

# LA CIUDAD MECÁNICA EN LOS JUEGOS DE ROL. UNA LECTURA MARXISTA DE *FINAL FANTASY VII*

Saúl RIVAS GONZÁLEZ  
Universidade de Santiago de Compostela  
saulrivas@gmail.com

RESUMEN: En el presente trabajo intento dar cuenta de una serie de fenómenos inherentes a la ciudad en el marco del videojuego *Final Fantasy VII*. Bajo una óptica marxista, analizo los diferentes aspectos de la configuración social y económica presentada en la historia de este videojuego. Las aportaciones de las teorías económicas de Marx y los ensayos posteriores sobre las mismas ofrecen un punto de vista que, a mi juicio, debe ser tomado muy en cuenta para entender la configuración de la narración presentada en dicho videojuego. El concepto de ciudad, ampliamente estudiado por el comparatismo, tiene vital importancia en la mayoría de los juegos de rol. Por ello realizo un análisis arquitectónico de los escenarios que aparecen en el videojuego poniéndolos en relación con modelos cinematográficos que sentaron las bases de movimientos arquitectónicos a lo largo del siglo XX.

*Palabras clave:* *Final Fantasy VII*, marxismo, ciudad, cine, arquitectura.

ABSTRACT: Cities are a key element to understand modern and post modern creations. Videogames, one of the fields that are currently enriching and refreshing the comparatism, as well as cinema, concretely sci-fi cinema, describe different city models, conservative, mechanised, industrialised, dystopian. Most of the time, those fiction cities are no more than the never-ending, Marxist, classist fight, a fight between workers and machines, present cyborgs. With this contribution, I want to approach an almost canonical role videogame: the number VII in *Final Fantasy Saga*. On the one hand I will analyse the gaming system in detail, and on the other the different city models involved. I will refer to the rich topographies of mechanical and post-industrial cities. In *Final Fantasy VII* we can see, walking through its different cities, many of the key elements required to understand the Marxist city concept. This videogame shows the many different conflicts that an industrialised and mechanised city generates. That is, dominant class oppression, natural environment destruction, job destruction, neglect of land and farm work, resource and worker exploitation, etc. The game's may city, Midgar, based on seven pillars that isolate it from the slums buried in the inferior level, is a clear example of the superstructure, the marginalisation of the worker class. My analysis, from a Marxist perspective, will also approach other literature and cinematographic cities, such as *Metropolis* by Fritz Lang, who is closely related to my study.

*Key words:* city, marxism, sci-fi, *Final Fantasy VII*, cinema.

## 1. LA SAGA *FINAL FANTASY*

### 1.1. Historia de la saga

*Final Fantasy* fue creada por Hirobonu Sakaguchi y desarrollada por Squaresoft a finales de los años ochenta del siglo XX. Cuando hablamos de *Final Fantasy*, más que de una saga deberíamos hablar de una franquicia. Desde el momento en que apareció la primera entrega en el año 1987 para la plataforma NES, han sido lanzadas al mercado trece entregas, las cuales no tienen la menor relación entre ellas en cuanto a trama o personajes; salvando la entrega número siete, en la que se centrará esta comunicación.

La entrega *Final Fantasy VII* supuso una revolución en el mundo de los videojuegos. Su potencia gráfica era sobresaliente y su historia fue considerada como una de las más complejas y desarrolladas hasta la fecha. La capacidad gráfica y la necesidad de ser lanzada en CD-ROM llevaron a los directivos de la compañía a abandonar la relación comercial con Nintendo y poner en el mercado el juego para la plataforma PlayStation de Sony, y también para PC.

Fue la primera entrega de la saga en introducir gráficos en tres dimensiones y secuencias animadas. Ésta es una de las principales causas de que los desarrolladores decidiesen lanzarlo para plataformas con soporte CD-ROM.

El impacto que el juego tuvo en los jugadores llevó a crear secuelas del mismo, algunas muy recientes, e incluso películas de animación digital como *Final Fantasy VII: Advent Children*, estrenada en 2007.

