

Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo

Manuel Garin Boronat
Universitat Pompeu Fabra (Barcelona)
manuel.garin@upf.edu

Resumen: *El presente artículo plantea la posibilidad de estudiar el videojuego a partir de sus relaciones con el mito. Combinando herramientas propias de las diversas disciplinas que nutren el enfoque mitocrítico, de la antropología a la hermenéutica simbólica y el psicoanálisis, se propone tanto una valoración crítica de las potencias que el lenguaje del videojuego puede aportar al tronco de argumentos universales de nuestra cultura –a través del concepto de mitojuegos– como un estudio de caso centrado en el conjunto de héroes y mitos del imaginario Nintendo, entorno a las sagas de La Leyenda de Zelda y Super Mario Bros.*

Palabras clave: *Mito, videojuego, héroe, mitocrítica, ritual, imaginario, juego, ficción, Durand, Bachelard, Zelda, Mario, Nintendo.*

Abstract: *The following paper raises the possibility of studying the medium of the video game through its relations with the myth. Combining tools linked with the different branches that nourish the mythocritical approach, from anthropology to symbolic hermeneutics and psychoanalysis, the text suggests a critical evaluation of the potentialities that the language of video games can contribute to the core of universal arguments of our culture –using the concept of mythogames– as well as a case study focused on the set of heroes and myths that constitute Nintendo's imagery, around the sagas of The Legend of Zelda and Super Mario Bros.*

Key words: *Myth, video game, hero, mythocritics, ritual, imagery, play, fiction, Durand, Bachelard, Zelda, Mario, Nintendo.*

Shigeru Miyamoto, director creativo de Nintendo, creador de leyendas del medio como Mario o Zelda, y, en definitiva, uno de los genios más influyentes y celebrados del universo del videojuego, pone a nuestra disposición una anécdota imprescindible para abrir el debate.

En la edición de 2008 del E3, la feria internacional más importante de la industria, Miyamoto relató una experiencia cotidiana que años atrás cambió su forma de entender el videojuego. Entre bromas, explicaba a los asistentes hasta qué punto se percató de que “algo” había cambiado al reparar en cómo su mujer, ama de casa, se *detenía a observar* atentamente a su hijo pequeño mientras jugaba a *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time*. Miyamoto relacionó la escena –una madre que observa a su hijo jugando- con los cambios de orientación que la consola doméstica, o más bien, que la filosofía Nintendo Wii quiere introducir en el consumo de formas lúdicas: juego en familia, intimidad cotidiana entre diversas generaciones, vuelco de la idea clásica de jugabilidad... Resumiendo: el director creativo de una gran empresa reconduce una anécdota de su intimidad como nueva estrategia de posicionamiento industrial y creativo. Pero más allá del propósito comercial, la imagen primera de una madre contemplando fascinada la curva de aprendizaje de su hijo –a los mandos del héroe Link en *Ocarina of Time*- sugiere algo bien distinto.

¿Qué cambia cuando una madre *reconoce* a su hijo frente a la consola, inmerso en una ficción que no sólo le apasiona y le entretiene, sino que le adiestra, le abre puertas y le cuestiona a la manera de los grandes mitos de todos los tiempos? ¿No comienza en esa mirada –en el reconocimiento de la madre, del tiempo- una nueva relación entre el videojuego y la historia de los argumentos universales? ¿No apunta esa mirada a la relación –múltiple y aún apenas esbozada- de la ficción jugable con las historias que nos explican y que nos han habitado desde los primeros tiempos? ¿Es el videojuego la gran plataforma mitológica de nuestro tiempo?

Proponemos un punto de partida: entender el videojuego como un medio que no sólo perfila las curvas de un lenguaje futuro, sino que reinterpreta y reaviva los roces de ese lenguaje, de sus formas, con las obras que lo han precedido. En lugar de ensalzar el coeficiente de “novedad” inherente al medio, reivindicar su relación con los grandes referentes artísticos y humanísticos de nuestro pasado. Como entiende la madre que contempla a su hijo frente a La Leyenda de Zelda, un videojuego puede devolvernos, en una cadencia nueva y fascinante, a los viejos temas y mitos que han cartografiado nuestra mixtura cultural. Un videojuego puede, sin caer y cayendo en las redes del símbolo, transportarnos a momentos privilegiados del relato infantil, a fracturas de identidad de la narrativa contemporánea, a bucles y gravitaciones del espacio y el tiempo... pero dialogando, pantalla a pantalla, con nuestra tradición y sus límites.

Apuntaremos, por tanto, una serie de caminos posibles sobre los que trabajar las relaciones entre videojuego y mito. A través del concepto de *mitojuego* esbozaremos, en las páginas siguientes, una vía de análisis del medio que aborde las variables de un relato mitológico que tiene como característica esencial su despliegue en forma de juego. ¿Es posible plantear una mitocrítica del imaginario del videojuego, desenterrando las raíces literarias y audiovisuales que lo ha alimentado?

