

## Remakes e experiência estética com games: o caso de Final Fantasy VII

### *Remakes and the aesthetic experience within games: the case of Final Fantasy VII*

José Guilherme Abrão Firmino<sup>1</sup>

Rodrigo Cássio Oliveira<sup>2</sup>

#### Resumo

A proposta deste trabalho é abordar as práticas de remake na indústria de games, tendo como objeto o remake de Final Fantasy VII, lançado para PlayStation 4 em 2020. A nossa hipótese é a de que o remake é um procedimento normal de uma cultura de consumo em que os princípios de originalidade e unicidade dos produtos culturais foram substituídos pela ideia de uma obra aberta e em permanente atualização. Assim, empregamos teorias filosóficas que investigam o estatuto da experiência estética na contemporaneidade a fim de compreender as estratégias que o game analisado utiliza para atualizar as propostas iniciais que lhe deram origem. A nossa conclusão é que os remakes e atualizações obrigam a indústria de games a tomar decisões constantes sobre as possibilidades de expandir, modificar ou conservar o conceito dos games disponíveis no mercado.

Palavras-chave: Jogos digitais, Remakes, Estética, Consumo.

#### Abstract/resumen/resumé

*The purpose of this work is to address the remake practices in the games industry, having as object the remake of Final Fantasy VII, released for PlayStation 4 in 2020. Our hypothesis is that the remake is a normal procedure of a consumer culture in which the principles of originality and uniqueness of cultural products were replaced by the idea of an open and constantly updated work. Thus, we employ philosophical theories that investigate the status of the aesthetic experience in contemporary times in order to understand the strategies that the analyzed game uses to update the initial proposals that gave rise to it. Our conclusion is that remakes and updates force the game industry to make constant decisions about the possibilities to expand, modify or retain the concept of games available on the market.*

*Keywords/Palabras clave/Mots clefs: Digital games, Remakes, Aesthetics, Consumerism*

---

<sup>1</sup> Mestre em Performances Culturais pela Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás.

<sup>2</sup> Professor adjunto da Faculdade de Informação e Comunicação (FIC) da Universidade Federal de Goiás (UFG). Doutor em Estética e Filosofia da Arte pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) com pós-doutorado em Lexicologia e Estética pela Università di Pisa (UNIFI-Itália). Contato: [rodrigocassio@ufg.br](mailto:rodrigocassio@ufg.br)

## Introdução

Em 2020, um dos principais lançamentos para o PlayStation 4 (PS4), da Sony, foi *Final Fantasy VII: Remake*, produzido pelo estúdio japonês Square Enix. Como o nome já indica, trata-se de uma nova versão do jogo lançado originalmente para o PlayStation (PS1) em 1997. Este é apenas um de vários títulos recentes no mundo dos games que ganharam remakes para sistemas modernos<sup>3</sup>. Assim como no cinema, o ato de refazer estes produtos midiáticos do passado parece estar em voga<sup>4</sup>, sendo muitas vezes adicionadas novidades ou modificações nas versões originais.

Neste paper vamos explorar o sentido dos remakes na indústria dos jogos digitais de um ponto de vista estético, ou seja, em torno do significado dessa prática para a experiência dos jogadores e para a cultura contemporânea. Nosso objeto de análise é *Final Fantasy VII: Remake*; um jogo que, até agosto de 2020, havia vendido mais de 5 milhões de cópias<sup>5</sup>.

Do nosso ponto de vista, os remakes são um procedimento que se naturalizou no meio dos produtos culturais como são hoje. Nossa aproximação ao tema se dá por meio de abordagens oriundas dos estudos culturais como a de Eberwein (1998), relativa ao produto como obra técnica e cultural pertinente a seu tempo, ou Quaresima (2002), relacionada à unicidade da obra e sua essência. Para complementar a abordagem estética propriamente dita, contamos com as referências de Angela Ndalianis (2004) e Omar Calabrese (2013), cujas contribuições aos estudos dos games passa pela percepção de propriedades estéticas típicas da produção cultural da virada do século XX para o século XXI. Uma das categorias que estes autores utilizam, e com a qual vamos dialogar aqui, é a categoria da *repetição*.

