



DE METRÓPOLIS A MIDGAR: UM ESTUDO SOBRE PAISAGEM E INTERTEXTUALIDADE EM *FINAL FANTASY VII* E *FINAL FANTASY VII REMAKE*

■ PATRICK MARTINS DE SOUZA

Mestrando em Geografia. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. pamaso413@gmail.com



Resumo: Para James Duncan, quando interpretamos as paisagens enquanto textos, estamos admitindo a sua intertextualidade, onde esses textos são influenciados por textos anteriores. Para além das paisagens da cidade de Cândia, a ótica de Duncan nos auxilia a compreender as paisagens das cidades nos videogames. O presente artigo mobiliza as contribuições de Duncan sobre paisagem e intertextualidade a fim de construir uma ponte analítica entre os *Game Studies* e a leitura das paisagens enquanto textos. Para isso, o trabalho utiliza a metodologia de Maria Helena da Costa para analisar brevemente os filmes *Blade Runner – O Caçador de Androides* (Ridley Scott, 1982) e *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), adaptando sua metodologia para realizar uma análise conjunta dos jogos eletrônicos *Final Fantasy VII* (Square, 1997) e *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020), com o objetivo de realizar uma investigação das intertextualidades presentes nos dois jogos a partir dos dois filmes e como elas atuam em suas significações. Conclui-se que os discursos de ambos os jogos tomam inspiração da cidade de Nova Iorque, assim como ambos os filmes, estabelecendo uma proximidade entre suas paisagens textuais mediante o papel de suas significações na construção do realismo social em suas congruências com as realidades de seus jogadores.

Palavras chaves: Paisagem; intertextualidade; *Final Fantasy VII*; *Blade Runner*; *Metrópolis*

FROM METROPOLIS TO MIDGAR: A STUDY ABOUT LANDSCAPE AND INTERTEXTUALITY IN *FINAL FANTASY VII* AND *FINAL FANTASY VII REMAKE*

ABSTRACT: For James Duncan, when we interpret landscapes as texts, we are admitting their intertextuality, where these texts are influenced by previous texts. In addition to the landscapes of the city of Kandy, Duncan's perspective helps us understand the landscapes of cities in video games. This article mobilizes Duncan's contributions on landscape and intertextuality in order to build an analytical bridge between *Game Studies* and the reading of landscapes as texts. To this end, the work uses Maria Helena

da Costa's methodology to briefly analyze the films *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) and *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), adapting her methodology to carry out a joint analysis of the video games *Final Fantasy VII* (Square, 1997) and *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020), with the aim of investigating the intertextualities present in both games based on the two films and how they act on their significations. It is concluded that the discourses of both games are inspired by New York City, as are both films, establishing a proximity between their textual landscapes through the role of their significations in the construction of social realism in their congruences with the realities of their players.

KEY-WORDS: Landscape; intertextuality; *Final Fantasy VII*; *Blade Runner*; *Metropolis*

DE METRÓPOLIS A MIDGAR: UN ESTUDIO SOBRE PAISAJE E INTERTEXTUALIDAD EN FINAL FANTASY VII Y FINAL FANTASY VII REMAKE

RESUMEN: Para James Duncan, cuando interpretamos los paisajes como textos, estamos admitiendo su intertextualidad, donde estos textos están influenciados por textos anteriores. Además de los paisajes de la ciudad de Kandy, la perspectiva de Duncan nos ayuda a comprender los paisajes de las ciudades en los videojuegos. Este artículo moviliza las contribuciones de Duncan sobre el paisaje y la intertextualidad con el fin de construir un puente analítico entre los Game Studies y la lectura de los paisajes como textos. Para ello, el trabajo utiliza la metodología de Maria Helena da Costa para analizar brevemente las películas *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) y *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), adaptando su metodología para realizar un análisis conjunto de los videojuegos *Final Fantasy VII* (Square, 1997) y *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020), con el objetivo de investigar las intertextualidades presentes en ambos juegos a partir de las dos películas y cómo actúan sobre sus significaciones. Se concluye que los discursos de ambos juegos están inspirados en la ciudad de Nueva York, al igual que ambas películas, estableciéndose una proximidad entre sus paisajes textuales a través del papel de sus significaciones en la construcción del realismo social en sus congruencias con las realidades de sus jugadores.

PALABRAS-CLAVE: Paisaje; intertextualidad; *Final Fantasy VII*; *Blade Runner*; *Metropolis*

INTRODUÇÃO

Em 1998, é lançado o jogo *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), o primeiro da série *Metal Gear* a usufruir da tecnologia recém-desenvolvida de processamento de polígonos tridimensionais presente nos consoles *Playstation*. A capacidade de operar em ambientes com objetos em 3D impulsionou conceitualmente a série, que popularizou o gênero de jogo furtivo. Seu criador, Hideo Kojima, utilizou de peças de *Lego* para idealizar os ambientes presentes no jogo e de uma pequena filmadora 3CCD para visualizar o que (e como) seria mostrado em tela para o usuário — ou, aquilo que os jogadores chamam de “câmera”. Empresta-se de técnicas do audiovisual (particularmente do cinema) para agregar imersão à experiência do ato de jogar, como o posicionamento da câmera em relação ao protagonista e onde este se encontra no espaço do jogo, alterando o que é mostrado em tela ao jogador. As paisagens presentes no jogo também conferem sentido à aproximação com o mundo do cinema, pois há no jogo — que então passou a contar com elementos tridimensionais — um maior potencial de fidelidade em relação àquilo

que também diz respeito ao cinema: a impressão da realidade. Essa busca, no entanto, não está relacionada com uma melhor precisão gráfica a fim de construir uma cópia visualmente perfeita do que o jogo visa representar, mas sim com uma fidelidade simbólica que o jogo pode vir a ter com a realidade particular da vida do jogador (Galloway, 2004). Isso é, não importa quão visualmente idêntica uma caneca pode vir a ser dentro de um jogo tanto quanto o que essa mesma caneca evoca ao jogador a partir de seus códigos culturais particulares. Sendo os espaços nos jogos remodelados alegoricamente numa descontinuidade para preservar sua essência lúdica (Aarseth, 2001), é possível afirmar que as paisagens possuem uma maior função de enquadramento dos significados materializados espacialmente, assim como no cinema. Ao interpretarmos uma paisagem enquanto texto, a entendemos enquanto um sistema de criação de signos a partir de figuras de linguagem (Duncan, 1990), onde cada texto se baseia em outros textos, que por sua vez também se baseiam em demais textos (Barnes e Duncan, 1992). Esse processo é entendido como intertextualidade, ocorrendo tanto nas paisagens materializadas em nossas cidades como também nas cidades presentes nas telas de cinema, por exemplo (Costa, 2005). Aqui, as semelhanças entre as duas mídias — tanto na dimensão técnica quanto simbólica — não são exceção, pois configuram, também, uma relação de intertextualidade. A intertextualidade e a paisagem são conceitos de interesse da Geografia Cultural.