1. Imaginarios bastardos

Si seguimos la estela de investigaciones recientes sobre la ficción jugable, sistematizadas en gran parte en el grueso de publicaciones del MIT, podríamos decir que en líneas generales el videojuego entronca con una corriente bien localizada de productos culturales masivos que, entre el cine, el cómic y la televisión han nutrido la cultura popular del pasado siglo, entendido al mismo tiempo como medio de consumo de masas y como reverberación de tal masificación en un universo compartido por millones de espectadores, lectores y jugadores. Por suerte, como ocurrió durante los mejores años del Hollywood clásico, el poder del videojuego como medio de masas no implica una concepción monolítica y restrictiva, más bien al contrario, ampara una variedad de registros casi inabarcable y una capacidad de mutación que, de género a género, constituye lo popular a través de lo múltiple. Por ello nuestra propuesta de *mitojuegos* se apoyará siempre sobre esa concepción del *mainstream* en tanto que cúmulo de variaciones¹.

Se trata de defender que tanto la identificación de los mitos que sustentan el imaginario del videojuego como la vindicación de una especie de espectador tipo que se ha criado entre sus grandes personajes e historias, contribuyen a la riqueza de lecturas del medio como plataforma de intercambio y reciclaje masivo. Existe un pasado de héroes, leyendas y mitos propios, que nos remite a su vez al acervo de referentes clásicos de nuestro canon cultural. Pero lo importante es que al hablar de videojuegos la mutación poligenérica se perfila como *a priori*. A diferencia de las artes tradicionales, incluso de la historia del cine, la superposición de influencias y géneros no se presenta como una etapa histórica dada o como una determinada evolución estilística entre períodos, el videojuego *nace* en un contexto poligenérico, de consumo de masas, y esta mixtura desacomplejada y flagrante (que al cine e incluso a la televisión sólo llegaría con el paso del tiempo) constituye para la ficción jugable una constante definitoria desde sus orígenes².

Por ello, el videojuego constituye el lenguaje *bastardo* por excelencia, en el mejor sentido de la palabra, y tal condición domina sus posibles relaciones con el mito. Cualquier persona que haya jugado habitualmente es consciente de hasta qué punto la mixtura y el entrecruzamiento puntúan el día a día del jugador. ¿En qué espectro genérico podría incluirse esto a lo que estoy jugando? ¿Sobre qué temas y argumentos opera? ¿Por qué remite a referentes tan diversos? Tras ese tejido de huellas y filiaciones emerge, en cada partida, una red de imaginarios compartidos.

Por poner un ejemplo bastante desligado del universo Nintendo podríamos decir que al jugar a *Grand Theft Auto IV*, uno puede intuir que los creadores han trabajado

¹ En esa línea ha trabajado el investigador norteamericano Henry Jenkins en sus más de quince años como director del programa *Comparative Media Studies* del MIT, dando lugar a múltiples publicaciones académicas de la emergente teoría del videojuego. En relación con el concepto de *transmedia* aplicado a la ficción jugable ver: JENKINS, Henry (2008): *Convergence Culture*. Barcelona, Paidós; JENKINS, Henry (2009): *Fans, bloggers y videojuegos*. Barcelona, Paidós; JENKINS, Henry: Blog *Confessions of an Aca-Fan*: <http://henryjenkins.org/>.

² A eso se refiere Steven Poole al hablar de la *pixel generation* como origen mestizo de la cultura del videojuego: POOLE, Steven (2000): *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*. New York, Arcade Publishing. Sobre los orígenes del medio en relación al cine y la televisión: WOLF, Mark J. P. (2001, ed): *The Medium of the Video Game*. Austin, University of Texas Press.

sobre temas y atmósferas deudoras tanto del cine de Michael Mann –especialmente *Heat*– como de la serialidad televisiva de *Los Soprano*, incluso fantasear sobre el modo en que un tiroteo en una fábrica recuerda a las escenas culminantes de cierto género negro (del Raoul Walsh de *Al rojo vivo* a Samuel Fuller y Tarantino), y que todo ello contribuye a trabajar sobre el argumento clásico del ascenso y la caída macbethiana ligada a la sed de poder. Pero estos contactos se presentan en el juego bajo el signo de la *diferencia*, los referentes no son directos, sino diacrónicos, y así lo experimenta el jugador. El salto de medio dinamita cualquier adhesión genérica estable. Tratemos, rápidamente, de poner a prueba esas diferencias en un breve recorrido sobre algunos “mitos canónicos” del videojuego, vinculándolos con la tradición literaria y audiovisual.