De que modo a repetição se constitui como uma característica da experiência estética dos jogadores com os remakes de games atuais? Ao discutirmos essa questão, trabalharemos sobre o estado atual da superação dos princípios de originalidade e unicidade dos produtos culturais, que foram substituídos pela ideia de uma obra aberta e em permanente atualização. Esse tema já muito debatido nos estudos de estética e cultura - nos estudos de cinema ou de séries televisivas, por exemplo - permite também o tratamento de problemas pertinentes para os jogos e as novas tecnologias de interação, englobando pesquisas sobre como os jogadores contemporâneos performam e experienciam elementos estéticos presentes nos games.

## A lógica dos remakes e a experiência estética contemporânea

Quando falamos em experiência estética, temos como pressuposto uma longa história sobre como os homens experimentam objetos que possuem determinadas características, ou que mobilizam determinadas formas de sensibilidade. Derivada do termo grego *aisthesis*, a noção moderna de estética adquiriu significados que extrapolam o seu uso original na filosofia, bem como o contexto que deu sentido específico a este uso. Todavia, de modo genérico, nós ainda podemos nos referir à experiência estética como uma forma de relação pela qual a sensibilidade humana está ativa e se destaca como uma faculdade específica, que viabiliza aos sujeitos a fruição com objetos dados à apreciação pelos sentidos.

<sup>3</sup> Alguns exemplos apenas na plataforma PS4 incluem: Resident Evil 2; Resident Evil 3; Nemesi; Crash Bandicoot N. Sane Trilogy; Secret of Mana; Spyro: The Reignited Trilogy; Shadow of the Colossus, Mafia: Definitive Edition, Destroy All Humans e MediEvil.

<sup>4</sup> Os estúdios Disney, por exemplo, começaram a sistematicamente refazer suas animações clássicas a partir de Cinderella (2015) cujo lançamento mais recente foi Mulan (2020) e há mais no forno, como A Pequena Sereia (previsto para 2021).

<sup>5</sup> Ver <[https://square-enix-games.com/en\\_GB/news/final-fantasy-vii-remake-shipments-sales](https://square-enix-games.com/en_GB/news/final-fantasy-vii-remake-shipments-sales)>.

No contexto da Grécia Antiga, as teorias precursoras de Platão sobre o que modernamente denominamos de estética trataram da noção de Belo natural, recusando a *mimesis* artística como uma prática cultural desejável pelos homens. Tornou-se famoso, por exemplo, o episódio da *República* em que o filósofo expulsa os poetas de sua Cidade-Estado. Em que pese a contribuição platônica para que a estética se formatasse na Antiguidade como uma teoria da experiência do Belo, chama atenção que os sentidos eram descartados por Platão como falsas vias de acesso à realidade.

Sem autonomia como campo de conhecimento, a estética se viu submetida à teoria do conhecimento, e o peso imponente da verdade, concebida como a ideia perfeita que apenas a razão apreende, acabou por subjugar a sensibilidade e restringir a discussão estética ao âmbito de uma experiência eminentemente intelectual. Em Platão, a beleza, isto é, o objeto da estética, possuía também uma dimensão moral e epistemológica. O que queremos destacar é que essa dimensão se interpôs contra a possibilidade da reprodução das obras de arte como um procedimento valoroso para a sociedade. Reproduzir, imitar, *mimetizar*, correspondiam, para Platão, um distanciamento cada vez maior da verdade e, principalmente, da experiência estética - entendida então como a experiência do Belo.

Naturalmente, tal compreensão originária que buscamos no platonismo passou por transformações grandiosas na história do pensamento, e a estética, já como disciplina autônoma, aportou no século XX com teorias que mudavam radicalmente os seus pontos de vista sobre a relação entre reprodução e experiência estética. Uma das mais destacadas análises a esse respeito foi a de Walter Benjamin. No conhecido texto *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica*, o autor argumenta sobre como a arte (aqui a referência não é mais o belo natural) tornou-se tecnicamente reproduzível em razão dos adventos tecnológicos característicos de uma sociedade de massa (BENJAMIN, 2012). A obra de arte perdeu a autenticidade e deixou de ser compreendida como se existisse em um 'aqui e agora' insubstituível.