O campo da Geografia Cultural, nos anos 1980, foi palco de debates epistemológicos acerca da definição de cultura e como compreendê-la — tanto entre os geógrafos sauerianos e não-sauerianos quanto entre os próprios geógrafos não-sauerianos em si —, propiciando ao campo uma abordagem heterotópica, contando com as contribuições da fenomenologia, do materialismo histórico e dialético, da hermenêutica, dentre outros (Duncan, 2000). É com essa nova dimensão de saberes que torna possível ao campo da Geografia Cultural uma preocupação com os videogames. Essa preocupação pode ser percebida de três maneiras: as geografias **nos** videogames (as representações e os espaços contidos dentro dos mundos virtuais); as geografias **dos** videogames (produção, consumo e acessibilidade); e os videogames enquanto prática cultural geográfica (como os jogos eletrônicos governam o corpo e como o corpo governa os jogos eletrônicos) (Ash e Gallacher, 2011, *grifos meus*). Este seguinte trabalho se debruça nas geografias nos videogames, pois se preocupa em investigar as intertextualidades nas paisagens virtuais. Para além das contribuições inseridas dentro

do campo da Geografia, os *Game Studies* compreendem o espaço enquanto conceito central em jogos digitais (Aarseth, 2001).

Este artigo visa construir uma ponte analítica entre os videogames e os filmes, sem ignorar as particularidades de cada mídia; reconhecer os elementos de intertextualidade presentes nas paisagens entre os jogos *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020) e *Final Fantasy VII* (Square, 1997) com os filmes *Blade Runner – O Caçador de Andriões* (Ridley Scott, 1982) e *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) e; apontar como essa intertextualidade afeta o jogador e/ou o ator de jogar. Para isso, o texto utilizará das chaves analíticas propostas por James Duncan (1990) para análise de paisagem em conjunto dos debates teóricos acerca do que é (e como interpretar) o videogame; analisará as mídias selecionadas através dos métodos propostos por Maria Helena da Costa (2009) e; desenvolverá os resultados obtidos nas análises através dos estudos de Penix-Tadsen (2016) e o conceito de congruência de Galloway (2004). Contudo, o trabalho não irá propor caminhos metodológicos definitivos para a interpretação de paisagens, jogos e/ou filmes; contrapor os conceitos teóricos articulados no trabalho; desenvolver uma genealogia das intertextualidades identificadas nos jogos e filmes a serem analisados; abordar um debate aprofundado sobre a ontologia e tipologia dos videogames e nem; analisar todas as paisagens presentes nos jogos e filmes selecionados.

O artigo é dividido em duas seções, contando posteriormente com suas considerações finais. Na sua primeira seção, discorre sobre a centralidade do espaço nos *Game Studies* e busca elucidar sobre a relação entre cultura e os videogames, relacionando em seguida a cultura com a paisagem. Esta seção objetiva, também, apresentar o conceito de paisagem propriamente elaborado por Duncan (1990) — a paisagem enquanto um sistema de criação de signos, a fim de discorrer sobre paisagem e intertextualidade. Por fim, a primeira seção introduz os objetos de pesquisa: as paisagens dos jogos *Final Fantasy VII Remake* e *Final Fantasy VII*, assim como as paisagens dos filmes *Blade Runner – O Caçador de Andriões* e *Metrópolis*. Na sua segunda seção, o artigo busca evidenciar a ponte teórica-conceitual entre as alegorias das paisagens (Duncan, 1990) e as alegorias dos espaços nos videogames (Aarseth, 2001), introduzindo logo após a metodologia baseada nos trabalhos de Maria Helena da Costa para analisar os filmes selecionados e sintetizar uma relação entre as suas paisagens com as paisagens dos jogos. A segunda seção também discorre sobre as intertextualidades analisadas e como as particularidades de cada mídia (cinema; videogame) as afetam, demonstrando, então, como tais particularidades se relacionam com o jogador/o ato de jogar. Por fim, as considerações

finais retomam o argumento central e apontam a potencialidade do caminho analítico trabalhado no texto para demais estudos.

PAISAGENS: CONCEITOS E APRESENTAÇÕES

Para entender como a Geografia e os videogames se relacionam, é necessário se atentar ao que é central para ambos: o espaço. Não é difícil tecer uma relação entre a ciência geográfica e o espaço — afinal, é o espaço a ferramenta fundamental para todas as suas investigações. No entanto, para os jogos eletrônicos, essa relação demanda certa atenção antes de prosseguir com o presente trabalho. Segundo Aarseth (2001), a espacialidade é o elemento definidor em jogos de computador, pois estes se preocupam com representações espaciais e podem ser classificados de acordo com como esses espaços são representados e implementados. Os espaços nos jogos eletrônicos são representações espaciais simbólicas imbuídas de um sistema de regras que conferem sentido ao ato de jogar, como pensado pelo autor:

Instead, drawing on both Leirfall and Lefebvre, I will posit spatial representation in computer games as a reductive operation leading to a representation of space that is not in itself spatial, but symbolic and rule-based. The nature of space is not revealed in this operation, and the resulting product, while fabricating a spatial representation, in fact uses the reductions as a means to achieve the object of gameplay, since the difference between the spatial representation and real space is what makes gameplay by automatic rules possible. In real space, there would be no automatic rules, only social rules and physical laws (Aarseth, 2001, p. 163).

Para exemplificar, Aarseth menciona os teletransportadores — elementos convencionais em jogos digitais que deslocam os avatares de seus jogadores de um espaço a outro, como se fossem portais. Partindo deste exemplo, é possível compreender a espacialidade como cerne dos videogames: ao escolher ir de uma determinada cidade a outra dentro do mundo de um determinado jogo, o jogador será teletransportado num piscar de olhos¹, sem precisar deslocar seu avatar por uma representação espacial equivalente em tamanho ao “espaço real” de uma cidade. Essa descontinuidade espacial é o que Aarseth considera como aquilo que concebe os videogames como alegorias do espaço e torna “a ilusão jogável” (p. 169). Sendo essas representações espaciais simbólicas e calcadas em regras, é seguro afirmar que a cultura desempenha um papel importante na concepção e interpretação dos videogames.

¹ A depender da capacidade de processamento dos hardwares e da conveniência do próprio jogo.

