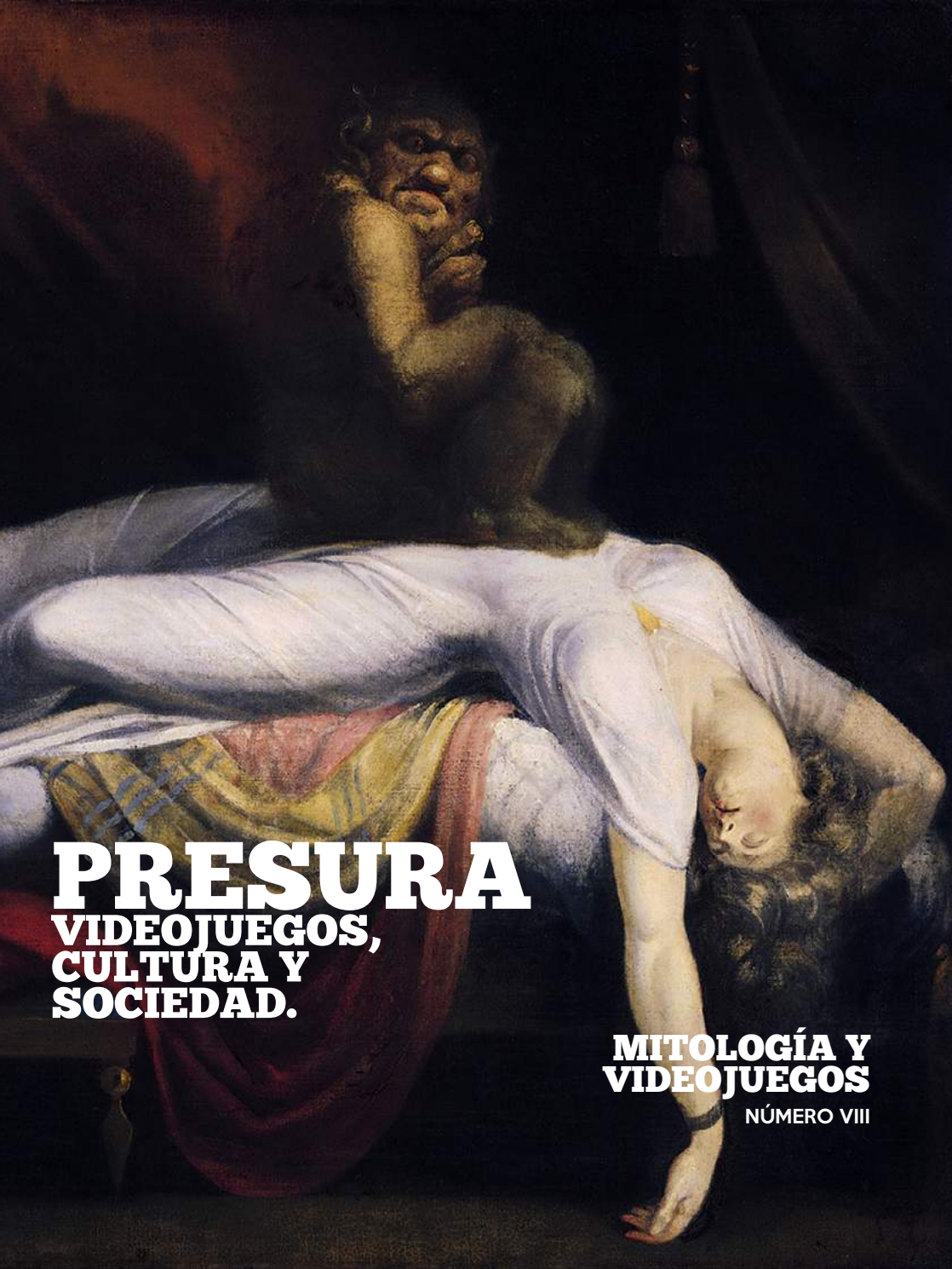


PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

MITOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS

NÚMERO VIII

EN ESTE NÚMERO:

“THE LAST OF US” DESDE LA CARRETERA”. 8

Carlos Gómez Gurpegui.

LA DEUDA NEGRA. LA INFLUENCIA “NOIR” EN LOS VIDEOJUEGOS. 40

Alberto Venegas Ramos.

LENGUAJE, EXPRESIÓN,LITERATURA Y VIDEOJUEGOS. 68

Miguel Moreno.

HABÍA UNA VEZ SIETE ESTRELLAS. “SUPER MARIO RPG” COMO CUENTO DE HADAS. 108

Paula Rivera Donoso.