Nesse sentido, o século XX rompeu com o modelo de experiência estética próprio da arte chamada 'burguesa' (por exemplo, a contemplação introspectiva de quadros em uma parede), e passou a incentivar um comportamento mental marcado pela fragmentação da atenção, a distração e a inquietação física e subjetiva que, mais adiante, ocasionaram a consolidação da interação com as obras como um dos aspectos mais destacados da arte contemporânea. Esse processo fica claro na análise de Benjamin, como no exemplo abaixo, extraído de *A Obra de Arte na era de sua Reprodutibilidade Técnica*:

À imersão, que se tornou, na degeneração da burguesia, uma escola de comportamento associativo, contrapõe-se a distração como uma modalidade de comportamento social (BENJAMIN, 2012, p.107).

Ou ainda na passagem abaixo, em que Benjamin contrapõe o modo de apreciação contemplativo ao novo tipo de experiência pela qual as multidões de consumidores da arte do século XX teriam invertido a lógica da relação com a obra:

Reclama-se a ele que as massas procurariam distração, enquanto que o amante da arte se aproximaria desta com recolhimento. Para as massas, a obra de arte seria uma oportunidade de entretenimento; para o amante da arte, ela seria um objeto de sua devoção. (...) Aquele que se recolhe perante uma obra de arte submerge nela. (...) Ao contrário, a massa distraída, por seu lado, submerge em si a obra de arte (BENJAMIN, 2012, p.96).

No mesmo período histórico em que Benjamin produzia suas teses sobre a reprodutibilidade, uma perspectiva paralela à do autor era desenvolvida pelos pesquisadores da chamada Escola de Frankfurt, grupo ao qual Benjamin não se integrou formalmente, mas com o qual manteve notória conexão intelectual. Essa fase muito conhecida dos estudos culturais do século XX deu origem à chamada teoria da indústria cultural, elaborada por Adorno e Horkheimer no decorrer dos anos 1930 e 1940.

A assim chamada indústria cultural supõe que os produtos para consumo massificado são padronizados e perdem as características artísticas distintivas que garantiriam o seu *status* de obra de arte, resultando na destruição da experiência estética e de uma ideia de autenticidade que, aqui, não decorre apenas do caráter reprodutível dos produtos culturais, mas também de uma ideia de falseamento e engano que tornaria impossível a arte verdadeira no contexto de intensa 'industrialização' da cultura (ADORNO, 2009).

A dinâmica social das décadas que seguiram à primeira metade do século XX trouxe consigo mudanças que demonstraram o enfraquecimento das teses frankfurtianas, particularmente no que diz respeito à suposta neutralização da capacidade de invenção e inovação dos produtos dentro da lógica da indústria cultural. Hoje compreendemos que um produto tido como padrão para o consumo massivo, tanto em forma quanto em conteúdo, não é o mesmo de 30 anos atrás, e que os anseios contemporâneo (valores, papéis e gostos) se modificam lentamente, atualizando a produção cultural como um todo e levando adiante a renovação das formas de experiência estética - muitas vezes, essa renovação é conduzida pelas próprias inovações tecnológicas que tampouco cessam de influenciar na organização do mundo da arte e do entretenimento.

Ao incluirmos a noção de entretenimento como uma categoria relevante que acompanha o conceito de arte no debate estético contemporâneo, estamos em consonância com as pesquisas de Angela Ndalianis sobre a produção cultural das décadas mais recentes (tanto do final do século XX como do início do século XXI). Ndalianis desenvolveu essa abordagem no livro *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, de 2004, mobilizando o conceito de neobarroco para se referir ao momento vivido no período estudado por ela.

Atenta à necessidade de analisar as propriedades estéticas dos produtos culturais, a pesquisadora aborda filmes, séries de TV e games como exemplos da recorrência de características estético-formais do estilo barroco na época contemporânea. O interesse da autora pela tecnologia permite que ela trabalhe com os games sem desprezar aspectos elementares que fazem dessa mídia algo tão singular e profícuo no cenário atual da cultura. Para a construção da nossa análise de *Final Fantasy VII: Remake*, é possível apreender, do trabalho de Ndalianis, interessantes observações sobre o princípio da repetição como uma das características definidoras do estilo barroco.