Para Raymond Williams (1983), “culture” é um dos dois ou três verbetes mais complicados da língua inglesa. Duncan (1990) usufrui de uma das definições apresentadas por Williams — “cultura” enquanto um sistema de criação de signos — para sustentar seus trabalhos. Assim como Duncan, o presente texto também se debruça nessa definição, pois sustenta a ideia de que “o contexto de um texto se encontra em outros textos” (Duncan, 1990, p. 4) — em outras palavras, a intertextualidade. Ao interpretar a paisagem como um texto e a cultura como um sistema de criação de signos, pode-se dizer que paisagens nos videogames podem ser baseadas contextualmente em paisagens de outras mídias (e/ou até mesmo do mundo real), ou, até mesmo, que paisagens do mundo real podem ser baseadas contextualmente em paisagens nos videogames. Isso quer dizer que a cultura usa o videogame e o videogame usa a cultura, como demonstrado por Phillip Penix-Tadsen (2016). Os videogames e o cinema constroem, portanto, uma relação de remediação, que são maneiras particulares pelas quais as novas mídias “remodelam as mídias mais antigas e as maneiras pelas quais as mídias mais antigas se remodelam para responder aos desafios das novas mídias” (Bolter e Grusin, 2000, p. 15). Uma dessas maneiras é a intertextualidade, seja pelas técnicas emprestadas de uma mídia à outra (como o exemplo da câmera utilizada por Kojima) ou pelas particularidades simbólicas estabelecidas entre suas paisagens. As remediações afetam as paisagens intertextuais de modo que cada paisagem é uma alegoria de outra. Para falarmos sobre a intertextualidade, remediação e alegorias entre as paisagens dos jogos e dos filmes a serem investigados neste texto, precisamos, primeiramente, falar sobre o que é a definição de paisagem por Duncan: a paisagem como um sistema de criação de signos.

Para Duncan (1990), a paisagem é uma inscrição ideológica de um sistema cultural localizada no espaço, que transmite e reescreve sistemas sociais através de discursos. A paisagem possui caráter discursivo porque opera textualmente — isso é, ela cria e reproduz seus signos a partir das linguagens, das narrativas. Esses signos podem ser interpretados visualmente dados como naturais e intransponíveis. W. J. T. Mitchell (1986, p. 36) afirma que “o olho inocente é cego” por não compreender o mundo enquanto sistemas de representações. Duncan compreende que a capacidade da paisagem de ser transformadora e transformada se dá pelo que é significado por esta — ou a significação da paisagem — e como essa significação é feita — Duncan chama este processo de “retórica” da paisagem (p. 106). O autor lança mão da problemática da hermenêutica para identificar três linhas investigativas a respeito da significação da paisagem: os relatos

dos locais; os relatos dos não-locais e; “a interpretação do geógrafo cultural quanto ao sistema de significação subjacente à própria paisagem” (p. 109). Em outras palavras, a significação da paisagem é realizada mediante à sua leitura por quem é “de dentro” (ou “insider”), por quem é “de fora” (ou “outsider”), pela justaposição de suas interpretações e, além disso, é realizada também pelas significações além da ordem do visível: eis o dever do pesquisador de decodificar os signos da paisagem. Outro elemento importante para a significação da paisagem é a retórica. Duncan destaca que é através da retórica que a paisagem opera como reprodutora da ordem social. Sendo assim, destacam-se duas linhas de investigação: a análise da objetificação da paisagem (a concretização daquilo que nos é visual) e a examinação dos tropos na paisagem. A objetificação da paisagem serve de linha de investigação pela sua tendência de naturalizar a paisagem, onde, uma vez dada como certo pelo “olho inocente”, são mascarados seus discursos ideológicos, atuando sutilmente na ordem social. Duncan também chama atenção ao apagamento histórico e cultural dos componentes da paisagem durante o processo de mascaramento, pois potencializa o efeito de naturalização da paisagem que é na verdade sintética, construída, reforçando seu caráter ideológico. Quanto à examinação dos tropos, Duncan evidencia três destes: a alegoria, a sinédoque, e a estrutura recorrente da narrativa. A paisagem alegórica é “uma representação concreta de paisagens de uma ordem mais elevada” (p. 112). Em relação à cidade de Cândia, as paisagens alegóricas eram construídas para representar a cidade celestial. Trata-se, portanto, não de uma relação mimética entre uma paisagem e outra, mas sim indexical — Cândia é inspirada na cidade dos deuses, mas não é, em si, uma cópia fiel, podendo ser uma representação de um aspecto, uma parte da cidade dos deuses: eis o segundo tropo — a sinédoque, onde uma parte diz respeito ao todo (ou vice-versa). A estrutura recorrente da narrativa, por fim, se trata da repetição de uma mensagem/signo através dos elementos das paisagens para efetivação de sua recepção por aqueles que os veem. Em Cândia, esse processo era reforçado pelo rei e pelos construtores da cidade para reprodução das ideologias do rei aos seus habitantes, por exemplo.

Essas linhas de investigação são possíveis porque, Segundo Duncan, a comunidade de Cândia era textual, pois replicava os escritos a respeito dos deuses e de sua cidade como tradições, que se repetiam — e se perpetuavam — pelas paisagens estrategicamente elaboradas pelo rei. Há aí, portanto, um caráter de textualidade nas tradições e nas paisagens, assim como uma relação de intertextualidade entre estas, explicada pela mediação dos tropos ao se inspirarem entre si mesmas. Em outras

palavras, as paisagens, enquanto textos, se anexam simbolicamente a outros textos — outras paisagens — para lhes conferirem sentido. Estas paisagens são elementos constitutivos de campos de discurso, que as inserem e as interligam dentro de um próprio contexto cultural e político (Barnes e Duncan, 1992). É reconhecendo estes elos que é possível decifrar os códigos subentendidos nas paisagens: para compreender a concepção cultural da cidade de Cândia, é necessário compreender as relações entre seus reis e as práticas religiosas locais. Dessa forma, entende-se que a cidade de Cândia é tão sintética quanto a cidade dos deuses — havendo a possibilidade de contemplar as intertextualidades entre estas duas cidades, se faz possível, também, compreender as intertextualidades entre as cidades representadas em telas (no cinema e no videogame, especificamente), estas tão sintéticas simbolicamente quanto Cândia. Maria Helena da Costa (2009) evidencia essa possibilidade ao sugerir métodos para investigação geográfica dos espaços representados em cinema, além de contribuir com reflexões teóricas acerca do tema. Sobre a intertextualidade entre o universo fílmico e a realidade, a autora diz:

Filme não é simplesmente um reflexo (mais ou menos distorcido) da realidade, mas uma reunião de significados intertextuais que deve ser entendida em face de outras representações e realidades que porventura tenham relação direta ou indireta com seu conjunto. [...] A forma da cidade moderna, com suas ruas, praças, parques, arranha-céus, pontes, monumentos etc., tem sido parte — e influência constante — do desenvolvimento histórico e estético cinematográfico. Sua imagem é cinematicamente construída de diferentes maneiras e contextualizada por meio de várias perspectivas socioculturais: “projeções do futuro” [...]; versões utópicas da cidade moderna, [...] e distópicas [...] (Costa, 2009, p. 46–47).