“THE BEGINNER´S GUIDE”. UN RETRATO DE UN ARTISTA ADOLESCENTE. 132

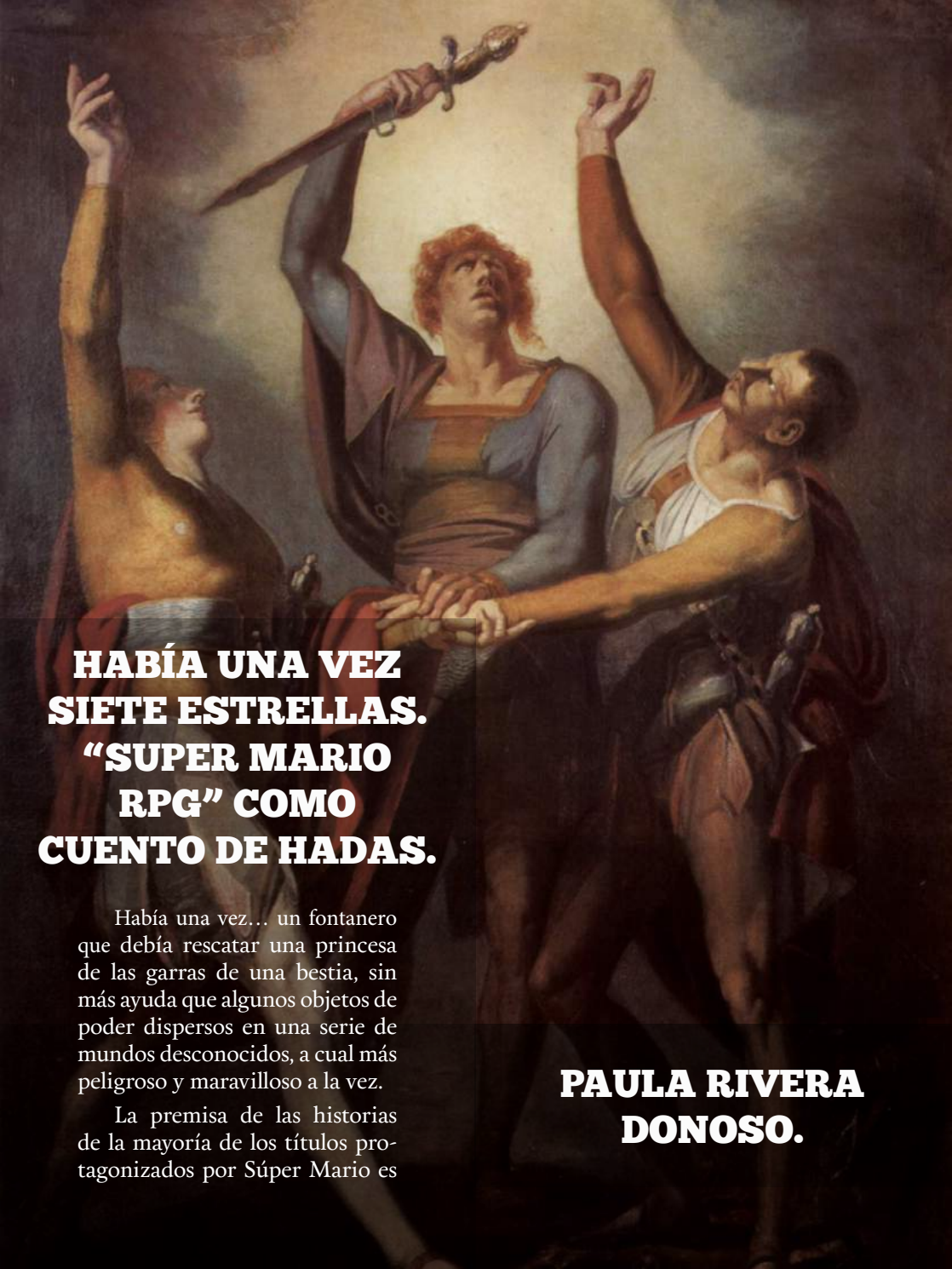
Pablo Pesado.

“I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM” Y LA MUERTE DE LA CIENCIA FICCIÓN. 146

Lucas Millán Rodrigues.

“DARKEST DUNGEON”. RETORCIENDO LA FANTASÍA ÉPICA. 158

Alberto Venegas Ramos.



HABÍA UNA VEZ SIETE ESTRELLAS. "SUPER MARIO RPG" COMO CUENTO DE HADAS.

Había una vez… un fontanero que debía rescatar una princesa de las garras de una bestia, sin más ayuda que algunos objetos de poder dispersos en una serie de mundos desconocidos, a cual más peligroso y maravilloso a la vez.

La premisa de las historias de la mayoría de los títulos protagonizados por Súper Mario es

PAULA RIVERA DONOSO.

bastante sencilla y esquemática en términos narrativos, lo que ha llevado a muchas personas a considerarla como una simplista y cuestionable reiteración de tópicos. Entre ellos, uno de los más citados es el de damisela en apuros, encarnada en la indefensa princesa Peach cada vez que es raptada por Bowser, a la espera de la llegada de Mario tras sus aventuras y del supuestamente romántico reencuentro final.

Pero entre toda la serie de juegos que reiteran este esquema narrativo destaca "Super Mario RPG" (1996), creación conjunta entre Nintendo y Squaresoft. Recordado como uno de los mejores títulos de SNES, aúna un soberbio apartado técnico, correspondiente a la última fase de la consola, con el carisma habitual del universo de Súper Mario y la enriquecedora mecánica propia del RPG, en la que Squaresoft era experta. La inclusión de una historia un tanto más elaborada que el resto de los juegos del fontanero supuso una propuesta tan original como interesante. Ésta, sin embargo, rara vez se ha valorado más allá del aspecto cómico e inocente, acaso por la mayor seriedad de otros RPGs de la época, considerados más complejos en sus temáticas y en su propio desarrollo narrativo.