Ndalianis elabora sua reflexão sobre esse tema em sintonia com o semioticista italiano Omar Calabrese, que, no começo dos anos 1980, publicou a obra *L'Età Neobarocca*, e estabeleceu um conjunto de pares conceituais pertinentes para reconhecer as características estético-formais das obras neobarrocas da contemporaneidade. Segundo Calabrese, haveria uma nova forma estética manifestada em vários exemplos de configuração dos produtos culturais no final do século XX, entre os quais o autor inclui os remakes:

Os 'replicadores' (filmes seriados, telefilmes, *remakes*, romances de consumo, quadrinhos, canções e assim por diante) nascem como produtos de repetição mecânica e

otimização do trabalho, mas o seu aperfeiçoamento produz mais ou menos involuntariamente uma estética: uma *estética da repetição* (CALABRESE, 2013, p. 76-77, tradução nossa, grifos nossos).

Nesses termos, uma experiência estética marcada por repetições constitui um interessante suporte relacionado à prática de remakes em jogos, e nos permite interpretar essa prática como um fenômeno associado a um fator de época que estimula determinadas qualidades formais como uma orientação geral para os produtos consumidos no mundo do entretenimento. Falamos, então, de uma organização ampla que produz um tipo de experiência estética pela qual os membros da cultura atual teriam legítimo interesse, e por isso se dedicariam espontaneamente a ela.

## Análise de Final Fantasy VII: Remake

Na parte anterior, enumeramos características do remake no cinema e como elas se relacionam com as mudanças dinâmicas da sociedade. Tratamos também de como isso reflete na chamada indústria cultural, e como o problema da experiência estética se reconfigurou neste contexto. Nesta parte, iremos relacionar tais pontos ao nosso objeto de estudo.

O objeto escolhido para análise é *Final Fantasy VII: Remake*, lançado para PS4 em março de 2020. O jogo original foi o primeiro game em 3D da franquia Final Fantasy do estúdio japonês Square Enix, assim como foi o primeiro jogo da série lançado para o PlayStation, em 1997. No que tange ao que motivou o seu remake, *Final Fantasy VII* é, até hoje, o jogo mais bem sucedido comercialmente da franquia<sup>6</sup>, tendo conseguido um notável impacto cultural<sup>7</sup>. O game foi relançado para diversas plataformas modernas como PC, iOS e Android e mesmo o PS4.

Em *FF VII*, o jogador assume o papel de Cloud Strife, um mercenário contratado pelo grupo ecoterrorista Avalanche em uma luta contra o extrativismo predatório da megacorporação Shinra que usa MAKO (mais tarde descoberto que além de fonte de energia é a força vital do planeta) para produzir energia elétrica e armas poderosas.

Ao desejo por renovação, no caso dos videogames, soma-se o fator das gerações tecnológicas: nos pouco mais de 20 anos que separam *Final Fantasy VII* de *Final Fantasy VII: Remake*, a capacidade de processamento quadruplicou e a fidelidade gráfica saltou de polígonos simples de 32 bits para o fotorrealismo 4K. Dessa forma, é possível afirmar que se espera que o remake dos games inove a obra tecnicamente mas sem perder a ligação e coerência estética direta com o original. De fato, o remake está ligado a esta mudança constante de contextos e, portanto, de significado que ocorrem naturalmente na relação entre indústria cultural e sociedade.

Isto está de acordo com a perspectiva de Ndalianis (2004) sobre a repetição e sobre a nossa cultura depender de sistemas sensorialmente engajantes. Com o passar do tempo, a nossa forma de consumir mudou, inclusive o modo como consumimos produtos culturais. Lipovetsky (2006) defende que, com a revolução da informática e das redes, ingressamos em uma nova era de hiperconsumo. Para o autor, "surtem incessantemente novas vontades de consumir" (2006, p. 38) e essa busca é alimentada pelo fator da novidade. Há um fator de 'experiência do consumo', em que o consumidor

<sup>6</sup> O jogo original vendeu até hoje cerca de 12,5 milhões de cópias. Ver: <<https://www.famitsu.com/news/202004/21197153.html>>.