A partir dessa perspectiva, as cidades de Midgar (*Final Fantasy VII*), Los Angeles (*Blade Runner – O Caçador de Androides*) e Metrópolis (*Metrópolis*) serão contempladas e decodificadas.

Final Fantasy VII é um jogo eletrônico desenvolvido e publicado pela Square (atual Square Enix) em 1997 para o console *PlayStation* e o sistema operacional *Microsoft Windows*. O jogo conta, mais recentemente, com uma releitura de sua obra feita com tecnologias mais atuais, dividida em, até então, mais de uma parte: *Final Fantasy VII Remake*, *Final Fantasy VII Rebirth* (Square Enix, 2024) e uma suposta terceira e última parte, ainda não revelada. Sua narrativa gira em torno de (mas não se limita a) Midgar, uma cidade pós-industrial dividida em oito setores circulares. Midgar (Figura 1) é regionalizada também pela sua estrutura verticalizada: erguidas a 300 metros acima do nível do solo estão oito grandes placas que sustentam uma parcela opulenta de sua

população, enquanto abaixo dessas placas estão localizadas grandes favelas habitadas pela parcela desamparada de seus habitantes. A metrópole possui em seu centro a sede da Companhia de Energia Elétrica Shinra (Shinra Electric Power Company), uma megacorporação similar aos *zaibatus*², responsável primariamente pelo serviço de distribuição de energia elétrica em Midgar, gerada a partir da extração da energia vital do planeta, chamada por mako. A Shinra também atua nos ramos militar, de engenharia genética, de exploração espacial e de mídia e jornalismo. A grosso modo, o conglomerado detém controle das esferas sociais, políticas e urbanas da cidade, contando com departamentos internos que administram desde o planejamento urbano até a segurança pública (com sua própria subdivisão encarregada de realizar operações secretas). Sendo responsável pela concepção da infraestrutura da metrópole, Shinra regula os direitos e deveres de seus residentes, detendo o poder em seu território, determinando quem tem acesso — ou são restritos — a determinados espaços, consequentemente ditando direta e indiretamente como estes espaços são estruturados e vividos. No Setor 8 (Figura 2), por exemplo, as ruas são largas e o meio de transporte principal são os automóveis. As arquiteturas das residências e dos bairros prezam pelas formas geométricas e as ruas são suficientemente iluminadas. Por outro lado, nas favelas do Setor 7 (Figura 3), abaixo das placas, predominam os estreitos caminhos de becos e vielas orientados pelas moradias irregulares, improvisadas com materiais descartados pela Shinra, sendo impossibilitado o uso de veículos em geral. A poluição produzida pelas fábricas e reatores da Shinra em conjunto das placas obstruem a luz solar de adentrar as favelas abaixo, por sua vez iluminadas artificialmente por enormes luzes artificiais com alto consumo de energia mako. Vendedores e demais prestadores de serviços destacam suas lojas com letreiros e símbolos em neon em meio às vielas repletas de multidões. A aventura começa com o mercenário Cloud Strife e o grupo eco terrorista Avalanche se infiltrando no reator 1 para implodi-lo, a fim de comprometer sua extração de energia mako e frear a exploração predatória dos recursos naturais pelas mãos da Shinra.

² Conglomerados industriais e/ou financeiros, integrados verticalmente do Império do Japão, cuja influência e tamanho propiciaram o controle de parte significativa da economia japonesa do período Meiji até o fim da Segunda Guerra Mundial.



Figura 1. Midgar. Fonte: Final Fantasy Wiki - Fandom (2024).



Figura 2. Rua Loveless, Setor 8. Fonte: Final Fantasy Wiki - Fandom (2024).



Figura 3. Favelas do Setor 7. Fonte: Final Fantasy Wiki - Fandom (2024).

As paisagens da cidade de Los Angeles de 2019 no filme *Blade Runner – O Caçador de Andrioides* se apresentam num contexto pós-industrial, onde a poluição atmosférica obstrui a luz solar à medida que se aproxima do solo (o único momento que a luz solar se faz presente durante o filme é na residência do magnata Eldon Tyrell). Com enormes arranha-céus e a emblemática pirâmide da Corporação Tyrell (Figura 4) cortando o horizonte, as instalações dos residentes desta porção superior da metrópole representam a opulência, em detrimento da paupérrima parcela inferior da cidade, onde a opressão causada pela decadência ecológica e valorização de um certo individualismo em face aos poderes que a Corporação Tyrell exerce nas esferas políticas, econômicas e sociais catalisam visual e simbolicamente o contraste de poder entre as classes altas e baixas. O ex-Blade Runner Rick Deckard retorna à atividade para perseguir o replicante Roy Batty e seu grupo, fugitivos das colônias de fora do mundo (isso é, fora da Terra) e, portanto, rotulados como perigosos. O diretor Ridley Scott concebe uma verticalização da cidade de Los Angeles e de seus habitantes. Lola Pons demonstra como a organização espacial da metrópole também é dicotômica:

Thus, the film establishes clear boundaries between each sub-group of the city's population. The class-based system depicted in the film is, above all, visually expressed so as to show a vertical hierarchy where a small group of privileged citizens living at the highest points of the city are given access to quiet spacious areas in complete opposition with the blatant lack of space in the lower levels. The cityscape's totalitarian control over those who reside within its boundaries is also doubled with the setting up of a controlling power to rule over the population (Pons, 2016, p. 19).

A organização espacial característica da obra de Scott também está presente no filme de Fritz Lang, *Metrópolis*. O dono da cidade, Fredersen, convive com sua elite em opulentos arranha-céus (Figura 5), enquanto os trabalhadores habitam o insalubre subterrâneo, onde operam as perigosas máquinas que abastecem a energia da cidade (Figura 6). Entende-se que tanto a obra de Ridley Scott quanto a de Fritz Lang estabelecem uma relação de intertextualidade com suas respectivas organizações espaciais, adequadas em acordo com demais intertextualidades — campos discursivos — presentes. *Blade Runner – O Caçador de Androides*, por exemplo, toma inspiração em ambas as cidades de Nova Iorque e Los Angeles da década de 1980; inicialmente, o filme seria situado na conurbada “San Angeles”, sendo realocado para Nova Iorque devido às chuvas e, posteriormente, retornando a Los Angeles a fim de preservar uma fidelidade diegética devido a algumas filmagens serem localizadas nos estúdios da Warner Brothers em Burbank (Sammon, 1996). Ambos os filmes, portanto, apesar de não terem relações diretas, utilizam dos mesmos tropos para compor seus campos discursivos. O longa de Scott faz uso de alegorias para apresentar em sua concepção visual de Los Angeles uma aproximação simbólica à cidade de *Metrópolis* — sua construção, em termos de semiótica, apresenta as mesmas problemáticas simbólicas, concretizadas visualmente pela hierarquia vertical onde, de maneira similar a uma pirâmide, uma elite ascende aos céus em detrimento de uma parcela marginalizada.

