



A recepção dos clássicos em *Final Fantasy IX*

Lúcio Reis Filho¹

Universidade Anhembi Morumbi, Brasil

Resumo: Considerando que a cultura do mundo clássico continua a moldar a do Ocidente moderno, este artigo pretende lançar luz sobre a permanência dos clássicos na produção audiovisual contemporânea. Nesse sentido, tomamos como objeto um game de RPG que mescla fantasia e ficção científica, um jogo com fortes raízes na literatura do mundo greco-romano: *Final Fantasy IX* (Square, 2000). A fim de localizar os elementos da cultura clássica no jogo, nosso estudo terá como base a relação prolífica entre Literatura e *Game Studies*. Dessa maneira, observaremos os jogos enquanto meios de divulgação dos textos e imagens da antiguidade.

Palavras-chave: *Final Fantasy IX*; Recepção dos Clássicos; Ficção Científica.

Abstract: As the Classical world culture continues to shape that of the modern West, this article intends to observe the permanence of the classics in contemporary audiovisual production. In this sense, we will take as object of our study the game a role-playing game which merges fantasy and science fiction, a piece with strongest roots in the literature of the Greco-Roman world: *Final Fantasy IX* (Square, 2000). In order to locate elements of the Classical culture within the game, our study will consider the prolific relationship between Literature and Game Studies. Thus, we attempt to consider games as means for the dissemination of texts and imagery of the antiquity.

Keywords: *Final Fantasy IX*; Classical Reception; Science Fiction.

¹ E-mail para contato: luciusrp@yahoo.com.br

Introdução: o *mythos* revisitado

Rebecca R. Tews sublinha a importância de compreender e explicar o impacto do videogame (TEWS, 2005, p. 174). Nesse sentido, busca nos trabalhos de Carl Jung a ideia de que todas as sociedades compartilham um conhecimento primitivo e básico a respeito do mundo, e que a representação de tal conhecimento ocorre através de símbolos e arquétipos. Para a autora, se todas as histórias criadas pelos seres humanos contêm elementos como o vilão, o poder da ressurreição e a voluptuosa, para não dizer perigosa, *anima*,² essas imagens também estariam vivas no universo dos games. Vivas em essência, uma vez que aparecem, nesse meio, como caricaturas das imagens tradicionais, drasticamente transformadas pela tecnologia, cor, velocidade e som. Em prefácio ao vol.1 de *Mitologia Grega*, Carlos Byington aponta que

[...] os arquétipos são ainda mais do que a matriz que forma os símbolos para estruturar a Consciência. Eles são também a fonte que os realimenta. Por isso, os mitos, além de gerarem padrões de comportamento humano [...], permanecem através da história como marcos referenciais através dos quais a Consciência pode voltar às suas raízes para se revigorar. [...] A interação do Consciente com o Inconsciente Coletivo, através dos símbolos, forma, então, um relacionamento dinâmico, extraordinariamente criativo, cujo todo podemos denominar de Self Cultural. Os mitos são, por isso, os depositários de símbolos tradicionais no funcionamento do Self Cultural, cujo principal produto é a formação e a manutenção da identidade de um povo (BYINGTON, 1998, p. 10).

É necessário deixar claro que não trataremos o *mito* na conotação usual do termo, como “fábula”, “invenção”, “ficção”, mas na acepção que lhe atribuíram as sociedades arcaicas. Em outras palavras, mito, consoante Mircea Eliade, designa uma “história verdadeira”, ocorrida nos tempos dos princípios; “narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento [...]” (ELIADE, 1986, p. 6).

Byington sugere a possibilidade de perceber nos mitos diferentes caminhos simbólicos para a formação da Consciência Coletiva. Segundo o autor, os símbolos existentes numa cultura e atuantes nas suas instituições seriam marcos do grande caminho do inconsciente para o consciente. Dentre estes símbolos, os mitos teriam um lugar de destaque devido à profundidade e abrangência com que funcionam no processo de formação da consciência coletiva. Em outras palavras, explica que os mitos “delineiam padrões para a caminhada existencial através da dimensão imaginária” (BYINGTON, 1998, p. 9). Dessa maneira, com o recurso da imagem e da fantasia, os mitos abririam para a Consciência o acesso direto ao Inconsciente Coletivo.