<sup>7</sup> Ver: <<https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/04/03/final-fantasy-7-legacy-creators/>>.

passa a fazer escolhas mais individualizadas, em oposição ao consumo 'padronizado'. Ironicamente, o desejo por renovação constante está ligado à nostalgia.

O que triunfa não é tanto a regressão psicológica quanto a consagração social da juventude como ideal da existência para todos (...). O hiperconsumidor não adquire apenas produtos *high tech* para comunicar-se em tempo real, compra também produtos *afetivos*, fazendo as condições da infância viajar no tempo (LIPOVETSKY, 2006, p.73).

Dessa forma, o remake acaba adquirindo permissão para se tornar a realização concreta dos dois desejos simultâneos - o desejo pelo novo, e o desejo pelo passado. Lipovetsky e Serroy (2005) apontam o fenômeno do *criativo transestético* que promove uma hibridização das dimensões estético-imaginárias-emocionais tendo em vista o lucro e a conquista dos mercados, misturando estilo e arte, o comercial e o criativo. O avanço do consumo e da tecnologia não eliminou o avanço de lógicas sensíveis, estéticas e qualitativas.

Quaresima (2002) enumera alguns fatores, sendo os principais seu teor emocional, seu impacto cultural ou comercial. De base emocional, podemos citar a nostalgia: se uma obra teve impacto no passado, pode ter novamente; outro fator é relevância: os temas e o assunto de uma obra podem ser pertinentes no presente; e por fim podemos citar fatores mais pragmáticos como o sucesso: uma obra aclamada pela crítica ou excepcionalmente lucrativa nas bilheterias pode voltar a ser de novo.

Já mencionamos o sucesso comercial e a popularidade do jogo original, mas é interessante salientar também o seu tema: certamente o tema do combate ao extrativismo predatório, defesa dos recursos naturais e a busca por fontes alternativas de energia é mais pertinente em 2020 que em 1997. Eberwein (1998) considera que esta recontextualização do remake é um fator determinante para a sua relevância, pois a obra é reinserida em um contexto cultural e social diverso daquele que lhe é de origem.

O autor enumera, portanto, que através de diversas mudanças o produto cultural pode ganhar novas implicações em relação à obra original, sendo que as principais mudanças são os novos contextos político-sociais e o avanço tecnológico da mídia. Assim, embora retome uma obra anterior ao recontextualizá-la e reinseri-la culturalmente, os remakes criam uma nova obra que, a seu modo, é única.

Há uma questão benjaminiana aqui: como pode o produto ser único se a obra é reproduzível? O que há, portanto, é um descolamento em relação à obra original resultando, de fato, em dois produtos que, embora unidos em seu conteúdo, possuem características díspares o suficiente para diferenciá-los. Esta diferenciação vem, então, da soma das mudanças presentes na obra refeita assim como a sua absorção por um novo público.

Quaresima propõe uma definição simples para os remakes: trata-se de refazer um texto que se contrapõe a um texto anterior/original dentro da mesma mídia, definição esta que se adequa sem problemas tanto a games quanto filmes. Em seu texto ele também cita outra perspectiva interessante e que pode ser válida tanto para filmes quanto para jogos, qual seja, a de que os remakes oferecem ao texto uma espécie de segunda chance, em sentido amplo, englobando tanto questões subjetivas quanto técnicas:

Dar ao texto uma segunda chance, permitir que ele realize o que não pôde realizar da primeira vez, não significa apenas dar aos personagens ou à situação uma nova oportunidade.

# SIIMI/2020

VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020

Significa providenciar o *texto*, no seu nível de estrutura formal, sua organização narrativa, assim como seus meios tecnológicos, uma segunda oportunidade (QUARESIMA, 2002, p.80, tradução nossa).

Tal perspectiva é muito interessante para o mundo dos games por sua natureza tecnológica e interativa. Ela converge com a proposta de Eberwein sobre a recontextualização. Uma questão crucial no remake de um jogo é se ele é *jogado* de uma maneira diferente, e o que isso significa para os jogadores antigos, e também para os novos, quando não tiveram contato com a obra original.