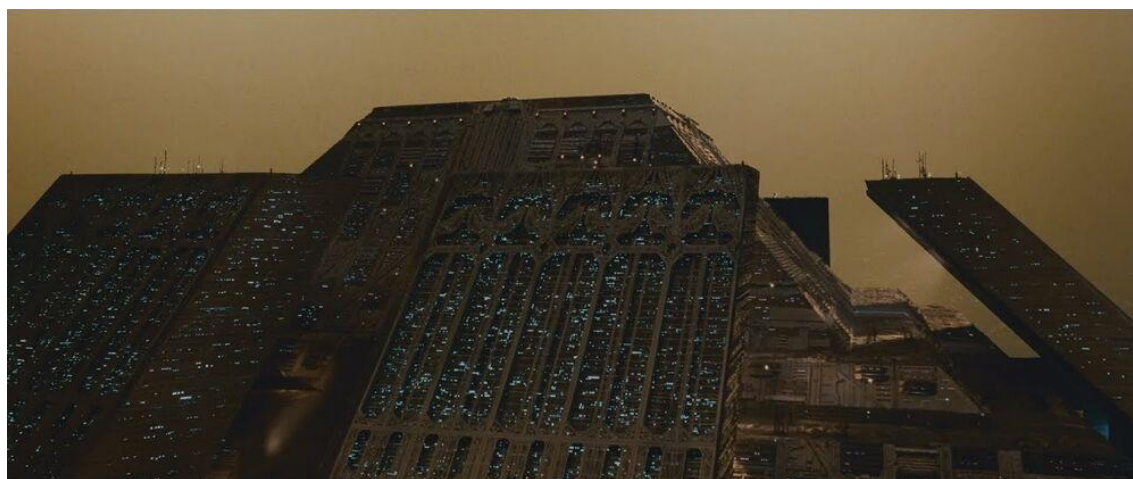


Figura 4. Corporação Tyrell. Fonte: The Blade Runner Wiki - Fandom (2024).



Figura 5. Nova Torre de Babel. Fonte: paper-dragon (2024).

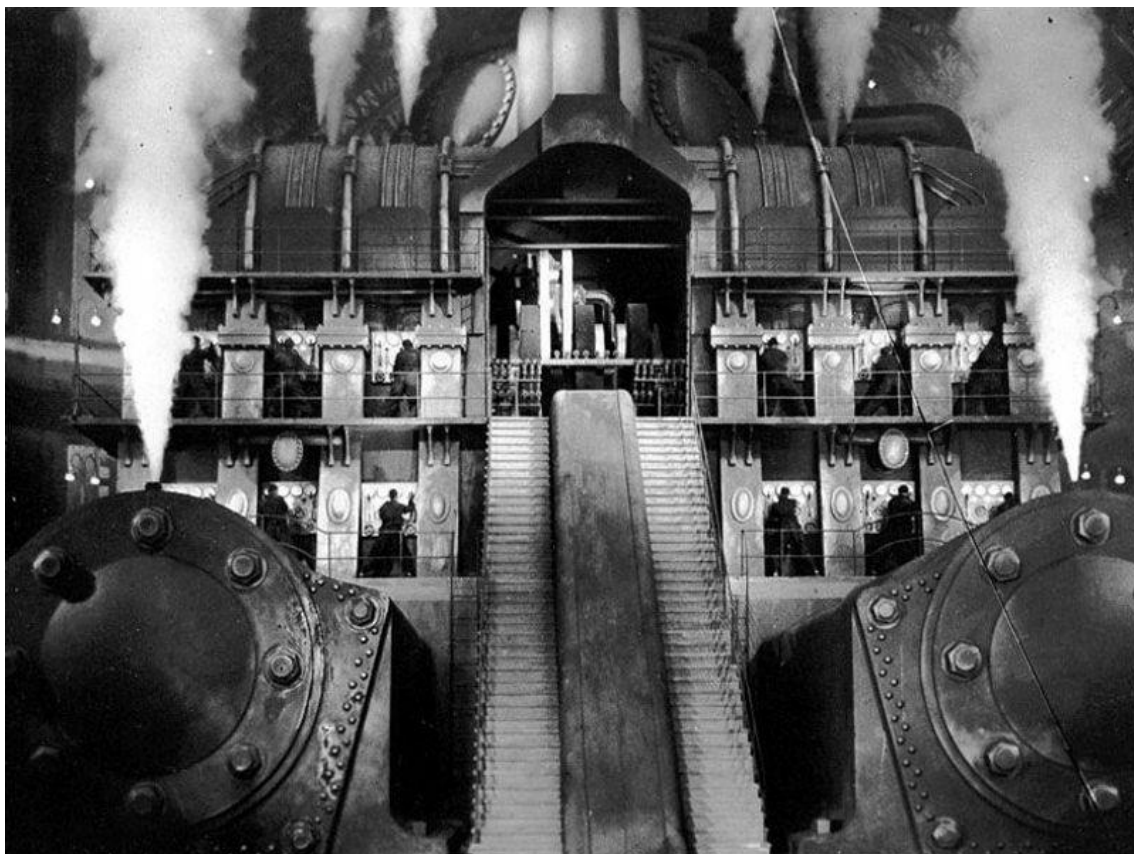


Figura 6. A máquina-corção. Fonte: paper-dragon (2024).