De acordo com Tews, embora as mídias de vídeo e os vídeos interativos sejam novatos no interior

² Na terminologia junguiana, *anima* é o arquétipo do feminino; simboliza nascimento e morte.

do tradicional universo dos símbolos, “os games mais populares nos provêm da oportunidade de participar da jornada para vencer vilões malignos, proteger os fracos ou desenvolver habilidade para adquirir a mais elevada distinção ou obter mais pontos” (TEWS, 2005, p. 175).

Há aqueles que argumentam que nossas lendas, mitos, contos de fadas e mesmo as histórias modernas funcionam por tocarmos naquele Self primitivo, arquetípico. Na verdade, somos atraídos para essas histórias porque elas se conectam com nossas próprias experiências no mundo real. *Videogames* podem ter uma influência poderosa, pois se conectam em vários níveis com os mesmos símbolos primitivos (TEWS, 2005, p. 175).

Para Thomas e Marilyn Sutton, a Ficção Científica (FC) é “uma forma de mito autoconsciente em que o homem mitifica, intencionalmente, narrativas científicas” (SUTTON, T.; SUTTON, M., 1968, p. 236). Nesse sentido, não é raro encontrar temas de mitologias primevas nas histórias de FC. O próprio contexto dessas narrativas seria o que aconteceu *in illo tempore*, no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio”. Além disso, a FC em geral não é ambientada no tempo presente. Essa característica se trata de uma distorção temporal que permite garantir a sua universalidade temática.

Brett Rogers e Benjamin Stevens consideram que a FC tem muito a dizer a respeito dos papéis desempenhados pelos clássicos da antiguidade no mundo moderno (ROGERS; STEVENS, 2012, p. 129). Sugerem ainda o desenvolvimento de uma justificativa teórica para o estudo da FC e dos Clássicos com base em dois autores que nos auxiliam a articular esses dois campos, congregando-os de maneira produtiva em relação a questões éticas e epistemológicas: Adam Roberts (2006) e Darko Suvin (1979). Através da combinação de dois conceitos deste, a noção de “estranhamento cognitivo” e a ideia do “*novum*”, com a ênfase daquele na repetição do “pensamento não teológico”, Rogers e Stevens estudam a possibilidade de aplicar a rubrica da FC sobre determinadas obras, quer partilhem ou não os mesmos contextos históricos com a FC moderna (ou seu envolvimento com uma ideologia especificamente tecnocientífica).

Para Roberts (2006), “as raízes do que hoje chamamos de ficção científica são encontrados nas viagens fantásticas dos poemas gregos” (*apud* ROGERS; STEVENS, 2012, p. 134). Consideramos a FC moderna um ambiente fértil para a recepção dos clássicos devido à transformação ativa que o significado dos textos assume em seu interior. Importante dizer que os games da série *Final Fantasy* exibem, em certa medida, elementos da iconografia da FC, entre os quais podemos mencionar as aeronaves e determinados itens, como a poderosa “matéria escura”³.

³ A “matéria escura” (livre tradução de “dark matter”) é um item recorrente na série *Final Fantasy*, em geral muito raro e com poderes especiais. Em *Final Fantasy IX*, se usado em batalha, inflige automaticamente 9.999 pontos de dano sobre um único alvo. A denominação do item nos remete ao conceito homônimo da astrofísica, referente a uma espécie de matéria hipotética e misteriosa que exerce uma força gravitacional, mas não emite nem absorve luz. Dados de acordo com: HINSHAW, G.F. “Universe 101.” *NASA/GSFC*. N.p., 29 Jan 2010. Disponível em: <https://map.gsfc.nasa.gov/universe/uni_matter.html>. Acesso em: 05/07/2019.