A questão fica evidente nos aspectos estético-formais do novo jogo em relação ao original. *Final Fantasy VII* foi lançado para o PS1, um modelo defasado. Seus gráficos 3D simples e personagens cartunescos e coloridos (Figura 1) eram impressionantes para a época, mas não atendem aos desejos e tendências dos games em 2020. Dessa forma, *Final Fantasy VII Remake* opta por uma estética completamente diferente, primando por um fotorrealismo estilizado que tira vantagem dos gráficos 4K e muda os tons coloridos e infantis para uma paleta mais escura e sombria (Figura 2).

Figuras 1 e 2: Cloud no jogo original e no jogo de 2020



Modelos coloridos e cartunescos. Fonte: Square Enix

As mudanças de contexto e de tecnologia se encontram em outra modificação significativa: a jogabilidade, ou seja, a forma como o jogador interage com o mundo digital. Produto de seu tempo, *Final Fantasy VII* possui uma câmera estática e ligeiramente acima dos personagens, além de um sistema de combate baseado em turnos, o que é tudo muito comum para a época (Figuras 3 e 4). Porém, para o público de 2020, um jogo 3D com câmera estática geraria grande estranhamento, e o combate por turnos poderia ser considerado 'chato'. Dessa forma, em *Final Fantasy VII Remake*, a câmera é fixa sobre o ombro de Cloud e o jogador possui total controle sobre ela, podendo aproximar e afastar sua visão, ou girar em 360 graus. O combate não é mais por turno, mas um híbrido com ação em tempo real, cheio de explosões, poderes

# SIIMI/2020

VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020

especiais e faíscas. Além disso, o jogador pode assumir o controle de qualquer um dos personagens em combate ao toque de um botão.

Figura 3: sistema de combate em 1997



As batalhas por turno eram comuns em jogos do tipo em 1997. *Fonte: Square Enix*

Figura 4: Sistema moderno de combate



Os turnos são trocados por mais ação e espetáculo. *Fonte: Square Enix*

Já no campo do novo contexto político e social, o remake também opta por algumas escolhas em seu conteúdo, não ficando livre de controvérsias. Por exemplo, inserido em um novo contexto de feminismo e por adotar uma estética-formal mais realista, a personagem Tifa ganhou contornos menos sexualizados que no jogo original.



# SIIMI/2020

VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020

Foi uma decisão informada pelo mercado atual e pela própria Sony. Nas palavras dos próprios desenvolvedores, manter-se próximo do design original não apenas seria estranho como poderia dificultar o sucesso do game com as novas gerações de jogadores. Ao site Polygon, representantes do estúdio definiram a mudança como uma decisão ética<sup>8</sup>.

É uma polêmica pequena, mas ela reflete que os detalhes são levados em consideração nos remakes. De forma muito interessante, porém, outra passagem polêmica do jogo original foi não apenas mantida como ampliada: em um dado momento na trama, Cloud precisa se disfarçar de mulher para confrontar um criminoso.

Figuras 5 e 6: Cloud disfarçado em 1997 e em 2020



Apesar de uma possível controvérsia, o trecho foi mantido no Remake. *Fonte: Square Enix*

Na versão de 2020, uma das ampliações é que, dependendo de como o jogador procedeu antes, e também de suas ações, Cloud pode vestir até três modelos de vestido diferentes, encorajando o fator de replay para ver todos. O mesmo vale para Tifa, que também pode adotar modelos diferentes durante a mesma parte. Outra alteração

<sup>8</sup> Ver: <<https://www.polygon.com/2019/6/19/18691773/square-enix-tifa-redesign-chest-final-fantasy-7-remake>>.

acontece antes de Cloud vestir o disfarce em si: no Remake, para conseguir o vestido o jogador precisa vencer uma competição de dança coreografada com um outro homem codificado como homossexual<sup>9</sup>. A sequência não apenas teve boa recepção no remake, como é considerada uma das mais memoráveis.

