possui agência própria, além de personalidade. Ao invés de simplesmente apertar botões para comandar Trico a realizar ações, a criatura dentro do mundo virtual funciona de forma muito mais próxima de um animal de nosso mundo natural e é preciso convencê-lo, e de certa forma adestrá-lo, para que ele realize as ações desejadas. O jogador precisa desenvolver uma compreensão apurada das emoções e gesticulações da criatura, de modo a entender suas necessidades para poder progredir na narrativa. Isso cria uma dinâmica entre o jogador e o animal que simula uma relação de compreensão e empatia, ao invés de subjugação.

Ueda até mesmo inverte a lógica tradicional dos jogos de ação e aventura, fazendo com que o protagonista jogável seja completamente ineficiente no combate contra os adversários do jogo – apenas Trico pode derrotá-los. O jogador guia e orienta Trico, enquanto este, por sua vez, defende não só a si mesmo, mas como também o jogador. Esta abordagem de Ueda estreita ainda mais a sensação de parceria e confiança entre homem e criatura, que se desenvolve equivalente a uma amizade.

A relação que se forma entre o protagonista e Trico é o ponto focal de toda a narrativa, e o jogador é posto num papel central dentro desta relação, pois ela é desenvolvida justamente pelas mecânicas de gameplay, e não somente através de cutscenes. Assim sendo, *The Last Guardian* cria um animal virtual que possui complexidades emocionais tão grandes quanto às do protagonista humano, e uma relação que se desenvolve não por força, mas sim por objetivos em comum.

3. Interatividade e ética: os animais sob o controle do jogador

Tanto em *Shadow of the Colossus* quanto em *The Last Guardian*, Ueda coloca suas criaturas míticas sob uma luz de complexidade emocional e independência – eles se comportam como se as ações dos jogadores estivessem invadindo o seu mundo natural que existe para além das necessidades narrativas, e não surgindo apenas como elementos da trama. Ueda propõe uma reflexão moral para o jogador sobre as consequências de seus próprios atos, e por extensão, do comportamento humano perante a natureza. Suas obras oferecem um ponto de vista que enfatiza tanto a independência, quanto a interdependência entre todas as espécies e a necessidade de cuidado em nossas relações com o meio ambiente e os seres que nele habitam.

Adversários ou ferramentas – esses são os papéis relegados aos animais (fictícios ou não) nos ciclos de gameplay da esmagadora maioria dos videogames. As criaturas de Ueda não são determinadas por simples funções – elas parecem existir para além do que as necessidades narrativas impõem e essas independências e vontades são uma presença ativa durante todo o ciclo de gameplay. Mesmo quando estão em relação de antagonismo ao protagonista da narrativa, a relação das criaturas de Ueda com o jogador é inteiramente baseada em processos de empatia e, se não pena, compreensão.

O fato de Trico, em *The Last Guardian*, demonstrar emoções um tanto humanizadas, como medo, raiva e compaixão, é apenas uma extensão de como os humanos projetam sobre o comportamento dos animais suas próprias emoções de modo a entendê-los e classificá-los. Ao invés de desmerecer tal comportamento, Ueda o utiliza para salientar não só a ideia da independência dos animais em relação aos humanos, como também das possibilidades de coexistência, ao estabelecer uma relação de confiança baseada na compreensão mútua das emoções demonstradas pelas duas espécies, e criar laços através da reciprocidade.

4. Considerações Iniciais, Objetivos e Métodos

As obras de Fumito Ueda são ferramentas importantes para pensarmos de forma crítica sobre as convenções tradicionalistas das indústrias de entretenimento no geral. Ueda resignifica o papel comum dos animais como ferramentas nos jogos ao simplesmente nos fazer questionar as éticas por trás desse controle e subserviência.

Ao apresentar novas perspectivas sobre como as narrativas interativas dos jogos eletrônicos podem ser ferramentas potentes para explorarmos ideias de empatia e conexão, o game designer japonês criou obras que refletem o zeitgeist das discussões ambientais no contexto do antropoceno, criando questões profundas sobre nossa relação com o mundo natural e sobre o tradicionalismo em suas representações.