O novo e o antigo em *Final Fantasy IX*

Em *The medium of the video game*, Mark J. P. Wolf sugere que os games e outras formas de narrativas interativas abrem uma gama de possibilidades e questões concernentes às estruturas temporais do entretenimento audiovisual (WOLF, 2005, p. 91). Títulos como *Final Fantasy IX* (Square Co., 2000), por exemplo, podem levar dezenas de horas para serem completados. No entanto, pretendemos expandir esse argumento. Observando a permanência dos clássicos na produção cultural contemporânea, analisaremos a vasta gama de possibilidades que o retorno às raízes míticas abre no interior do próprio tempo histórico.

Final Fantasy IX é um game do gênero RPG (*role-playing game*), desenvolvido pela companhia japonesa Square, para a plataforma *Sony PlayStation*. Foi lançado originalmente em 2000 e corresponde ao nono título de série homônima. Para Jose Cuellar, do *Scene Video Game Reviewer*, “ao contrário de *Final Fantasy VII* e *VIII*, [...] [o game em questão] possui uma importante combinação do antigo com o novo” (CUELLAR, 2001). Nesse nono capítulo da série, destaca o autor, podemos notar a presença de diversos elementos já consagrados: os cavaleiros, os magos, as aeronaves, o sistema de trabalho e as habilidades, determinadas pela função de cada personagem, entre outros. De acordo com Andrew Vestal, em resenha publicada no *Gamespot*:

Final Fantasy IX foi anunciado como um retorno às raízes da série, mas isso é uma simplificação. As raízes da série *Final Fantasy* têm sido, desde sempre, os personagens atraentes, a história épica, as batalhas cativantes, e uma apresentação impressionante. Elementos como as aeronaves, os magos de chapéus pontudos e os cristais aparecem como símbolos superficiais, ao passo que um conto emocional da humanidade em face às adversidades jaz no cerne de cada episódio da série. O que não quer dizer que o retorno a uma arte mais antiga seja desimportante ou sem significado (VESTAL, 2000).

No universo de *Final Fantasy IX*, podemos observar a mistura de novos elementos com outros já bem-sucedidos, como o próprio retorno às raízes fantásticas dos primeiros games da série — com destaque para *Final Fantasy IV* (Square Co., 1991). Segundo William Huber, *Final Fantasy VI* (1994), *VII* (1997), e *VIII* (1999), em especial, e *Final Fantasy IX* (2000), em menor escala, exibem “mundos de tecnologia fantástica e estética retro-futurista *steampunk*. Eles também foram identificados como portadores de uma arquitetura que evoca a sensibilidade europeia” (HUBER, 2009). Além disso, destacamos a reintrodução dos cenários medievais e a ambientação mitológica.

A herança da cultura clássica

Mesmo os jogadores casuais de *Final Fantasy IX* podem notar uma alusão à literatura e à mitologia da antiguidade. Elementos da cultura clássica se revelam no plano dos cenários, ambientação e atmosfera, bem como na própria estratégia narrativa e no plano da cognição dos personagens. Um par de versos de *Melodies of life*, canção-tema do game, parece evocar o espírito de retorno às narrativas da antiguidade: “Uma voz do passado, juntando-se a nós / Somando-se a camadas de harmonia”.⁴

