

LETRAS PIXELADAS. El camino de la [h], una forma de entender los videojuegos.

DEL OLMO, Daniel y GARCÍA, Raúl (2013).
Barcelona, STAR-T MAGAZINE BOOKS.
[289 páginas].

CARLOS RAMÍREZ-MORENO
Universidad de Sevilla [Aula de Videojuegos].

El paisaje de los blogs especializados en videojuegos es uno de los más densos y poblados de todo Internet. Pocos aficionados hay que escapen a las irresistibles ganas de manifestar públicamente su opinión sobre los últimos lanzamientos, los clásicos de toda la vida o las pequeñas joyas ocultas en el catálogo de alguna consola. Por lógica, dentro de este batiburrillo de blogs, unos administrados por grupos multimedia con recursos económicos, otros conducidos por dos o tres amigos cada uno desde su habitación, se antoja imprescindible el arte de separar la paja del trigo.

Pero claro, que todo el mundo *quiera* ser escuchado no se traduce en que todo el mundo *deba* ser escuchado. Aunque el ritmo de aparición de blogs sobre videojuegos no ha disminuido demasiado, sí se percibe cada vez más la puesta en práctica de estrategias para llegar al público, esto es, de diferenciarse del resto. Atrás quedaron los días en que cualquiera con un mínimo de contactos con las casas distribuidoras españolas podía llenar su buzón de notas de prensa y su web de visitas.

Zehn Games, cuyo subtítulo es “Investigación, desarrollo y videojuegos”, es uno de esos blogs que aspiran a decir algo diferente. Ha sido de los últimos en sumarse al elenco de blogs especializados, pero eso no ha impedido que logre hacerse un hueco entre su apretada oferta, gracias al esfuerzo de sus dos principales autores, Daniel del Olmo y Raúl García. En poco tiempo, gracias a un acuerdo de distribución con la también joven editorial STAR-T MAGAZINE BOOKS, coordinada por Ferrán González, han alcanzado un hito considerable: lanzar al mercado un libro con el mismo espíritu de entrega, divulgación y reflexión que el blog.

Letras pixeladas es un generoso volumen dividido en ocho bloques temáticos, cada uno conformado por entre uno y tres artículos centrados en el análisis de un videojuego. De entrada, el índice sorprende por la contemporaneidad de las obras seleccionadas. Sólo dos títulos, *Indiana Jones and the Last Crusade* y la saga *Panzer Dragoon*, son anteriores a las dos últimas décadas. Una decisión interesante de cara a evitar el factor nostalgia con el que, muy a menudo, otros articulistas imbuyen sus textos. De esta manera, del Olmo y García se lanzan al análisis de una serie de obras muy recientes, dando al lector la posibilidad de comparar sus impresiones con las de los autores. Una audacia que bien podría esconder una simple maniobra comercial: con títulos como *Ni no Kuni: Wrath of the White Witch*, *Dark Souls*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* o *Borderlands* se alcanza a un público más joven, actual, que posiblemente está estrenando alguno de estos títulos al tiempo que lee sobre ellos en *Letras pixeladas*. En cualquier caso, aplaudimos la decisión, especialmente la de incluir obras menos conocidas como *Jade Empire*, *NieR* o *Coma: a mind adventure*, en detrimento de juegos más sobados como los sempiternos *Los Sims*, *Grand Theft Auto* o la saga *Ultima*.

El libro arranca con un prólogo de Sergio Melero, director creativo del proyecto, donde queda manifiesta la premisa bajo la cual entender una obra como *Letras pixeladas*. Melero rechaza la objetividad del mal llamado análisis practicado por el grueso de la crítica de videojuegos y, en su lugar, proclama la subjetividad del crítico como una actitud a la vez necesaria e irrenunciable: “La libertad de expresión [...] es la que nos ayuda a crear un mejor periodismo de videojuegos, a ofrecer valor añadido en nuestros análisis y artículos e intentar entretener al lector aportándole información, haciendo estudios cruzados con otros medios de representación y, sobre todo y ante todo, reivindicar la importancia de la subjetividad a la hora de elaborar dichos escritos” (p. 12).