O objetivo deste artigo é tecer uma breve investigação sobre esta representação de animais na obra de Fumito Ueda e como elas desafiam as visões tradicionalistas que a indústria de jogos eletrônicos teve ao longo de sua história. Busca-se aqui questionar se a visão de Ueda dos papéis dos animais em suas narrativas leva a uma reflexão ética da relação do homem com o mundo natural, além de analisar como Ueda constrói criaturas baseadas em independência e como baseia a relação do jogador com as mesmas. Tendo como referencial teórico os trabalhos de Laura McMahon e Donna Haraway, este trabalho pondera as práticas e valores do antropoceno no que tange as relações humanas com os animais, e como Ueda usa do mitológico e fantástico para questioná-las e confrontar nosso papel dentro destas relações. Para McMahon, o cinema – e, para fins desta análise, o audiovisual como um todo – tem o potencial de ser um “testemunho das condições vividas, corporais e materiais das vidas animais” (McMahon, 2019, p. 16). McMahon defende o potencial tanto político, quanto ético que o audiovisual possui de demonstrar e representar esteticamente os mundos animais de forma sensorial e perceptiva (Petkova, 2021). Já o livro *Quando as Espécies se Encontram* (2008), da bióloga Donna Haraway, se baseia na ideia de que todas as formas de vida que habitam o planeta terra coexistem de forma completamente simbiótica, e que a compreensão desta conexão deve ser o pilar central para basearmos nossas relações com as outras espécies.

Como metodologia de análise, será realizada uma adaptação do modelo proposto por Diana Rose (2002) para análise fílmica, de modo a servir tanto a narratologia

audiovisual, quando as questões ligadas a ludologia. Será elencado determinadas sequências emblemáticas de cada jogo para análise: os critérios utilizados para a escolha destas sequências serão a pertinência da sequência para o problema de pesquisa apresentado, ou seja, a representatividade animal; e um fator de distinção dos elementos apresentados na sequência dos padrões apresentados em obras de outros autores. As sequências serão transcritas em texto e simplificadas. Essas sequências serão codificadas em elementos específicos tanto da linguagem narrativa audiovisual, como em elementos de gameplay e mecânicas de interação. Com estes elementos tabelados separadamente por sequência, serão analisados em dois *fronts*: primeiro em comparação direta a elementos similares em outras obras, analisando suas diferenças em apresentação e contexto, seja diegético ou não; e depois numa perspectiva da experiência imersiva do fluxo de jogabilidade, analisando suas eficácias em relação a jornada de finalização do jogo e flutuação de impacto sobre a percepção do jogador.

REFERÊNCIAS

HARAWAY, D. **When species meet**. Minneapolis, mi: University of Minnesota Press, 2008.

JÚNIOR, P. C. DE S. A interatividade no jogo eletrônico Shadow of the Colossus. **Estudos Semióticos**, v. 5, n. 2, p. 52–59, 7 dez. 2009.

MCMAHON, L. **Animal worlds: film, philosophy and time**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2019.

PETKOVA, Savina. Laura McMahon (2019) Animal Worlds: Film, Philosophy and Time. **Film-Philosophy**, v 25, n. 1, p. 79-82. Edinburgh University Press, Edimburgo, 2021. Disponível em: <https://www.eupublishing.com/doi/epub/10.3366/film.2021.0161>. Acesso em 29 jan. 2025

ROSE, D. **Análise de imagem em movimento**. In: BAUER, R.M. (Org.) Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Um manual prático. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002, p.343-364

SHADOW OF the Colossus. Direção: Fumito Ueda. Produção: Sony Computer Entertainment Japan, 2005. 1 disco *blu-ray*.

THE LAST Guardian. Direção: Fumito Ueda. Produção: Japan Studio, GenDesign, 2016. 1 disco *blu-ray*.