### 1.2. Final Fantasy VII

La historia de este videojuego es sumamente compleja y larga. Es una historia que vamos conociendo mientras que avanzamos en el juego, y que el jugador/lector debe ir construyendo mediante fragmentos de los diálogos entre personajes, las *cut-scenes* y el resto de juegos de la saga y las películas de animación. En este caso hablo de saga porque hay una serie de videojuegos y películas de animación posteriores que completan la historia actuando como precuelas y secuelas. Hay que tener en cuenta las posteriores apariciones de videojuegos relativos a la historia de *Final Fantasy VII: Before Crisis* y *Crisis Core* (anteriores a la historia narrada en el original) y la secuela *Dirge of Cerberus*.

*Final Fantasy VII* nos acerca a la historia de un misterioso guerrero que no recuerda su pasado con claridad y que resulta enigmático para cuantos lo rodean. Comienza siendo un mercenario contratado por una organización terrorista que lucha contra el poder opresor establecido en la metrópolis de Midgar. Conforme va avanzando la historia, se irá erigiendo en líder de una lucha por salvar a todo el planeta de múltiples amenazas.

Como todo héroe de acción clásica, Cloud, que así se llama el protagonista, tiene su némesis: un siniestro guerrero llamado Sephiroth, que representa todo el mal contra el que luchan.

### 1.3. Los escenarios

Como todo RPG (Role-Playing Game; son las siglas habitualmente empleadas para referirse a este tipo de juegos basados en encarnar personajes a través de diálogos y elementos de azar como los dados o los algoritmos que se emplean en las versiones digitales), los escenarios son, junto con los diálogos, los elementos más importantes para el desarrollo de la aventura. En este caso se trata de escenarios muy cuidados que nos remiten al cine de ciencia ficción, a la arquitectura de principios del siglo XX e incluso a la tradición estética japonesa.

La historia en los RPG es fragmentaria y está en constante cambio. El jugador/lector ha de ir desenmarañándola mediante la elección de respuestas en los diálogos y también a través de las opciones que elija en cuanto a rutas a seguir, objetos que recoger y personajes a utilizar. La interacción es la responsable de la construcción de una historia que es mutable.

Los escenarios del juego están dispersos a lo largo de un mapamundi dividido en tres continentes y dos pequeños archipiélagos. En cada uno de los continentes hay varias ciudades, cada una con su propia historia, idiosincrasia y apariencia estética.

En el juego existen diferentes tipos de visualización de los mismos, ya que, dependiendo de si el jugador se mueve por el mapamundi, las batallas, las *cut-scenes* o los interiores, los niveles gráficos varían, ofreciéndonos una mayor o menor posibilidad de observación de los detalles. Los escenarios nos permiten apreciar sutiles matices de la historia que serán posteriormente analizados y que conforman una parte muy importante de este trabajo.

### 1.4. La mitología

En este juego, como en el resto de los de la franquicia, el eclecticismo es la tónica dominante, tanto en un nivel estético como en un nivel filosófico<sup>1</sup>. La arquitectura capitalista, ecléctica, modernista, impresionista, etc. convive con la tradicional japonesa. Asimismo, hay multitud de referencias a mitologías escandinavas, hindúes, griegas, sintoístas...

La mitología aparece representada no sólo por los nombres de personajes, lugares y armas, como por ejemplo Odín, Cid, Ragnarok, Gilgamesh..., sino también por las representaciones de las mismas, como por ejemplo la invocación de poderes mágicos de Shiva, Quetzal, Kujata, Alejandro Magno o Cerbero.

La propia ciudad de Midgar, centro de la historia y de mi análisis, proviene de *Midgard*, que en la mitología escandinava era uno de los nueve mundos del árbol Ygdrasil, y en él habitaban los hombres.

1. A propósito de los aspectos filosóficos de la saga, es muy recomendable la lectura de Blahuta/Beaulieu 2009.

## 2. EL PODER DESPÓTICO Y LA LUCHA OBRERA

### 2.1. *La apropiación de recursos materiales por parte del poder*

En Midgar, la ciudad que ocupa el plano central de la historia de *Final Fantasy VII*, está ubicada la sede central de la compañía eléctrica Shinra. Esta compañía descubrió una nueva fuente de energía que solventaría los problemas de los habitantes del planeta. Dicha fuente de energía, denominada Mako, proviene de la extracción de la corriente vital del planeta, un flujo energético compuesto de todas las almas y elementos que forman o formaron parte del mismo. Su extracción mediante modernos reactores genera energía suficiente para todos los habitantes, pero, al igual que otros materiales que extrae la humanidad en el mundo real, es un recurso limitado y su consumo desmedido supone un grave peligro para la pervivencia de la especie y del propio planeta.