Los autores de *Letras pixeladas* han comprendido muy bien esto y constantemente procuran aproximarse a la crítica con la intención de dotar de un valor añadido a la obra estudiada. No se conforman con una mera descripción, sino que alientan al lector a pensar en los porqués del título. Sin embargo, en ocasiones ceden ante la tentación de ofrecer una lista de detalles históricos y técnicos que poco aportan al lector neófito. Por ejemplo, en el artículo dedicado a la saga *Panzer Dragoon* abunda información sobre el transcurso de la producción de los juegos, los miembros del equipo, los *engines* empleados, explicaciones (que no interpretaciones) sobre la jugabilidad... incluso detalles sobre las librerías empleadas o sobre el hecho de que trabajasen en

ordenadores Macintosh. No queremos restar importancia a la innegable labor de investigación que subyace a esta exposición de hechos, pero no es lo que se espera de un ensayo ubicado dentro de un apartado titulado “mecánicas subjetivas experimentales”. Cuesta entender por qué en ocasiones los autores del libro se esfuerzan por observar la obra desde un enfoque original y fructífero y en algunos momentos el nivel de exigencia baja hasta conformarse con un simple repaso cronológico, por muy “de culto” que sea una saga como *Panzer Dragoon*.

En el artículo dedicado a *Indiana Jones and the Last Crusade*, García se refiere a él como “el primer videojuego que transporta una película en su globalidad a un videojuego”. Según afirma García “no tiene guión propio porque adopta de forma sublime el de la película”. Tan sólo algunos detalles son omitidos en la adaptación, pero el discurso queda traducido de forma prácticamente íntegra, convirtiendo los obstáculos del protagonista del filme en “retos mentales ocultos tras una buena historia que discurre a base de puzles”.

Por su parte, del Olmo aprovecha *The Last Story* para meditar sobre una serie de rasgos autorales en la obra de Hironobu Sakaguchi, como la visión de un mundo donde el progreso, la modernidad, la ciencia conviven con la naturaleza, la magia, la fe, donde lo industrial y lo medieval se dan la mano. O la estructura arquetípica del viaje del héroe, presente en casi todas las historias de la saga *Final Fantasy*, o el PlayMap Concept, rasgo característico de los juegos de rol japoneses que posibilita la libertad de movimiento por un mapamundi fuera de los núcleos urbanos, donde es posible ser asaltado por monstruos y encontrar zonas secretas que conducen a jefes finales a veces más desafiantes que los de la trama principal.

Además de detenerse en detalles narrativos o de jugabilidad, los autores dedican tiempo a hablar de cómo los elementos técnicos y artísticos del juego se dan la mano. En el artículo sobre *Ni no Kuni*, Silvia Galiana posa la mirada del lector en el cuidado apartado audiovisual de la obra conjunta entre Level-5 y Studio Ghibli, un JRPG cuyo principal atractivo reside en la maravillosa puesta en escena, la estética *cel shading*, la banda sonora a cargo de Joe Hisaishi (compositor habitual de las películas de Studio Ghibli) y el esmerado diseño de personajes, realizado a base de “texturizar figuras 3D mediante ilustraciones tradicionales 2D”. Asimismo, si uno enfrenta los análisis de *The Last Story* y *Ni no Kuni*, es curioso observar cómo, mientras que el primero está teñido de un cierto sentimiento de decepción, el segundo es elogiado por la autora.

Uno de los artículos más interesantes, bajo mi punto de vista, es el que Adrián Suárez dedica a *Dark Souls*. En él, construye un puente entre las narrativas de los juegos *retro* y la obra de FromSoftware. Narrativas que proponen tramas intersticiales, con múltiples huecos a rellenar por el jugador, motivaciones sin aclarar, porqués sin explicar, contextos sin definir. Tan sólo la esencia del drama: personaje, objetivo, obstáculo y conflicto. Eres un caballero. Tienes que rescatar a la princesa. Pero hay dragones que lo impiden. Derrótalos. Este tipo de estructura única se está viendo cada vez más diezmada por una narrativa heredada de las artes cinematográficas, donde impera la lógica causal y donde se intenta que no quede ningún cabo suelto, que al final todo se resuelva y quede bien explicado. Mientras que en el cine las tramas no resueltas y los callejones sin salida provocan un sentimiento de frustración, en el videojuego alimentan las ganas del jugador de seguir explorando, invitan a escrutar los rincones del mundo del juego y a imaginar “los silencios y los renglones en blanco”. En palabras de Suárez: “El jugador no es alguien que tenga que entenderlo todo, no es un individuo que tiene que “disfrutar” con una historia, tampoco el juego tiene que facilitarle nada, ya que se es tan singular como el primer esqueleto que cae al fango [...] Pocas veces se estará seguro de que se ha matado a algo o alguien de manera absolutamente justa, y nunca vendrá nadie a confirmarlo; de nuevo ¿por qué debería alguien hacerlo? El jugador no es nadie especial, es alguien más viviendo en un mundo raro”.