Por lo anterior, se hace necesario preguntarse si es posible analizar la historia de "Super Mario RPG" desde una arista que permita revelar en ella una complejidad distintiva. Este texto se propone, precisamente, leer "Super Mario RPG" como cuento de hadas, identificando en él diversos tipos de personajes, temas y funciones propio de este tipo de narraciones.

Para empezar, es necesario caracterizar el cuento de hadas como género. Para ello convendría comenzar volviendo sobre la premisa enunciada en el inicio, compuesta por la triada de héroe, princesa y bestia, ya que será uno de los primeros indicios que nos anticiparán los peculiares rasgos de "Super Mario RPG".

Y es que esta tópica triada parece corresponderse con arquetipos recurrentes en el cuento de hadas. Según Carl Jung, los arquetipos represen-

Héroe, princesa y bestia son símbolos que apelan a distintas partes de una misma persona, sin importar su identidad de género.

Los cuentos de hadas no tratan necesariamente sobre hadas (fairies), sino sobre el País de las Hadas (Faërie o Fantasía).

tan "un contenido inconsciente, que al concientizarse y ser percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual en que surge". Muchos de estos contenidos adoptan expresiones masculinas o femeninas sin que necesariamente tengan que ser exclusivas de hombres o mujeres. De hecho, el mismo Jung acuñó los conceptos de "ánimus" y "anima" para referirse, respectivamente, a la presencia de lo eterno masculino en el inconsciente colectivo de una mujer y de lo eterno femenino en el de un hombre. Así, leídos de esta forma, los cuentos de hadas basados en el rescate de la princesa por parte de un héroe no reflejarían la presunta debilidad de las mujeres ni la tendencia de los hombres de verlas como objetos para enaltecer su propio ego.

Este valor simbólico equivalente llevaría al lector a indagar en la búsqueda de integración

La fantasía modifica e ilumina la realidad en lugar de tejerle redes de engaños, o derechamente tergiversarla.

personal (manifestada en la unión entre héroe y princesa) y a la reconciliación con sus sombras sicológicas (manifestada en el enfrentamiento o encuentro con la bestia).

Sin embargo, no todos los cuentos de hadas presentan necesariamente un héroe, una princesa y una bestia. Estas narraciones pueden contar gran cantidad de historias con variados tipos de personajes, aun cuando muchas presenten similitudes tan evidentes que nos muevan a pensar que quizá estamos leyendo o escuchando un mismo relato con pequeños matices.

Esto se debe a que los cuentos de hadas se originaron en la tradición folclórica de transmisión oral de diversas comunidades, lo que naturalmente favorecía la inclusión o supresión de elementos narrativos. Cuando vemos el nombre de los hermanos Grimm en algún libro, por

La evasión que brinda el cuento de hadas implica un viaje de regreso a la realidad.

ejemplo, no se nos está indicando su autoría, sino su labor de compilación. Lo que hicieron los alemanes fue viajar a lo largo de su país recopilando historias anónimas de su gente, las que posteriormente fundieron por escrito.

¿Y qué pasa con Hans Christian Andersen, Oscar Wilde o Carlo Collodi, entre otros autores asociados al cuento de hadas? Todos ellos crearon obras originales, inspiradas en mayor o menor grado en la tradición folclórica, pero escribiéndolas y firmándolas con sus nombres. Según señala el académico Jack Zipes, este tipo de obras constituye un género literario conocido como "Kunstmärchen", cuento de hadas literario o artístico, que implica el aburguesamiento del cuento de hadas folclórico al plasmar las inquietudes personales y socioculturales de sus autores. ("Breaking the Magic Spell" 129). Sin embargo, esto último no tiene por qué ser entendido de manera negativa, pues permitió extender el desarrollo de nuevos enfoques en cuanto a tipos de historias y personajes e incluso fomentar la libertad individual del creador, a la vez que cuestionar la alienación capitalista.

La gran complejidad que subyace tanto al cuento de hadas folclórico como al artístico ha originado muchas confusiones en el imaginario popular. Una de las más usuales es pensar que el destinatario original exclusivo son los niños y que su propósito es adoctrinarlos bajo modelos eurocéntricos, escapistas y sexistas. Probablemente esta visión surja a propósito de la proliferación de ediciones infantiles ilustradas, que adaptaron y censuraron numerosos episodios de gran potencia simbólica por considerarlos polémicos o inadecuados para este tipo de público.

Los cuentos de hadas sufrieron así un proceso de domesticación que los apartó de sus motivaciones originales, entre ellas, crear sentido de comunidad, promover la formación estética e

La eucatástrofe es el rechazo de la derrota definitiva (la desesperación y la muerte), un gozo que nos mueve a las lágrimas.

La historia de Super Mario RPG está más cercana al cuento de hadas literario que al folclórico.

ideológica en niños y adultos y entregar esperanza en tiempos en que la realidad parece refocilarse en la desesperación ("When Dreams Came True 1"). En cierto sentido, los cuentos de hadas, desde el encantamiento de su narración, permitirían despertar o revivir un particular estado de ser infantil —que no pueril— en medio de la adultez, reavivando la importancia de las aventuras, la magia, la imaginación y las historias para el bienestar espiritual del ser humano.