Os oito personagens principais, controláveis pelo jogador, parecem portar em sua essência a idealização greco-romana do herói. De acordo com Junito de Souza Brandão, “a razão da existência do herói é a *Luta*” (BRANDÃO, 1998, p. 42). O autor rememora as palavras de Aristóteles, segundo o qual, em sua *Política*, os heróis eram física e “espiritualmente” superiores aos homens. Para o pesquisador italiano Angelo Brelich, “virtualmente, todo herói é uma personagem cuja morte apresenta um relevo particular e que tem relações estreitas com o combate, com a agônística, a arte divinatória e a medicina (...)” (*apud* BRANDÃO, 1998, p. 18). Thomas e Marilyn Sutton complementam: “Tanto a ficção científica como o mito lidam principalmente com seres de potência maior do que o normal. Mitos primitivos apresentam seres semidivinos que exibem a qualidade de *mana* em suas ações. Sua fonte de poder é algo para além do humano” (SUTTON, T., SUTTON, M., p. 236). No *game*, os inimigos que aparecem aleatoriamente no mapa são os monstros que advêm das antigas histórias da humanidade — vale a ressalva de que tais criaturas provêm de várias tradições, não apenas do universo greco-romano. Além deles, diversas outras referências ao mito reaparecem constantemente ao longo da trama, reforçando as associações. Podemos falar também do *vóστος* (*nóstos*), o longo retorno ao lar. Contudo, todos esses aspectos mereçam ainda ser minuciosamente estudados.

O enredo de *Final Fantasy IX* retrata uma guerra entre nações. A narrativa se desenrola nos quatro continentes de um mundo denominado Gaia.⁵ O primeiro deles, o mais povoado, recebe o nome de *Mist Continent* devido à névoa espessa que o recobre. Nas regiões para além das brumas estão os territórios desconhecidos, que permanecem nessa condição até a metade do jogo e totalizam três outros continentes, o *Outer*, o *Lost* e o *Forgotten* (Exterior, Perdido e Esquecido, respectivamente). Além destes, diversos outros locais, como o universo paralelo de Terra⁶ e o mundo onírico de *Memoria*, preenchem o mapa do *game*.

⁴ Livre tradução de: “A voice from the past, joining yours and mine. Adding up the layers of harmony.” Todas as traduções são de nossa autoria.

⁵ A personificação da Terra como elemento gerador das raças divinas. Nascida imediatamente após o Caos primordial, ela originou sozinha Urano (o Céu), que a cobre, as montanhas e Ponto (o Mar). Cf. Kury, Mário da Gama. “Gaia.” *Dicionário de Mitologia Grega e Romana*. Rio de Janeiro: 2008.

⁶ Nome latino de Gaia. Surgiu do Caos. Sem princípio masculino, engendrou o Céu, as Montanhas e o Mar. Uniu-se ao Céu e teve os Titãs, os Ciclopes e os Heratônquiros. Andrade, Maria Soares; Maria Izabel Simões. “Terra.” *Dicionário de Mitologia Greco-Romana*. São Paulo: 1973.

A história tem início no *Mist Continent*, mais precisamente no Reino de Alexandria, que é habitado por seres humanos e animais antropomórficos. Vestal resume o enredo: a bordo da aeronave Prima Vista, o travesso Zidane, da desonesta trupe teatral Tantalus, revisa o plano de capturar a princesa Garnet Til Alexandros XVII. O jovem mago negro Vivi está ansioso para assistir à popular peça romântica *I Want to be your Canary*, atração do festival que ocorre no Reino, mas descobre que o seu ingresso é falso e precisa recorrer a Puck, um ladrãozinho de rua, para conseguir se infiltrar no show. Durante a performance, Zidane tenta fugir com a princesa e acaba enfurecendo o guarda-costas real Adelbert Steiner, que tenta protegê-la dos modos mulherengos do raptor, sem sucesso. Na verdade, Garnet quer ser sequestrada. Nesse ínterim, sua mãe, a outrora pacífica Queen Brahne, começa a atacar reinos vizinhos com o seu exército de magos negros (VESTAL, 2000).

Apontamentos finais

O presente texto constitui as primeiras anotações de um trabalho ainda em desenvolvimento. Nossa tentativa de abordar a recepção dos clássicos nos *videogames* ainda precisa ser ampliada. No entanto, considerando a recorrente inserção da iconografia do mundo clássico ao longo do enredo de *Final Fantasy IX*, bem como de seu imaginário, parece inevitável concluir que os textos da antiguidade e sua tradição fundamentaram a construção da estrutura narrativa do *game*.