Cuando el autor anuncia que “Truman ha muerto” lo hace siendo muy consciente del peso de su frase. El videojuego vive inmerso en esa lógica causal de la que hablamos. Se ha contemplado demasiado tiempo en el espejo del viaje del héroe y ahora la inmensa mayoría de títulos proyectan la sensación de que el jugador es un invitado muy especial a un mundo que no es el suyo. El tiempo se detiene hasta que aquél cumple su objetivo. La gente, como dice Suárez, espera pacientemente en las ciudades a tu llegada para encomendarte la misión. A ti y solamente a ti. ¿Por qué no un juego donde tienes que competir con otros personajes por recibir los mejores encargos? ¿Por qué no un juego donde debes ganarte seguidores que, a tu muerte, recuperen tu cuerpo y tu equipo y retomen tu misión? ¿Por qué no más juegos como *Dark Souls*, donde la casualidad está tan bellamente simulada que parece real?

Sin embargo, otros artículos reflejan una sorprendente falta de coherencia entre lo anunciado en el bloque temático y el contenido real del texto. Es el caso, por ejemplo, de “La Fuera y el Chi: Jade Empire” (pp. 89-97) y “Honor y ratas: Dishonored” (pp. 99-109).

En el primer caso, el autor comienza hablándonos de la tradición mitológica china del dragón, para continuar repasando el argumento de *Jade Empire*, la historia detrás del estudio BioWare, la banda sonora compuesta por Jack Wall, el *engine* empleado, la calidad de las texturas, el *clipping*, las mecánicas de juego de RPG-acción... No es hasta la página 94 que el autor comienza a hablar del árbol de decisiones, el que supuestamente era el tema en torno al cual giraba el artículo. Si no, ¿de qué sirve enmarcarlo dentro del bloque “dicotomía moral y ética”?

En conclusión, *Letras pixeladas* es una buena primera aproximación al mundo editorial por parte de sus dos artífices, pero cae con facilidad en algunos descuidos que empañan su disfrute. Sin ánimo de ejercer de profesores de gramática, debemos advertir de los frecuentes despistes formales y de los serios problemas con las comas a los que se enfrentan los autores. A poco que el lector avance en la lectura comprobará que el libro requería una mayor dedicación en labores de corrección de los textos. Hablamos de descuidos tan recurrentes como colocar una coma entre sujeto y verbo en oraciones simples, como en “La necesidad de vincularse sentimentalmente, hace que el ser humano se encuentre siempre...” (p. 44), en “Pero crear una nueva región para un nuevo *Elder Scrolls*, no puede ser algo trivial” (p.147) o en “SEGA Saturn, data su origen el 22 de Noviembre de 1994 en Japón” (p. 219). Con toda franqueza, puedo asegurar que este hecho no tendría cabida en la presente reseña si se tratase de una o dos excepciones.

Lapsus formales aparte, animo a los creadores de *Letras pixeladas* a intentar alcanzar un libro coral donde la diversidad de puntos de vista sea mayor en detrimento de una presencia constante de artículos firmados por sus dos principales autores. Ciertamente es que hay aportaciones de otros articulistas como Silvia Galiana, Adrián Suárez, Rafael L. Rego o Carlos Coronado, lo cual puede suponer sin duda un buen punto de partida para llegar a componer un equipo editorial más en la línea iniciada por *Mundo Pixel*, donde prácticamente la relación autor:artículo es de 1:1. Esto, sencillamente, va en beneficio del lector, quien como persona de gustos e inclinaciones puede preferir leer a un autor u a otro si le dan a elegir. Ya se sabe, en la variedad está el gusto y, si se trata de enfoques reflexivos, añade riqueza a la obra. Se cumpla o no este deseo, *Letras pixeladas* ya es de por sí un libro valioso, entretenido y un ejemplo a seguir para todos los que dudan en emprender una aventura editorial.