Otra confusión recurrente tiene relación con el propio concepto "cuento de hadas" ("fairy tale"), que resulta bastante ambiguo. Si pensamos en algunas historias que se identifican bajo este género, advertiremos que, en realidad, no siempre aparecen en ellas las hadas propiamente tales. Esto se debe a problemas de traducción y de definición de la palabra en conflicto, que J.R.R Tolkien abordó críticamente en su ensayo "On Fairy-Stories" (1947).

Para Tolkien, por tanto, la mera inclusión de criaturas sobrenaturales o animales parlantes es insuficiente para denominar a un relato que los incluya como cuento de hadas. Esto debido a que, en numerosos casos, este tipo de personajes no se diferenciaría mucho de la conducta e idiosincrasia propias de los seres humanos, transformándose en alegorías básicas (327-328). Similares aprensiones dedica

Smithy representa un mal superior, que el héroe (Mario) debe enfrentar con la ayuda de la princesa (Peach) y la bestia (Bowser).

a los relatos oníricos, pues estos desestimarían el prodigio de estos cuentos al adscribirlo a una ilusión que sólo cobraría sustancia en el reino de los sueños (325-326).

Lo anterior lleva al autor inglés a identifica una serie de valores y funciones propias de los cuentos de hadas. Entre ellos surge, naturalmente, la importancia de la fantasía como cualidad esencial de la imaginación.

Podríamos decir que todas las maravillas de los cuentos de hadas son reales en el mundo de sus respectivas historias, a la vez que son verdaderas para nosotros los lectores, en la medida en que su complejo simbolismo y su intenso poder fabulador resuenen con nuestras propias experiencias de vida.

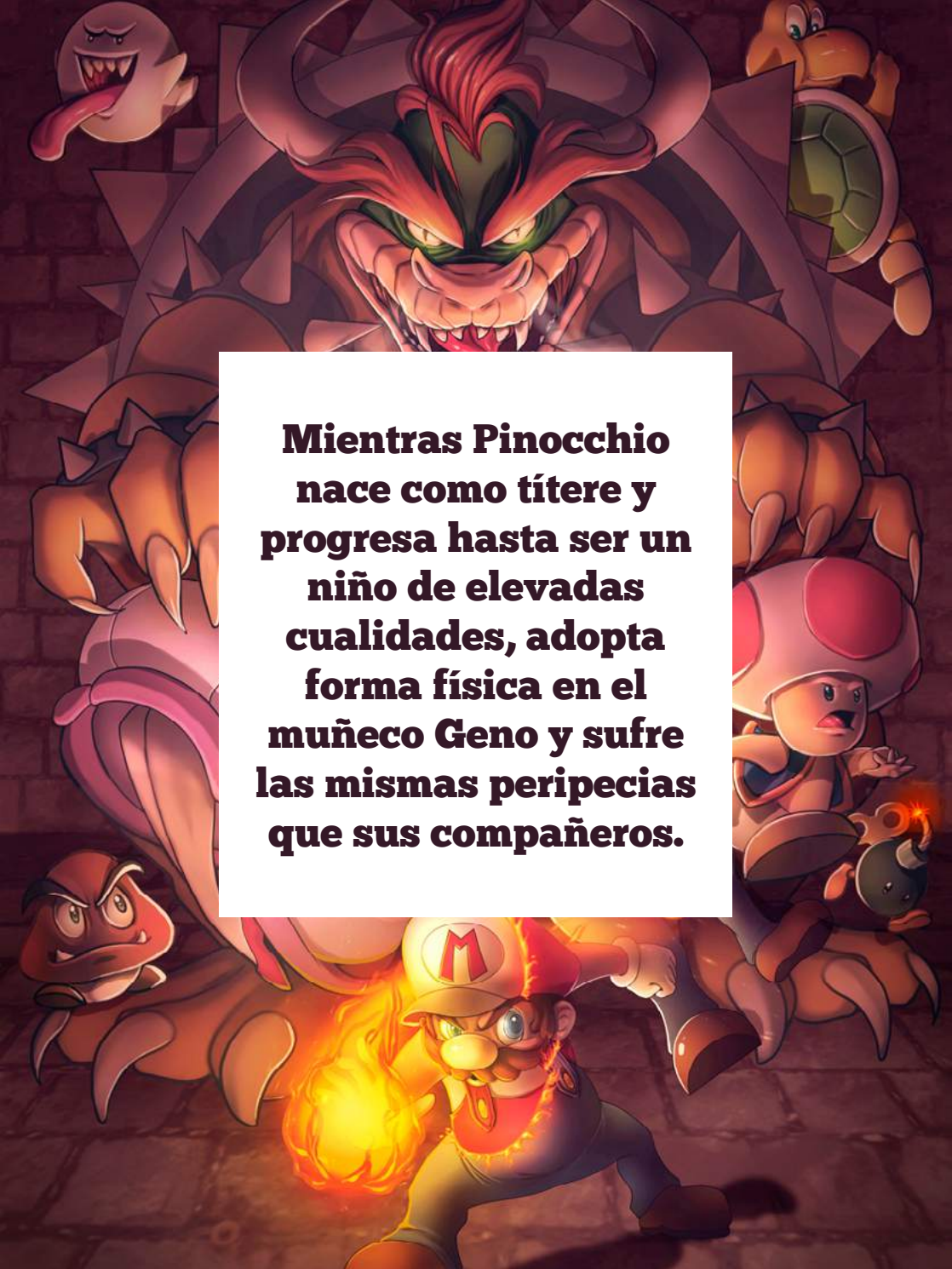
A este valor esencial de la fantasía, Tolkien le suma una triada que

Mallow, la rana adoptiva, debe recuperar su trono e identidad usurpados por la bruja (Valentina) y su propio changeling (Dodo).

rebate el anacrónico prejuicio de escapismo de este género, compuesta por los componentes de evasión, renovación y consuelo. A grandes rasgos, podríamos señalar que este tipo de historias nos permiten desprendernos por un tiempo incierto de nuestra percepción de la realidad, brindándonos la oportunidad de entrar en contacto con un núcleo atávico con el que rara vez ya nos reencontramos.