El poder de Shinra reside en el control total de dicha fuente de energía, lo que convierte a la compañía en dueña de la voluntad de los habitantes y hace que se erija en gobernante absoluto del planeta. Se trata de una especie de gobierno totalitario que somete a la población gracias al control de los recursos necesarios para la subsistencia y a un poderoso ejército dotado de armas fabricadas con la misma energía. Este modo de control fue denominado por Karl A. Wittfogel “despotismo hidráulico” (Wittfogel 1966) en el año 1957.

Wittfogel utilizaba en su ensayo los modelos de control del agua de Babilonia y el antiguo Egipto, pero su análisis se extiende al nazismo y a los modelos políticos de la República Popular China y la antigua Unión Soviética. En la literatura y el cine es bastante corriente la referencia a este tipo de control de los recursos materiales por parte de un gobierno tiránico. En la saga *Dune*, de Frank Herbert, se desata una batalla por el control de la especia melange, que es fundamental en los viajes espaciales. También podemos apreciar similitudes en la película *Desafío Total* de Paul Verhoeven, basada en el relato de Philip K. Dick *Podemos Recordarlo por Usted*, del año 1966.

El concepto había sido ya expuesto previamente por Karl Marx en 1858 en su célebre ensayo *Formaciones Económicas Precapitalistas*. Marx explica cómo la propiedad comunal original pasó a ser privada y, en consecuencia, separó al productor de la tierra.

El expolio indiscriminado de recursos naturales, un tema que hoy pertenece a los campos de la ecología y de la economía, también fue objeto del análisis de Marx. De sus escritos podemos deducir que las consecuencias del capitalismo burgués serían dos: o bien el expolio de recursos naturales conduce a una hecatombe ecológica con las posibles consecuencias bélicas o, por el contrario, la humanidad superaría el capitalismo pasando a una nueva forma económica basada en una relación equilibrada con la naturaleza y no destinada a la búsqueda sin descanso de beneficios materiales.

Es contra este gobierno despótico contra el que el grupo AVALANCHE lucha en el juego. No se especifica en ningún momento de la historia que el objeto de la lucha sea la obtención de un sistema similar al comunismo, pero sí hay numerosas referencias a la búsqueda de armonía con el planeta y al fin de la opresión por parte de un gobierno que explota a la población. Wittfogel mantenía que las políticas del gobierno de un

estado hidráulico benefician en parte al pueblo, pero a pesar de ello, como dependen de ellas mismas para poder mantenerse, no puede considerarse una política inspirada en la benevolencia (Wittfogel 1966: 154).

## 2.2. *La lucha de los oprimidos*

Hemos visto que se produce una confrontación bélica entre los protagonistas de la historia y la compañía Shinra, que tiene como objeto la liberación del planeta. Hay algo más que subyace en toda la trama: la lucha de clases.

La ciudad de Midgar fue reconstruida sobre una ciudad anterior construyendo ocho reactores y una placa de acero sobre la que se edifica la parte nueva de la ciudad, destinada al edificio central de Shinra y a las residencias de las clases acomodadas. La antigua ciudad quedó así sepultada bajo dicha placa, sostenida por grandes pilares y reorganizada en diferentes sectores que quedan reducidos a suburbios<sup>2</sup> en los que reside la masa trabajadora de la ciudad. Ambas partes, superior e inferior, están enlazadas por un sistema de tren con fuertes medidas de seguridad.

Aquí es donde podríamos hablar de una infraestructura, o *Basis*, sepultada, pero que puede despertar e instaurar la dictadura del proletariado, que es la forma de transición revolucionaria del capitalismo al comunismo; y de una superestructura, o *Überbau*, dominante, que depende de los intereses creados. La metáfora no puede ser, a mi entender, más explícita.