PAISAGENS: ANÁLISES E SÍNTESES

Segundo Aarseth (2001), os videogames operam como alegorias do espaço. Como podemos compreender as paisagens em videogames enquanto concepções alegóricas de outras mídias considerando tal definição? Aarseth (2004) argumenta que videogames não são primariamente textuais, sendo suas textualidades reduzidas a subtextos. Aarseth também diz, no entanto, que os videogames não são intertextuais, mas sim contidos em si, pois não há necessidade em ter jogado dominó para aprender a jogar xadrez, por exemplo. Ao que parece, Aarseth parece se preocupar mais com uma definição literal do que é a textualidade no jogo eletrônico, quando diz, por exemplo, que muitos videogames utilizam textos da mesma forma que as embalagens de comida fazem ao dar instruções sobre modo de preparo (p. 48). A textualidade enquanto método de investigação (ou ótica), no entanto, parece nos levar a outro caminho, pois, como dito anteriormente e em acordo com Duncan, a interpretação de espaços como textos nos permite utilizar de figuras de linguagem como ferramentas analíticas para compreender as relações destes espaços com outros demais (assim como Aarseth compreende os videogames enquanto alegorias de espaço) — em outras palavras, suas intertextualidades. Porém, é importante destacar que Aarseth apresenta essas elucidações a partir de três essenciais pilares na definição do que compõe o videogame: as regras do jogo; o seu sistema simbólico/material, isso é, o seu mundo particular; e a jogabilidade, ou aquilo que é holisticamente resultante da aplicação das regras no mundo do jogo (p. 48). Enquanto Aarseth se preocupa em compreender os videogames integralmente — o que explica sua preocupação em reduzir a textualidade dos videogames a subtextos —, este trabalho se volta principalmente para os sistemas simbólicos e materiais, onde os campos discursivos operam e nos fornecem as paisagens dos videogames aqui levantados. Todavia, também é possível compreender as outras duas esferas dos videogames enquanto textos para fins de decodificação e interpretação de possíveis intertextualidades em seus próprios termos (Carvalho, Vasconcellos e Araújo, 2023). As alegorias, os demais tropos e as relações indexicais estabelecidas entre as paisagens aqui apresentadas nos ajudam a decodificar suas intertextualidades.

Maria Helena da Costa (2009) propõe métodos analíticos para estudos fílmicos na Geografia Cultural, que levam em consideração o cineasta, as estruturas do filme, suas locações, seu “jogo” de câmera, suas trilhas e efeitos sonoros, suas intertextualidades e sua recepção pelos espectadores. É possível contemplar e relacionar as obras de Scott e

Lang em acordo com as propostas levantadas? Para além dos filmes, é possível analisar os videogames — mais especificamente *Final Fantasy VII Remake* — a partir dessa ótica? A análise a seguir visa comparar as três obras selecionadas através de alguns desses métodos. Apesar do trabalho de Aarseth (2004) estar calcado num contexto de falsa dicotomia entre o “narrativismo” e a ludologia (Ash e Gallacher, 2011), faz-se importante o diálogo entre suas reflexões — em especial aquelas que tratam dos três pilares que constituem o videogame (as regras, o mundo simbólico e a jogabilidade) — com as reflexões levantadas por Maria Helena da Costa para refletirmos sobre a potencialidade de suas chaves analíticas a fim de investigar não apenas a esfera simbólica do jogo (esta tendo muito em comum com o cinema), mas também as suas regras (ou ao menos a sua jogabilidade).

Para compreendermos o cineasta enquanto um elemento de análise, levemos em conta, de forma breve, as tendências e contextos onde estão inseridos aqueles que conceberam as três mídias deste estudo. *Metrópolis* é concebido durante os anos do expressionismo alemão, onde seu diretor, Fritz Lang, se inseriu, junto de demais obras suas, como *M – O Vampiro de Düsseldorf* (1931) e *Dr. Mabuse, O Jogador* (1922), sendo este último um dos pioneiros no gênero de *film noir*, posteriormente adotado por Ridley Scott para seu longa *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, podendo ser percebido em suas temáticas de destaque do protagonista — muitas vezes tomado como anti-herói — em detrimento de demais personagens e alienação social, este último também explorado em *Metrópolis*. As estruturas fílmicas de ambas as obras também se relacionam, pois tratam de temas como (o valor da) vida humana, metrópoles pós-industriais, *retrofitting*³, dentre outros — sendo o mais evidente dentre estes a hierarquização vertical da metrópole. Os operários da parte subterrânea de *Metrópolis* — cujos trabalhos são tão insalubres que, ao ver um acidente de trabalho que mata e fere trabalhadores, Freder (um dos protagonistas) alucina sobre a grande máquina ser o demônio Moloque, recebendo os operários como sacrifício — retratam uma alienação social similar à que se faz presente nos níveis mais baixos de Los Angeles em *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, onde seus residentes transitam por estreitas vielas escuras e poluídas sob uma chuva sem fim, sem esboçarem qualquer reação ao testemunharem a morte de uma pessoa (ou, no caso, a “aposentadoria” de uma replicante) (Pons, 2016). Assim como Eldon Tyrell e Joh Fredersen, uma elite se afasta verticalmente da classe abaixo,

³ Retrofitting é o processo de modernização de máquinas, até então ultrapassadas, fora de linha ou inadequadas às normas técnicas da indústria.

habitando luxuosos e espaçosos arranha-céus em ambas as metrópoles. Os filmes também se assemelham no “trabalho” da câmera: o ângulo de exibição do panorama da cidade de *Metrópolis* é sempre orientado “de cima para baixo”, mimetizando a perspectiva que Frederesen (e demais pessoas dos níveis superiores, especialmente aqueles na Nova Torre de Babel) tem de sua metrópole em seu escritório. Em *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, a cidade de Los Angeles é exibida em tela através da mesma perspectiva, onde a pirâmide da Corporação Tyrell se encontra em destaque, com uma “paisagem de Hades” compondo o restante do cenário, onde enormes torres cospem labaredas para cima em meio a densas névoas petroquímicas em meio a uma paisagem urbana supostamente sem fim (Sammon, 1996, p. 1).

A intertextualidade, aqui, desempenha o papel de um prisma analítico. Em outras palavras, são tecidas relações intertextuais entre os dois filmes que nos permite compreender, a partir destas, como suas particularidades se relacionam entre as demais categorias de análise propostas por Maria Helena da Costa. Sendo assim, consideremos as intertextualidades de *Final Fantasy VII Remake*. Tendo atuado no design de personagens e narrativa de *Final Fantasy VII*, Tetsuya Nomura retorna à produção de *Final Fantasy VII Remake* como diretor. Nomura tem seu estilo influenciado pelos seus colegas de equipe Hironobu Sakaguchi e Yoshinori Kitase. Ao lado de Nomura, Sakaguchi atuou na elaboração da narrativa de *Final Fantasy VII*. Nomura possui preferência em adequar as vestimentas de seus personagens às suas personalidades e torna-os únicos, não sendo diferente com a conceitualização de Midgar, onde cada região possui sua própria “personalidade” expressa em suas paisagens:

We built out concepts for the Sector 7 Undercity, Sector 5 Undercity, and Wall Market in order to properly characterize and distinguish each of the areas beneath the plates. Since the Sector 7 Undercity is the first slum neighborhood the player encounters, and also the location of Avalanche's base, we made it a comparatively warm and friendly area with a Strong sense of community. The Sector 5 Undercity has a long and varied history; with many of its buildings lying in ruin, it has an overall atmosphere of disorder and decay. Wall Market is, of course, a place in which danger and pleasure exist in equal measure. We tried to keep these distinguishing features in mind during production to ensure that each area felt unique (Studio Bentsuff, 2021, p. 254).