Zipes complementa esta acepción señalando que el acto de leer o escuchar un cuento de hadas nos genera una experiencia de distanciamiento de aquello que concebimos como familiar, provocándonos una sensación que puede ser tan aterradora como reconfortante ("Fairy Tales" 173).

Esta necesaria ida temporal de nuestra realidad nos permite renovarla a nuestro regreso a ella, recuperando lo que Tolkien llamó la visión prístina. ¿O es que acaso quien leyó —y vivió, desde la lectura— el vuelo en



Mientras Pinocchio nace como títere y progresa hasta ser un niño de elevadas cualidades, adopta forma física en el muñeco Geno y sufre las mismas peripecias que sus compañeros.

El equivalente de la ida a Faërie en "Super Mario RPG" correspondería al viaje en un mundo extendido y enriquecido, que por fin nos importará salvar.

un dragón no llegaría a mirar con otros ojos el cielo? Esta "satisfacción imaginativa de viejos anhelos" (384), a su vez, permite adoptar una postura crítica ante la barbarie que paradójicamente ha traído consigo el progreso ("Fairy Tales" 171), normalizando procesos que parecen ser intrínsecamente inhumanos, como la automatización, la producción en serie y el constante distanciamiento de la naturaleza y de las maravillas de la imaginación.

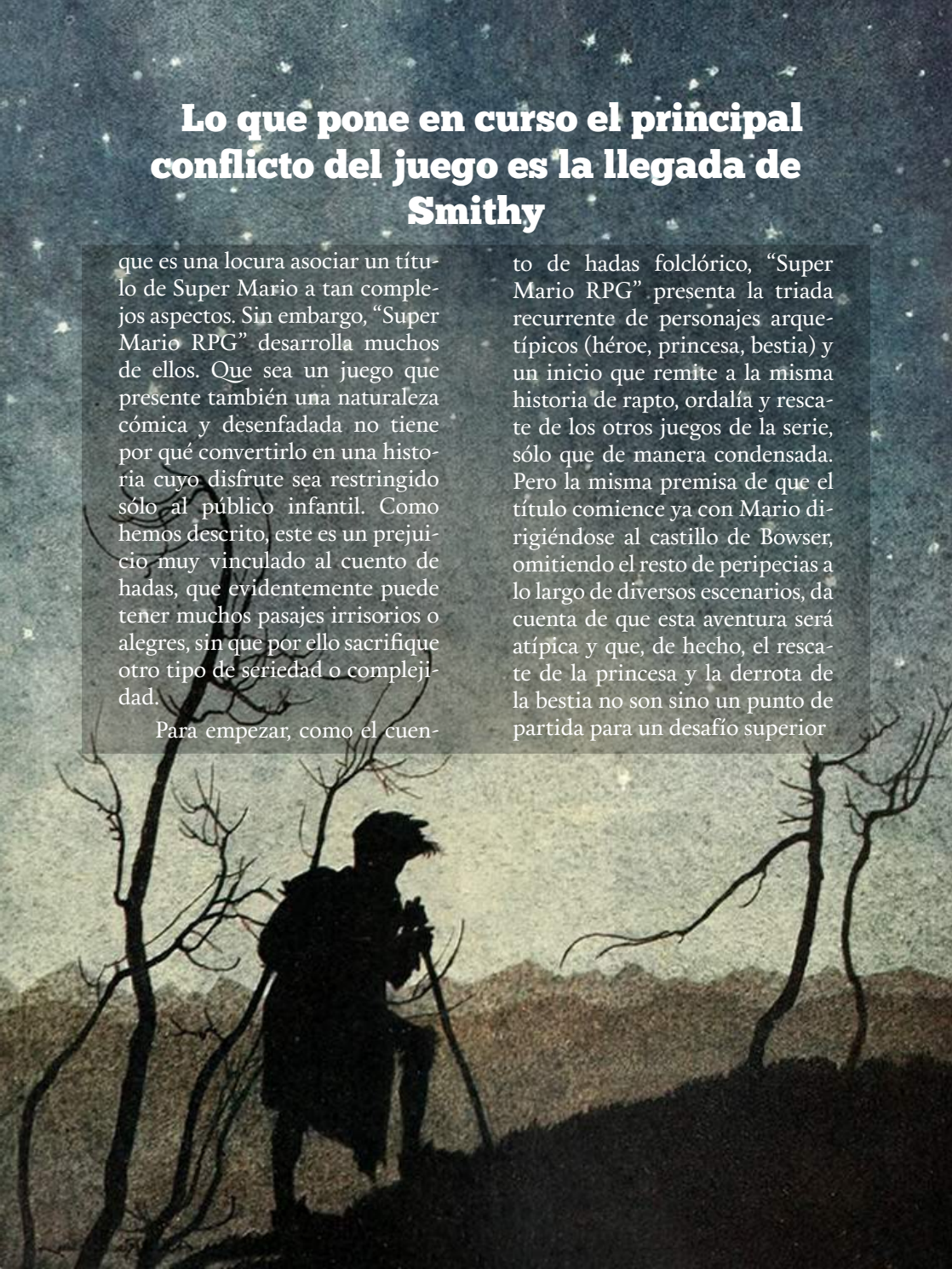
Este sentido de renovación, por tanto, se yergue como un consuelo propio de los cuentos de hadas, pero no es el más importante. Tolkien identifica como tal el final feliz, expresado en lo que él llamó eucatástrofe.