Es en estos suburbios donde se consolida el grupo AVALANCHE y también es el lugar contra el que se toman medidas represoras, como la destrucción de un sector entero por parte de los gobernantes de la ciudad. La lucha de los obreros tiene un trasfondo muy potente en la narración de este videojuego. De los escritos de Marx podemos deducir que la lucha de clases tiene como trasfondo la lucha por ver quién tiene el control de los medios de producción (Blahuta/Beaulieu 2009: 143).

De hecho, la estructura de la ciudad recuerda en parte a la presentada por Fritz Lang en su célebre película *Metrópolis* (1927), ya que en la parte alta se goza de bienestar y esparcimiento, y en la baja está la explotación, la miseria y el trabajo duro.

Existen en el videojuego otras ciudades que representan la eterna lucha de clases y la lucha del obrero contra la máquina. En las afueras de la ciudad central existen otros asentamientos que tienen su propia historia. La ciudad de Corel es un antiguo asentamiento de extracción de energía que fue arrasado por Shinra para construir un reactor de energía Mako. La construcción del reactor llevó a la población de la ciudad

2. Empleo la palabra “suburbio” porque es la que aparece en la traducción al castellano del videojuego. La versión inglesa los denomina *slums*, palabra que sería mejor traducida por “barrios bajos”, pero desconozco cuál es la palabra empleada en el original japonés

a quedarse sin trabajo, puesto que el reactor funciona automáticamente, y caer en una fuerte depresión. Es lo que Marx denomina lucha entre el obrero y la máquina.<sup>3</sup>

Otra muestra de la lucha de clases observada en esta ciudad es el hecho de que el desierto que la rodea es empleado como prisión por parte de los gobernantes y que a su lado se construyó un centro de ocio y recreo para las clases altas denominado “Gold Saucer”. Los prisioneros del desierto son empleados a veces como esclavos en las tareas más peligrosas del centro recreativo.

De todos modos, no hay que caer en la simplificación y afirmar que todos los ciudadanos del planeta pertenecen a la lucha obrera; eso, además de falso, sería ilógico. Hay que destacar que existen numerosos personajes, incluso poblaciones enteras, que viven al margen de los problemas propios de su clase, incluso ignorando su propia condición. Es lo que Marx denominaba “lumpemproletariado”, elementos desclasados y no organizados que viven marginados en la sociedad o fuera de ella, ya sea como eremitas o bien como delincuentes.

### 2.3. *La alienación del proletariado*

Éste es un concepto perteneciente a la filosofía marxista que establece que los trabajadores capitalistas viven alienados por su propia capacidad productiva. No trabajan para satisfacer sus necesidades básicas propias, sino que lo hacen para un patrón capitalista que los emplea a cambio de un salario. Este sistema conlleva la alienación del individuo porque se rompen las relaciones sociales, puesto que esa empresa capitalista destruye la cooperación y premia la productividad, generando diferencias entre los obreros. Asimismo, los obreros también están alienados del propio objeto de su trabajo, ya que el producto resultante del proceso de producción pertenece al capitalista.

El salario provoca esclavitud, ya que no proporciona movilidad social y no hay ocasión de elegir. En cada ciudad del videojuego, los trabajadores están sometidos al trabajo en una actividad específica y no tienen posibilidad de salir de la situación en la que viven.

Frente a la alienación que sufren los habitantes de Midgar y otras ciudades del juego, existen ciudades y pequeñas aldeas que viven al margen del poder establecido. Al no estar sometidos al modo de producción imperante en el resto del planeta, pueden formar comunidades con un estilo de vida diferente. En estos casos, podríamos estar hablando de conciencia de clase, ya que los habitantes de estos lugares no están alienados y se resisten a imitar o plegarse al modo de producción imperante. En el célebre *Manifiesto Comunista*, Marx y Engels postulan que la lucha de clases es la base del progreso y el cambio social. Hay que tener en cuenta que para que un sis-

3. “[...] el obrero no lucha contra el mismo instrumento de trabajo, es decir, contra la *modalidad material de existencia del capital*, hasta la introducción de la *maquinaria*. Se subleva contra esta forma concreta que revisten los *medios de producción* [...]” (Marx 2001: 1, 351).

tema capitalista tenga efecto, debe aspirar a la globalización; sin un control global, el sistema puede tambalearse.