Como um artigo do Kotaku<sup>10</sup> registra, a sequência original não envelheceu bem, dado o contexto em que a comunidade LGBT ainda era percebida no *mainstream*. A nova versão por sua vez adapta e expande o mesmo segmento de forma mais condizente com 2020, transformando o que era uma piada sexista em uma celebração.

Para Quaresima (2002), essas alterações conferem ao remake algo de 'anti-autoral': elas negam o autor ao valorizar, primeiramente, o texto. Nessa perspectiva, o que motiva o remake tem algo a ver com a 'essência' do filme, seu nexos narrativo que, dialogando com Eberwein, motivaria recontar a mesma história para um público diferente. Seu ponto de vista não é de que cada obra não seja única, mas que o poder do texto transcende uma obra só. Este pode ser recontado diversas vezes, sem perder seu apelo. Pode inclusive ganhar nuances a cada vez que é recontado. Tanto a obra original quanto o remake são absorvidos por uma nova audiência de forma diferente.

Como conferido pelos exemplos anteriores no que tange o visual, a jogabilidade e o conteúdo de *Final Fantasy VII Remake*, o remake salienta a obra como uma obra aberta que pode ser retrabalhada e reinterpretada com o passar do tempo, não apenas por novos poderes criativos, mas com a participação de novos públicos. Todas as mudanças implementadas em *Final Fantasy VII Remake* permitiram que um novo público pudesse se engajar de uma melhor maneira com a mesma história, cenário e personagens introduzidos em 1997.

Isto dialoga com o conceito de Umberto Eco (2016) quanto à obra aberta, em que toda obra está sujeita a várias interpretações diferentes a cada vez que é apresentada ao público, ao mesmo tempo em que toda obra possui uma intencionalidade.

Com efeito, Angela Ndalianis (2004) observa que os produtos midiáticos contemporâneos, em razão do seu grau de sofisticação, buscam transcender os limites tradicionais do entretenimento, recorrendo a universos expandidos, sequências e prequelas.

A característica central do barroco (...) é sua falta de respeito pelos limites do retrato. Formas fechadas são substituídas por estruturas abertas que favorecem um policentrismo dinâmico e expansivo. Estórias que se recusam a serem contidas em uma única estrutura, expandindo seus universos narrativos em sequências e séries. Mídias distintas atravessam para outra mídia, se fundindo, influenciando ou sendo influenciado por outras formas de mídia (NDALIANIS, 2004, p.25, tradução nossa).

Os games, assim como o cinema, encampam agora produções cada vez mais caras resultando em produtos cada vez mais sofisticados. Essa perspectiva é particularmente pertinente para *Final Fantasy VII Remake*, considerando-se a forma pela qual o game foi estruturado, com destaque para o desfecho do game.

<sup>9</sup> O IGN registrou toda a sequência em seu canal: <<https://www.youtube.com/watch?v=rew5i1gfyoc>>.

<sup>10</sup> <<https://kotaku.com/final-fantasy-vii-remake-gives-clouds-honeybee-inn-make-1842905547>>.

O jogo original é dividido em duas partes: a primeira delas em Midgar, uma cidade-Estado sede da megacorporação Shinra. A segunda parte acontece fora de seus muros. Desde antes de seu lançamento, fora revelado que *Final Fantasy VII Remake* cobriria apenas a seção em Midgar, com o resto do jogo e da trama sendo abordado em games futuros. Ora, desta forma, *Final Fantasy VII* já se torna uma nova série da franquia, sem previsão de em quantos jogos a narrativa será concluída. Mas o jogador de *Final Fantasy VII Remake* teve uma surpresa maior: levando ao extremo estas características de expansão e de obra aberta apontada por Ndalianis, o jogo possui um desfecho completamente diferente do jogo original.

No jogo de 1997, próximo à sua conclusão, Cloud descobre ser um clone com as memórias implantadas do seu melhor amigo, Zack, morto no passado. Pouco antes disso, Aerith, principal interesse amoroso da trama, é assassinada pelo vilão Sephiroth. No final de *Final Fantasy VII Remake*, é dado aos personagens a opção de “lutar contra o destino”, o que eles tentam fazer, e são bem-sucedidos ao fazê-lo. Com o novo final, Zack está vivo e a segunda parte do jogo não está mais definida pelos eventos do game noventista.