Os longas de Scott e Lang também utilizam de suas paisagens urbanas para expressarem as particularidades de suas cidades, que significam significados semelhantes a Midgar, ao compararmos o contraste entre o animado clube onde Deckard encontra Zhora e as escuras e opressoras vielas do lado de fora, assim como o contraste entre o luxuoso e sereno Clube dos Filhos e a perigosa Máquina-Coração, no subterrâneo.

Sakaguchi inicialmente havia planejado que a narrativa de *Final Fantasy VII* fosse ambientada em Nova Iorque, em 1999 (Leone, 2017). Nova Iorque também serviu de inspiração para a conceitualização de Midgar em *Final Fantasy VII Remake* (Studio Bentstuff, 2021, p. 252), assim como seus enormes arranha-céus inspiraram Fritz Lang durante sua visita à cidade em 1924 (Minden e Bachmann, 2002, p. 4) e Ridley Scott durante a decisão da locação de seu filme, juntamente a Los Angeles (Sammon, 1996, p. 75–76). Assim como as cidades de ambos os filmes, Midgar estratifica seus habitantes numa hierarquização vertical, onde uma elite reside acima das grandes placas, enquanto os menos privilegiados habitam as favelas abaixo. O “trabalho” da câmera nas mídias também opera em suas intertextualidades. Em *Final Fantasy VII*, o movimento da câmera é fixo durante o jogar, mudando sua posição e angulação a cada “área” que Cloud acessa, dando preferência a uma perspectiva de cima para baixo (similar à “visão de pássaro”), onde o cenário é composto por imagens pré-renderizadas⁴. Tal configuração de câmera limita a agência que o jogador tem sobre o que lhe é mostrado em tela, causando uma sensação de claustrofobia, similar ao efeito que *Blade Runner – O Caçador de Androides* transmite através de seus becos e vielas estreitos e com baixa iluminação e intenso tráfego de veículos e pedestres (Pons, 2016). *Metrópolis* faz uso da mesma sensação ao exibir os operários marchando em densas e enormes filas durante a troca de turnos em seu subterrâneo. A câmera também desempenha outro papel fundamental para as mídias: destacam a paisagem dos níveis superiores em termos de perspectiva. Em *Final Fantasy VII Remake*, é possível orientar a câmera para exibir o que está acima dos personagens; ao estar nas favelas do Setor 5 e 7, é possível visualizar a enorme placa que cobre o céu de cada um dos setores, representando simbolicamente o poder que a Shinra exerce na construção de suas paisagens e a posição que atribui a cada um dos dois níveis de Midgar. A técnica de perspectiva também é explorada de forma similar em ambos os filmes, como explicitado anteriormente a respeito do destaque da Nova Torre de Babel e da pirâmide da Corporação Tyrell. A trilha sonora utilizada por Scott reforça a expressão das paisagens da metrópole, onde o compositor Vangelis faz uso especial de sintetizadores para simular sirenes e atribuir aspectos sonoros de uma poluída e densa cidade pós-industrial. O compositor da trilha sonora de *Final Fantasy VII* e *Final Fantasy VII Remake* Nobuo Uematsu também se inspira na possibilidade de representar uma opressora metrópole governada pelo corporativismo pós-industrial ao compor trilhas como o tema

⁴ imagens que não são renderizadas em tempo real pelo hardware de saída ou de exibição do vídeo.

da Shinra, que conta com uma percussão que nos remete ao seu poderio militar, assim como de metais colidindo, indicando sua hegemonia industrial.

Compreender essas paisagens através de tropos nos auxilia a entender, também, como que suas particularidades e contextos atuam nas suas intertextualidades e remediações. As quatro obras selecionadas tomam inspiração da cidade de Nova Iorque, onde os arranha-céus e a pluralidade étnica se destacam na paisagem urbana — nesse sentido, essas cidades fictícias podem ser vistas como alegorias de Nova Iorque. A sinédoque, que faz substituição de um termo por outro numa relação da “parte pelo todo”, também opera aqui enquanto linha de investigação, uma vez que as particularidades destacadas acima — elementos das paisagens, como os arranha-céus — visam representar uma totalidade — a cidade de Nova Iorque. É possível enxergar a estrutura recorrente da narrativa na repetição dos discursos presentes nessas paisagens — Lang, Scott, Sakaguchi e Nomura quiseram nos contar algo sobre Nova Iorque através das paisagens alegóricas de suas ficções —, como, por exemplo, a verticalização das classes sociais. Este discurso é alterado para se adequar às particularidades do diretor, do tipo de mídia e da própria narrativa da obra. Os videogames, diferentemente do cinema, se distinguem pelo poder de agência que o espectador adquire (e torna-se, portanto, um jogador), que é pré-estabelecido em suas virtualidades de acordo com as regras do jogo (em outras palavras, o que sua programação permite e não permite). A sensação de claustrofobia presente em *Blade Runner – O Caçador de Andróides* é transmitida através do preenchimento da tela por pedestres, objetos, da iluminação escassa (as vielas são geralmente iluminadas pelos neons dos guarda-chuvas e dos letreiros) e, também, da disposição dos edifícios. No entanto, em *Final Fantasy VII*, a sensação de claustrofobia é remediada através da impossibilidade do jogador de modificar a perspectiva do cenário exibido em tela — ao mesmo passo que tal sensação é concebida pelo filme ao limitar a nitidez visual e sonora do que está sendo exibido, ela é construída pelo videogame ao limitar, também, o potencial de agência do jogador. Ao considerarmos as paisagens enquanto textos e dotadas de tropos e intertextualidades para fins investigativos, é possível entender as remediações dessas intertextualidades como — comparativamente dizendo — diferentes adaptações em diferentes formas de escrita (como prosa e poesia, por exemplo) de uma mesma obra, mensagem ou discurso, assim como é com os filmes e os jogos eletrônicos que contam com paisagens alegóricas de outra(s) determinada(s) paisagem(ns) — no caso, as da cidade de Nova Iorque.