Podría pensarse, a partir de este brevísimo repaso teórico,

Lo que pone en curso el principal conflicto del juego es la llegada de Smithy

que es una locura asociar un título de Super Mario a tan complejos aspectos. Sin embargo, "Super Mario RPG" desarrolla muchos de ellos. Que sea un juego que presente también una naturaleza cómica y desenfadada no tiene por qué convertirlo en una historia cuyo disfrute sea restringido sólo al público infantil. Como hemos descrito, este es un prejuicio muy vinculado al cuento de hadas, que evidentemente puede tener muchos pasajes irrisorios o alegres, sin que por ello sacrifique otro tipo de seriedad o complejidad.

Para empezar, como el cuento de hadas folclórico, "Super Mario RPG" presenta la triada recurrente de personajes arquetípicos (héroe, princesa, bestia) y un inicio que remite a la misma historia de rapto, ordalía y rescate de los otros juegos de la serie, sólo que de manera condensada. Pero la misma premisa de que el título comience ya con Mario dirigiéndose al castillo de Bowser, omitiendo el resto de peripecias a lo largo de diversos escenarios, da cuenta de que esta aventura será atípica y que, de hecho, el rescate de la princesa y la derrota de la bestia no son sino un punto de partida para un desafío superior



Mario no debe probarse como héroe en esta aventura.

Lo que pone en curso el principal conflicto del juego es la llegada de Smithy, quien altera el desarrollo tradicional del rescate al plantear un problema mayor: la destrucción del "Star Road" en siete piezas, lo que impide que los deseos puedan hacerse realidad. El pequeño conflicto de la princesa raptada, que sólo atañía al Reino Hongo y que al menos presentaba un rival familiar, ha sido reemplazado por una amenaza desconocida, que afecta todo el mundo de Mario y sus habitantes por igual, incluyendo al propio Bowser.

Esta inesperada alianza no sólo subvierte el esquema tradicional de esta triada, sino que también enriquece a los personajes. Para empezar, Mario no debe probarse como héroe en esta aventura como se sugiere en otros títulos; por el contrario, al inicio de la historia se da a entender que la princesa ya

Se reconoce que Mario ya posee cierto legado como héroe.

ha sido raptada anteriormente y que éste no es más que un nuevo desafío. Es decir, se reconoce que Mario ya posee cierto legado como héroe, lo que se comprueba cuando el personaje viaja a lo largo de diversos pueblos en los que su nombre y sus acciones pasadas son tan conocidos como valorados.

En el caso de Bowser, éste se ve desplazado de su tradicional rol antagónico al ser expulsado de su castillo, comprendiendo que debe aliarse a Mario no sólo para recuperarlo, sino también para restaurar el orden en el que él es su principal némesis. La experiencia, desarrollada de manera cómica, permite al jugador conocer rasgos antes inexistentes en el personaje, como su lealtad incondicional a sus tropas o sus constantes tensiones ante su nuevo rol como compañero de quienes, en circunstancias convencionales, podrían haber sido sus enemigos.

En el resto de los protagonistas, exclusivos de "Super Mario RPG", es posible detectar trazas asociables a personajes y situaciones características de cuentos de hadas particulares

Por último, Peach abandona su condición de princesa desvalida tan pronto es rescatada. A diferencia de algunos cuentos de hadas, en los que la princesa culmina su historia en el matrimonio, en Peach es precisamente esta pretendida unión forzada con Booster aquello que da inicio a su inclusión al grupo protagonista. Con su retorno al Reino Hongo, pareciera cerrarse el arco argumental de su rescate, pues los personajes la escoltan con la intención de devolverla a la seguridad de su hogar y luego retomar la aventura. Sin embargo, Peach se las arregla para escaparse del castillo: tras enterarse de lo que está pasando con Smithy, decide que no puede quedarse tranquila en su cuarto cuando hay tanto en juego, e insiste en que Mario la acepte en el grupo. En este episodio, Peach reinterpreta su condición de princesa de tal modo que reemplaza la indefensión por la autonomía, optando por participar del restablecimiento de la esperanza en la gente de su reino como una heroína más.

En el resto de los protagonistas, exclusivos de "Super Mario RPG", es posible detectar trazas asociables a personajes y situaciones características de cuentos de hadas particulares, reelaborados en función de la historia del juego.

Mallow es el príncipe perdido, cuya verdadera identidad sólo podrá descubrir acompañando a Mario en su aventura. En este personaje parecen confluir el cuento del príncipe rana y la tradición de los changelings (niños raptados y reemplazados por criaturas feéricas) de una manera original, propia de un sello autoral: el personaje ha sido transformado en rana, sí, pero no por un hechizo, sino por la adopción que ha hecho de él Frogfucius. Es una transformación simbólica, que causa en Mallow problemas de identidad hasta que logra asumir que su origen es distinto al de los renacuajos y que, por tanto, su destino también lo es.