Un buen ejemplo sería la ciudad de Wutai, situada en el continente oeste del planeta (Midgar está ubicada en el centro del continente central). Ésta es una pequeña aldea de tipología japonesa que permanece arraigada a las tradiciones y los ritos y que vive básicamente de la agricultura de subsistencia. Los cultos de esta pequeña población son muy similares a los sintoístas y el aspecto de los habitantes recuerda a los del Japón medieval. Incluso sus guerreros tienen una vestimenta muy parecida a la de los samurái.

Otros pueblos viven muy lejos de la ciudad de Midgar y en parte escapan a su control. El hecho de que gocen de cierta libertad es debido a que no poseen materia prima que sirva para los propósitos de control del gobierno.

Frente a todos estos asentamientos sometidos y a los que permanecen al margen, existen otras ciudades que están diseñadas para el descanso de las clases dominantes, y otras para el dominio militar. Así, la base de Junon es una ciudad en la que el ejército de la compañía Shinra opera y desarrolla armamento con mano de obra asalariada, mientras que Costa del Sol es una ciudad de vacaciones que vive ajena a los problemas de los otros lugares del planeta y en la que no abunda la presencia militar, ya que no poseen materias primas ni tampoco supone una amenaza para el poder, ya que es un reducto para el esparcimiento propio de la burguesía.

### 3. LA ARQUITECTURA

#### 3.1. *La ciudad de Midgar*

La ciudad de Midgar es lo que podríamos llamar una ciudad mecánica. La población vive alienada en todos los niveles. Los trabajadores de los niveles más bajos dependen de su fuerza productiva para sobrevivir, pero también existe un complejo aparato burocrático en la parte superior de la ciudad en el cual la alienación no es menor. Lo que podríamos denominar “funcionariado”<sup>4</sup> de Midgar se rige por unas leyes administrativas muy estrictas y no posee el menor control sobre el resultado productivo de su trabajo, que no es otro que el correcto funcionamiento de las leyes y normativas de la corporación dominante que asegura su poder frente a los trabajadores y habitantes que necesitan la energía para subsistir.

Estamos, pues, ante una gran metrópolis que representa el centro del poder de un gobierno, que no un estado, manejado por una gran compañía empresarial. El poder asociado a las multinacionales que controlan los bienes precisos para la vida de la población es un tema recurrente en la literatura de ciencia ficción, ya desde los clásicos de las revistas de ciencia ficción americanas de los años cincuenta. Es, sin embargo, en mi opinión, William Gibson quien en los años ochenta pone más de manifiesto esta

4. Wittfogel se refiere a este tipo de relaciones de poder entre el gobierno hidráulico y su funcionariado en sus escritos. Analiza especialmente los modelos de la República Popular China (Wittfogel 1966).



cuestión, ya que en su célebre *Neuromante* (1984) describe un futuro distópico de la Tierra, en la cual las grandes multinacionales de electrónica controlan la información, que es el bien máspreciado. Es digno de mención que esta novela anticipa lo que sería la llamada “era de la información” en la que estamos instalados. Las redes informáticas de comunicación son un arma muy potente que contiene información valiosísima por la cual se llega a pagar grandes sumas de dinero e incluso a matar.