Novamente, isto casa com a perspectiva de Eco (2016) da obra aberta: os desenvolvedores decidiram, deliberadamente, “abrir” o jogo em sua estrutura, rompendo com as expectativas e com os paradigmas estabelecidos pelo jogo original. Ao romper com o que estava pré-determinado, ao “enfrentar o destino”, o jogo abre o seu leque de possibilidades.

A informação que procuro será diretamente proporcional à entropia; pondo ordem no sistema e diminuindo-lhe a entropia, saberei muito em um certo sentido, e saberei muito menos em outro. O mesmo acontece com a transmissão de uma informação (ECO, 2016, p.124 e 125).

Assim, no jogo, passamos de ter toda a informação (saber todos os acontecimentos até o final, segundo o jogo antigo), para nenhuma informação, ou senão informações novas, que contradizem as anteriores.

Ainda seguindo Eco, o resultado desta escolha foi polêmico, mas colocou tanto jogadores antigos quanto recém-chegados unidos na mesma experiência: ambos não sabem para onde o jogo irá em sua sequência, e tampouco como a história termina. Foram unidos pela perspectiva do inédito em que precisam desvendar a nova narrativa.

## Considerações finais

Devido à natureza dinâmica da sociedade, os produtos culturais, assim como nosso anseio por eles, mudam com o passar dos anos. Com base em Ndalianis (2004) e Calabrese (2013) buscamos elucidar de que modo a categoria estética da repetição pode ser vista como fundamento para analisar a experiência com os remakes de games. Tal perspectiva também nos permite observar de que modo a tecnologia e as alterações no cenário sócio-político afetam, e, até certo ponto, transformam os produtos culturais, para então serem consumidos e interpretados de outra forma por uma nova audiência.

Associamos essa perspectiva a Quaresima (2002) e Eberwein (1998), que descrevem tanto o fator da renovação técnica quanto as mudanças em dinâmicas sociais como principais justificativas para a naturalização dos remakes na atualidade. Dessa forma, tirando vantagem das características estético-formais da obra de arte reprodutível, apontadas por Benjamin (2012), o produto midiático não perde significado,

# SIIMI/2020

VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020

mas ganha novos significados ao deixar de ser uma obra fechada e intocável, tornando-se enfim uma obra aberta.

Em uma mídia interativa e tecnologicamente acelerada como os games, tais características se tornam ainda mais evidentes. Buscamos demonstrá-las em *Final Fantasy VII Remake*, concluindo que o remake não apenas altera o jogo original para que uma nova audiência tenha experiências novas com ele, como também incorpora a audiência antiga ao optar por um final aberto, que altera a conclusão do game original e lança uma nova série - estratégia que expande as fronteiras estéticas e narrativas estabelecidas pelo game original.

## Referências

ADORNO, Theodor. *Indústria Cultural e Sociedade*. 5ª edição. São Paulo, Paz e Terra, 2009.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época da sua reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre, Editora Zouk, 2012.

CALABRESE, O. *Il neobarocco: forma e dinamiche della cultura contemporanea*. Firenze: La casa Usher, 2013.

EBERWEIN, Robert. *Remakes and Cultural Studies*. In: HORTON, Andrew e MCDUGAL, Stuart Y. (orgs). *Play It Again, Sam: Retakes on Remakes*. Berkeley, University of California Press, 1998.

ECO, Umberto. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. 10ª edição. São Paulo, Editora Perspectiva, 2016.

LIPOVETSKY, Gilles. *A Felicidade Paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*. São Paulo, Companhia das Letras, 2006.

LIPOVETSKY, Gilles e SERROY, Jean. *A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista*. São Paulo, Companhia das Letras, 2005.

NDALIANIS, A. *Neo-Baroque aesthetics and contemporary entertainment*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2004.

QUARESIMA, Leonardo. *Loving Texts Two at a Time: The Film Remake*, IN *Cinémas*, vol.12, nº 3, p.73-84, 2002. Disponível em: <<https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2002-v12-n3-cine465/000736ar/>>. Acesso em: 04/09/20.