En Geno, la referencia inmediata es la de un cuento de hadas literario muy conocido: “Pinocchio”

En Geno, la referencia inmediata es la de un cuento de hadas literario muy conocido: "Pinocchio". En ambos personajes se preserva su naturaleza de juguetes de madera, dotados de vida por un hecho maravilloso. Sin embargo, la obra de Collodi nos muestra una historia de crecimiento e inserción social, en la que el descarriado y amoral títere logra hacerse responsable de sus actos y acceder así a la gracia de la humanidad. Geno, en cambio, es un personaje ajeno a estos defectos, como correspondería a un emisario celestial con una labor tan delicada como la de restaurar el Star Road. En cierto sentido, él es el grillo parlante de los protagonistas, pues es quien les explica el conflicto central del juego y los guía a ayudarle en su cometido.

En cierto sentido, Geno es el grillo parlante de los protagonistas, al ser quien les explica el conflicto central.

Analizados ya estos personajes, cabría entonces volver sobre la historia y mundo de "Super Mario RPG". Uno de los aspectos más interesantes de este título como cuento de hadas es que sus funciones tendrían un valor doble: por un lado, para los protagonistas; por otro, para el propio jugador.

Así, tanto en ellos como en nosotros, la evasión se basará principalmente en la posibilidad de conocer algo más que parajes inhóspitos, desafiantes y desconocidos, ampliando la compresión del mundo de Mario. En este juego hay pueblos y asentamientos donde moran variopintos habitantes, no sólo pertenecientes a la raza del Reino Hongo. A muchos de ellos los conoceremos por sus nombres propios y sus actitudes, un rasgo de individualidad atípico en la serie. Desde la

Como cuento de hadas, el juego tiene funciones de valor doble, para los protagonistas y para el propio jugador.

En todos los pueblos, Mario se presenta como un héroe cercano a la comunidad.

pequeña Gaz, dueña del muñeco de Geno, hasta el honorable Jonathan Jones, pasando por el díscolo ladrón Coco, "Super Mario RPG" está lleno de personajes tremendamente carismáticos, que dotan de particular identidad este universo.

En todos los pueblos, además, Mario se presenta como un héroe cercano a la comunidad, factor que se vuelve especialmente relevante cuando el foco de la aventura cambia: los sueños que no podrán hacerse realidad debido a la destrucción del Star Road son los de cada uno de los pueblerinos con los que los protagonistas (y, por extensión, el jugador) han conversado. Esta cualidad favorece la empatía y el afecto hacia ellos.

En esa línea, interesante es también la crítica a la manufacturación en serie y la automatización. Si recordamos, Bowser era un adversario temible, que comandaba una hueste de esbirros (koopas o goombas) con escasa autonomía, pero todos muy vivos y conscientemente leales a su señor. Y Bowser, a pesar de su autoridad sobre ellos, sabía corresponder su entrega. Smithy, en cambio, se limita a producir en masa enemigos artificiales, sin ningún afecto particular por ellos. Como descubrimos al llegar al último destino de los protagonistas, la criatura se esconde en una fábrica que elabora uno tras otro no sólo enemigos genéricos, sino incluso aquellos jefes que actuaban como lugartenientes y que parecían tener algo más de identidad.

Otra diferencia relevante recae en las acciones de estos esbirros sobre la gente. Si los de Bowser se conformaban con actividades básicas para dificultar el avance de Mario, los de Smithy pretenden deliberadamente hacer daño. Desde la inmovilidad traumática de los habitantes del Reino Hongo y Rose Town por las flechas hasta una tortura apenas disimulada en Seaside Town por Yaridovich, es evidente que las huestes de Smithy no tienen interés por el universo al que han llegado y sólo pretenden arrasar con él, lastimando cuerpo y espíritu de sus habitantes.

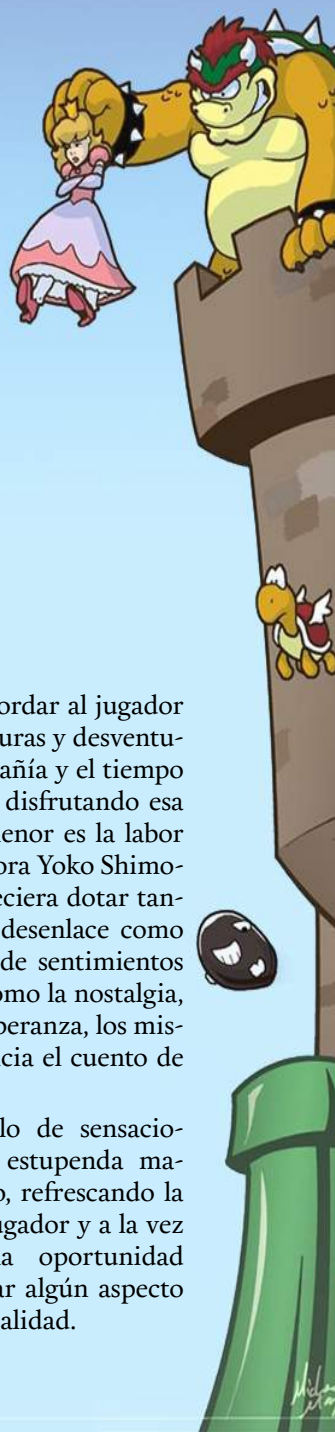
Existe, dentro del juego, una crítica a la manufacturación en serie y la automatización.