Midgar está construida sobre ocho pilares, y sus respectivos reactores de extracción de Mako, sobre la parte antigua de la ciudad, dividida por una capa de acero y hormigón denominada “la Placa”. Conformando una ciudad circular dividida en ocho sectores subterráneos y uno circular central conocido como Sector 0, en el centro del cual se encuentra el edificio de Shinra. El entramado ferroviario asciende por los diferentes sectores de los suburbios y circunda la ciudad comunicando las dos partes. La parte baja no deja mucho lugar al estudio de sus componentes arquitectónicos, ya que consta, en gran medida, de ruinas y chabolas. Entre todo ese amasijo de latón y piedra que son las edificaciones de los suburbios destaca la iglesia, donde vive Aeris, puesto que tiene más luz que el resto de los suburbios, crecen las plantas en su interior y tiene un aspecto ecléctico que mezcla el gótico con la tipología ortodoxa y un leve aire de templo japonés. El eclecticismo es sin duda la tónica dominante en cuanto a la arquitectura en el juego. Este eclecticismo no es nuevo en la ciencia ficción; el *cyberpunk* ya hacía gala de una mezcla trepidante de estilos, y en *Metrópolis* podemos observar un *collage* de estilos en las líneas arquitectónicas de los rascacielos, la catedral gótica, el laboratorio de Rottwang con sus líneas medievales, etc.

### 3.2. *El edificio mecánico frente a lo idílico*

La arquitectura marxista, en principio, no busca la grandiosidad, sino la eficacia, la construcción de edificios adecuados al contexto en el que van a ser empleados. El arquitecto marxista antepone el conocimiento al sentimiento, es un organizador de la construcción (Meyer 1972: 122), pero el poder acaba tergiversando estos ideales arquitectónicos del mismo modo que tergiversa otros aspectos sociales, políticos, etc. Es por ello por lo que la antigua Unión Soviética o China poseen grandes monumentos a la grandeza del poder, edificios mastodónticos en los que prima el simbolismo frente al sentido común o la coherencia ideológica.

Pilar Pedraza nos habla de la ciudad ideal de los futuristas italianos, la cual está comprometida con el mundo industrial frente al renacentista. La ciudad es una entidad que abandona al hombre y está inspirada en el mundo mecánico (Pedraza 2000: 92). Este ideal de ciudad es el que se intenta recrear en la película de Fritz Lang y en la novela homónima de Thea von Harbou en la que está basada.

*Final Fantasy VII* recoge muchos de esos principios arquitectónicos. El edificio de Shinra representa el centro del poder y la grandiosidad del mismo. Se trata de un rascacielos de aspecto futurista con grandes ventanales y unos potentes cañones de luz que iluminan su fachada en contraste con la oscuridad que reina en la ciudad. Al



igual que la torre Tyrell de *Blade Runner* (inspirada en los rascacielos piramidales de *Metrópolis*), es una mole en la cual se refugia toda la corporación, los pisos más altos quedan reservados para los ejecutivos de más rango y en la cúspide se halla el presidente de la compañía.

La luminotecnia ya fue empleada por la arquitectura expresionista, que estaba fuertemente influenciada por las artes escénicas. Es una forma de intensificar las formas o, en este caso, el significado del edificio, la fuerza de su poder. El expresionismo, por contra, buscaba un ideal de pacifismo y sus creencias en el progreso eran muy diferentes. Era una arquitectura utópica basada en el socialismo romántico.

Frente a esta mecanicidad, en la ciudad de Midgar existen jardines y centros de recreo para los empleados de Shinra, al igual que en *Metrópolis*, donde observábamos a Freder en el jardín ajeno a los problemas de los obreros antes de descubrir la explosión.

Hay en *Final Fantasy VII* otros lugares no mecanizados. Poblaciones que viven alejadas de la centralidad totalizadora de Midgar y que escapan a sus brazos mecánicos.

Como vemos, la ciudad mecánica está formada por un complejo entramado de relaciones de poder que tiene vida propia y en la cual los hombres no son más que piezas para el correcto funcionamiento de los diseños del poder.

#### BIBLIOGRAFÍA

- BLAHUTA, J. / M. BEAULIEU (EDS.), *Final Fantasy and Philosophy: The Ultimate Walkthrough*. Hoboken, Nueva Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2009.
- MARX, C., *El Capital*, 3 vols. México D. F.: Fondo de Cultura Económica 2001.
- MEYER, H., *El Arquitecto en la Lucha de Clases y Otros Escritos*. Barcelona/Padova: Editorial Gustavo Gili / Marsilio Editori 1972.
- PEDRAZA, P., *Fritz Lang Metrópolis*. Barcelona: Paidós 2000.
- WITTFOGEL, K. A., *Despotismo Oriental*. Madrid: Guadarrama 1966.