Segundo Hiroyuki Ito, diretor de *Final Fantasy IX*, a equipe de desenvolvimento sentiu-se atraída pela história e pelas mitologias europeias devido à sua profundidade e drama. Para Vestal, a trama complexa, em termos de narratividade “[...] explora diversas ideias e emoções — amor, morte, esperança, medo e até mesmo a natureza da existência” (VESTAL, 2000). Cuellar, por sua vez, aponta que ao longo da trama de *Final Fantasy IX* cada um dos personagens é assombrado pelo seu passado (CUELLAR, 2001). Enquanto heróis, eles devem alcançar o vértice do triunfo através da superação de provas extraordinárias.

Referências

- ANDRADE, M. S.; SIMÕES, Maria Izabel. “Terra.” *Dicionário de Mitologia Greco-Romana*. São Paulo: Editora Abril. 1973.
- BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega*. 12th ed. I. Petrópolis: Vozes, 1998.
- _____. *Mitologia Grega*. 9th ed. II. Petrópolis: Vozes, 1998.
- _____. *Mitologia Grega*. 8th ed. III. Petrópolis: Vozes, 1998.
- CUELLAR, Jose. “Magic of ‘Final Fantasy IX’ creates best in series.” In *Observer Online*, vol. 34, n. 82,

p. 13, 2001. Disponível em: <http://archives.nd.edu/Observer/2001-02-07_v34_082.pdf>. Acesso em: 05/07/2019.

ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

HINSHAW, G.F. “Universe 101.” *NASA/GSFC*. N.p., 29 Jan 2010. Disponível em: <https://map.gsfc.nasa.gov/universe/uni_matter.html>. Acesso em: 05/07/2019.

HUBER, William. “Epic spatialities: the production of space in Final Fantasy games.” In WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. *Third Person: Vast Narratives*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2009.

KURY, Mário da Gama. “Gaia.” *Dicionário de Mitologia Grega e Romana*. Rio de Janeiro: Zahar. 2008.

ROGERS, Brett M., and Benjamin Stevens. “Classical receptions in science fiction.” In *Classical Receptions Journal*. 4.I (2012): 127-147.

SUTTON, Thomas C., SUTTON, Marilyn. “Science Fiction as Mythology” In *Western Folklore*. Outubro de 1969, p. 230-237.

TEWS, Rebecca R. “Archetypes on Acid: video games and culture.” In WOLF, Mark J. P. *The medium of the video game*. 3rd ed. Austin: University of Texas Press, 2005. 169-182.

VESTAL, Andrew. “Final Fantasy IX Review.” *Gamespot*. CBS Interactive, 19 Jul 2000. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/final-fantasy-ix/reviews/final-fantasy-ix-review-2605459/>>. Acesso em 10/06/2019.

WOLF, Mark J. P. *The medium of the video game*. 3rd ed. Austin: University of Texas Press, 2005.

Referências: Games

Final Fantasy IV. Hironobu Sakaguchi, Takashi Tokia, Nobuo Uematsu, and Yoshitaka Amano; Squaresoft. 1991.

Final Fantasy VI. Hironobu Sakaguchi, Yoshinori Kitase, Hiroyuki Ito, Tetsuya Nomura, Yoshitaka Amano, Ken Narita, and Nobuo Uematsu; Square Company, Limited. 1994.

Final Fantasy VII. Hironobu Sakaguchi, Yoshinori Kitase, Yusuke Naora, Tetsuya Nomura, Kazushige Nojima, Ken Narita, and Nobuo Uematsu; Square Company, Limited. 1994.

Final Fantasy VIII. Hironobu Sakaguchi, Shinji Hashimoto, Yoshinori Kitase, Yoshitaka Amano, Tetsuya Nomura, Kazushige Nojima, and Nobuo Uematsu; Square Company, Limited. 1999.

Final Fantasy IX. Hiroyuki Ito, Hironobu Sakaguchi, Shinji Hashimoto, Shuko Murase, Kazuhiko Aoki, Yoshitaka Amano, Nobuo Uematsu, and Hideo Minaba; Square Company, Limited. 2000.