La despedida de Geno es definitiva, pues no volverá a aparecer en ningún juego más.

¿Y qué decir del consuelo definitivo, expresado en la eucatástrofe del desenlace? Al momento de llegar al enfrentamiento decisivo con Smithy, cada pequeño conflicto ha sido ya resuelto, con su correspondiente sensación de bienestar: al fin se ha ubicado a la princesa Peach, Mallow ha recuperado su identidad, Dina y Mite han sido rescatados de la mina y Raz y Raini han logrado casarse, entre otros eventos. Muchos de estos episodios han venido aparejados a la obtención de un fragmento de estrella, siendo el séptimo y último posesión de Smithy.

Sin embargo, la derrota de la criatura trae consigo dos consecuencias adicionales a la reparación del Star Road: la partida de Geno y el fin de la aventura, ambas experiencias asumidas y anheladas desde el principio de la historia, pero extrañamente dolorosas en este punto. Si se considera además que Geno nunca más volvió a aparecer en título alguno, podríamos entender esta despedida como definitiva. Es innegable la presencia de una peculiar tristeza contenida en el muñeco inerte que los protagonistas acarrean al mirador del castillo de Bowser, cuando éste por fin se ve libre de la invasión de Smithy.

El final de "Super Mario RPG" es un final feliz para todos, incluso para aquellos personajes secundarios con escasa relevancia en la narración.



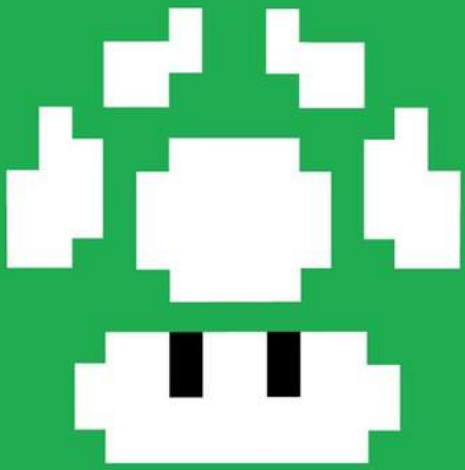
Pero, a pesar de lo anterior, los personajes se ven contentos: gracias a esta entrega y a sus propios esfuerzos, todos los habitantes de su mundo podrán volver a ver sus sueños hechos realidad.

La secuencia del desenlace, que dedica una estrella a cada uno de los sucesos que esta restauración permitió, resulta tan graciosa como sorprendentemente emotiva. A ello parece contribuir una tendencia habitual de ciertos RPGs de SNES, en donde era usual la presencia de un recuento mudo de lo que hacían los personajes una vez que se derrotaba la amenaza de turno, con pequeños guiños que hacían recordar al jugador todas sus aventuras y desventuras en su compañía y el tiempo que ha pasado disfrutando esa historia. No menor es la labor de la compositora Yoko Shimomura, que pareciera dotar tanto al tema de desenlace como al de créditos de sentimientos tan variados como la nostalgia, la dicha y la esperanza, los mismos que potencia el cuento de hadas.

Este cúmulo de sensaciones cierra de estupenda manera este título, refrescando la memoria del jugador y a la vez brindándole la oportunidad de reinterpretar algún aspecto propio de su realidad.

Si bien siempre resulta problemático intentar interpretar un videojuego desde un medio que no le corresponde, es posible plantear que la historia de "Super Mario RPG" se desarrolla como una narración factible de leer como un cuento de hadas en la línea del "Kunstmärchen" debido a la gran cantidad de aspectos que comparte con el género. Sin duda, su particular narrativa se enriquece al considerarla desde las funciones y elementos ya analizados, sin que por ello deba restringirse exclusivamente a esta lectura. Esta propuesta de estudio, por tanto, sólo ha pretendido arrojar nuevas luces sobre un título clásico, usualmente valorado desde otras aristas.

Desde luego, es posible que quienes jugamos este juego por primera vez siendo niños no hayamos logrado hacer una lectura demasiado profunda: no la necesitábamos; nos bastaba con la maravilla y la diversión de la experiencia. Sin embargo, también es posible que, ya de adultos, absurdamente obsesionados con la seriedad, la oscuridad y la contingencia sociopolítica, tanto en videojuegos como en otros medios, nos hayamos encontrado con que Super Mario RPG sigue siendo relevante y significativo pese a su engañosa simpleza. Quizá incluso, al son de las melodías finales de Shimomura, nos arranque una lágrima que nada tenga que ver con los engaños de la nostalgia.

¿Por qué? Tal vez la verdadera respuesta, más allá de todas estas líneas, se encuentre en esa estrella perdida en el cielo, a la que aún contemplamos secretamente con el entusiasmo de un niño que le pide un deseo sabiendo que al fin, gracias a unos viejos amigos, podrá hacerse realidad. ¿Cuál deseo? Pues aquel que casi todos hemos albergado alguna vez en nuestro corazón: ser felices para siempre.

PAULA RIVERA DONOSO.