Duncan (1990) afirma que a sociedade de Cândia era altamente textualizada; ainda que boa parte de seus cidadãos fossem iletrados, as intertextualidades entre os textos em forma de paisagem, as práticas culturais e os escritos sagrados dos quais estas paisagens e práticas tomaram inspiração em conjunto da transmissão oral permitiram a perpetuação de narrativas grandiosas sobre o que era sagrado e as relações desse sagrado com seus reis. A sociedade de Nova Iorque também é altamente textualizada, contando com intertextualidades cada vez mais complexas. Da mesma forma que os habitantes de Cândia interpretavam as paisagens com base nos escritos e oralidades sagrados (e vice-versa), os habitantes de Nova Iorque compreendem, mesmo que de forma inconsciente, as intertextualidades entre as paisagens de Nova Iorque e suas representações textuais (sejam em livros, filmes ou videogames). Sobre isso, é possível identificar o realismo social que Galloway (2004) destaca — há uma congruência entre essas cidades e suas representações. *Final Fantasy VII Remake* e *Final Fantasy VII* (e até mesmo, a depender do ponto de vista, os filmes de Scott e Lang) não são realistas por apresentarem inovações da computação gráfica mais fidedignas ao mundo real (especialmente *Final Fantasy VII Remake*, que almejou realizar uma releitura mais “realista” de sua versão clássica), mas sim por apresentarem graus de congruência que evocam ou projetam a realidade do jogador (ou espectador) a partir dos significados construídos e apresentados pelas obras, que formulam discursos críticos sobre essas realidades em suas representações. É a partir dessas congruências que as intertextualidades podem ser mais facilmente percebidas: a cidade pós-industrial, a alienação social, a verticalização das classes, a poluição etc. Compreender os tropos enquanto linhas de investigação sobre as paisagens intertextuais nos videogames nos ajuda a identificar como a congruência atua na sua impressão de realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As contribuições de James Duncan para a interpretação das paisagens enquanto textos possibilitam a identificação das intertextualidades não apenas entre paisagens, mas também entre paisagens e diferentes meios textuais, como escrituras sagradas, contos oralizados, filmes e videogames. Mundos inteiros são criados e recriados através de textos que se baseiam por sua vez em outros textos. Os *Game Studies*, até então recentes, já nos oferecem ferramentas conceituais úteis para definir as particularidades dos videogames mediante outros tipos de mídia, como a pintura, a fotografia e, mais

especificamente, o cinema, abrindo novas possibilidades epistemológicas para enxergarmos os videogames, o que os influenciam e o que é influenciado por estes. Essas influências podem ser lidas pelas intertextualidades entre as paisagens de um determinado jogo eletrônico com demais textos — no caso, os jogos *Final Fantasy VII* e *Final Fantasy VII Remake* com os filmes *Blade Runner – O Caçador de Andróides* e *Metrópolis*. Com base nos métodos de Maria Helena da Costa, pôde-se analisar as paisagens dos jogos e filmes selecionados e tecer inferências a respeito de suas alegorias, como, por exemplo, a inspiração dessas obras nas paisagens da cidade de Nova Iorque, desde a década de 1920 até 2020, quase um século depois. Apesar da disparidade cronológica, as mídias dialogam com Nova Iorque a partir de tropos similares, com destaque à hierarquização vertical dos cidadãos de Metrópolis, Los Angeles de 2019 e Midgar, onde representam alegoricamente a desigualdade social da metrópole estadunidense expressa visualmente pelos imponentes arranha-céus. Esses tropos tornam visíveis o realismo social contemplado por estas obras, pois destacam as congruências que elas têm com as realidades dos cidadãos de Nova Iorque, como a alienação social, por exemplo.

O arcabouço teórico-conceitual e os métodos levantados aqui não se limitam aos caminhos tomados por este trabalho; há uma miríade de possibilidades a partir dos conceitos e metodologias utilizados, como, por exemplo, a investigação de intertextualidades entre a esfera lúdica de um determinado jogo e demais mídias. É o caso do trabalho *Interprocedimentalidade: intertextualidade das regras e mecânicas em jogos digitais* (Carvalho, Vasconcellos e Araújo, 2023), que leva em consideração o papel das regras do jogo no seu processo de significação e, conseqüentemente, intertextualidade. Atenta-se para futuros trabalhos, também, ao recorte espacial — quais as delimitações do recorte? Por quê? Quais os caminhos a serem tomados para pesquisar sobre intertextualidades a partir de outras óticas geográficas, como território, por exemplo? Por quê? Quanto às geografias imaginativas, é válido investigar o papel dos jogos eletrônicos — mais especificamente suas intertextualidades — na construção dos imaginários geográficos e como esses imaginários afetam a congruência do realismo social em determinado(s) jogo(s).

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos professores doutores André Novaes e Mariana Lamego pelo incentivo a pesquisar sobre a relação entre a ciência geográfica e os videogames. Agradeço também aos meus amigos, que me auxiliaram na produção e escrita deste presente artigo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen. Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. *Zeitschrift für Semiotik*, v. 23, ed. 3–4, p. 152–171, 2001.

AARSETH, Espen. Genre trouble: Narrativism and the Art for simulation. In: Wardrip-Fruin; P. Harrigan (Orgs). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2004. p. 45–55.

ASH, James; GALLACHER, Lesley Anne. Cultural Geography and Videogames. *Geography Compass*, v. 5, ed. 6, p. 351–368, jun. 2011.

BARNES, Trevor.; DUNCAN, James. *Writing Worlds: Discourse, text and metaphor in the representation of landscape*. Londres: Routledge, 1992.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

CARVALHO, Flávia Garcia de; VASCONCELLOS, Marcelo Simão de; ARAUJO, Inesita Soares de. Interprocedimentalidade: intertextualidade das regras e mecânicas em jogos digitais. *Contracampo*, Niterói, v. 42, n. 3. set./ dez. 2023.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. Geografia Cultural e Cinema: práticas, teorias e métodos. In: Corrêa, Roberto Lobato; Rosendahl, Zeny (Orgs). *Geografia: Temas sobre cultura e espaço*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2009. p.43–78.

DUNCAN, James. *The city as text: the politics of landscape interpretation in the Kandyan Kingdom*. Cambridge University Press, 1990.

GALLOWAY, Alexander. Social Realism in Gaming. *Game Studies*, v. 4, ed. 1, nov. 2004. Disponível em: <https://gamestudies.org/0401/galloway/>. Acesso em: 21 ago. 2024.

LEONE, Matt. Final Fantasy 7: an oral history. Disponível em: <https://www.polygon.com/a/final-fantasy-7/>. Acesso em: 08 nov. 2024.

MINDEN, Michael; BACHMANN, Holger. Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear. Nova Iorque: Camdem House, 2002.

MITCHELL, William John Thomas. (org.). *The Language of Images*. Chicago: University of Chicago Press, 1986.

Penix-Tadsen. *Cultural Code: Video Games and Latin America*. Cambridge: The MIT Press, 2016.

PONS, Lola. The Dystopian Cityscape in Ridley Scott's 'Blade Runner' [Mémoire]. Université Toulouse, 2016.

SAMMON, Paul M. *Future Noir: The Making of Blade Runner*. Nova Iorque: HarperCollins Publishers, 1996.

STUDIO BENTSTUFF. *Final Fantasy VII Remake: Material Ultimania*. S.L.: Square Enix Books, 2021.

WILLIAMS, Raymond. *Keywords: A vocabulary of culture and society*. Nova Iorque: Oxford University Press, 1983.