La Leyenda de Zelda, en sus decenas de juegos, nos transporta insistentemente a la *imago mundi* de la narrativa artúrica y a sus roces con el cuento infantil. Las ficciones casi infinitas de la saga *Fallout*, los giros narrativos de un éxito como *Bioshock* y los saltos de la serie *Metroid*, devuelven al jugador a la lectura de las mejores obras de ciencia ficción distópica, entre reflejos post-apocalípticos y paisajes de *space opera*. Una obra maestra como *Banjo-Kazooie* reinterpreta en clave paródica fábulas y cuentos de hadas. La relación del lector con la otredad y la sombra hermana a *Silent Hill* y *Alone in the Dark* con las novelas más célebres de Stephen King, la atmósfera gótica de un Lovecraft con *Castlevania*, y el despiece zombie de ambas con sagas absolutas como *Resident Evil*. ¿Qué hace el jugador de *Metal Gear Solid* sino reinventar los recovecos más fascinantes del género de acción y espionaje? ¿No es evidente el saqueo del panteón épico griego perpetrado por series como *God of War*? ¿No conviven en millones de mesitas de noche los manuales de *World of Warcraft*, *Baldur's Gate* y *Dragon Age* con las cosmologías de J.R.R. Tolkien y G.R.R. Martin? ¿Hasta qué punto comparten un imaginario sagas como *Final Fantasy* y la literatura de Gene Wolfe, a caballo entre la fantasía épica y la ciencia-ficción?³

Si forzamos un poco la máquina y ampliamos el cúmulo de universos las diferencias se agudizan. Antiguos héroes y temáticas en extinción retornan en ejemplos de auténtica resurrección narrativa, visual y pictórica. La tradición del bestiario, que pese a los intentos de Borges permanecía en su hábito de sombras, desborda hoy las barreras del consumo de masas en constructos dispares como *Pokémon* y *Monster Hunter*, para sublimarse finalmente en una obra tan pregnante como *Shadow of The Colossus* (todos ellos hermanados con la raíz de manuales y enciclopedias de rol que catalogan una genealogía de monstruos, gólems y bestias). Los saltos y persecuciones de los grandes personajes del cómic mudo, de la mímica de Chaplin al *slapstick* de Keaton y Harold Lloyd, permanecían en la distancia hasta que un fontanero llamado Super Mario Bros decidió reinventar la visualidad del primer cine en sus juegos de plataformas. La acción muda, vibrante, de *Prince of Persia* y *Megaman* nos hace pensar en las grandes aventuras cinematográficas de Douglas Fairbanks en los años 20. Pero si un patrón visual, un diálogo o el movimiento de un personaje-píxel pueden desencadenar semejante laberinto de asociaciones, ¿cómo reivindicar el valor *mitológico* de éstas en una propuesta analítica concreta, en una propuesta que abrace la *diferencia*, que relance la naturaleza bastarda del medio?

³ Al referirnos a los trasvases entre narrativa tradicional y videojuego resulta inevitable mencionar la aproximación canónica MURRAY, Janet H. (1999): *Hamlet en la holocubierto*. Barcelona, Paidós.

Al hablar de videojuegos, las referencias conscientes e inconscientes entre obras –que si hablásemos de cine y televisión se rastrearían con mayor claridad- se diluyen en la complejidad de la experiencia lúdica. La relación entre el relato y sus antecedentes se problematiza desde el momento en que el lenguaje jugable es, en sí mismo, un cauce múltiple y abierto. El videojuego nos regala el comienzo de una nueva tradición, ¿no deberíamos plantear el estudio de sus héroes y mitos como *problema?*, ¿aunque, para qué complicarse si el medio en sí puede generar y está generando, por sí mismo, su propia tradición y sus propias mitologías?

2. De la mitocrítica al mitojuego

En las respuestas a ese *problema* surge la hipótesis del *mitojuego*: precisamente porque el videojuego exige un estudio independiente, que acoja la complejidad de su misma estructura, cualquier intento de relacionarlo con los temas y argumentos de otros medios, con el caudal de mitos de nuestra cultura pictórica, literaria y audiovisual, obliga a replantearse el sentido mismo de la palabra *mito*. Ensayar una revisión del potencial mitológico del videojuego. Una *mitocrítica* abierta.

A lo largo del siglo XX una serie de autores y escuelas consolidaron un conjunto de metodologías analíticas que, pese a hondas y acusadas diferencias, tenían como denominador común el estudio del mito en tanto que canalizador y actualizador de la ficción en el imaginario colectivo. Mientras la aplicación de argumentos mitológicos a la disciplina analítica inaugurada por Freud se bifurcaba en sistemas complejos como el de los arquetipos junguianos, analistas como Joseph Campbell, Otto Rank o Bruno Bettelheim contribuían al estudio de los ciclos heroicos, la génesis mitológica y los cuentos infantiles como reflejo de nuestra identidad individual y colectiva. Filósofos, historiadores y escritores como Mircea Eliade se sumergían paralelamente en el cauce de las grandes religiones y los mitos fundadores de oriente y occidente, al tiempo que célebres antropólogos como Marcel Mauss rastreaban las constantes de la conducta humana. La consolidación de corrientes académicas como la antropología estructural de Lévi-Strauss evolucionaba en sus polémicas y ajustes de cuentas, mientras en la esfera pública parecían cimentarse –a golpe de cine, cómic y televisión- los circuitos de la comunicación de masas⁴.

De entre las múltiples vías de estudio posibles, hemos escogido trabajar alrededor de un trayecto crítico que tiene la ventaja de posicionarse a posteriori y que de algún modo discute, aprovecha y reconduce las enseñanzas de diversas corrientes apuntadas en el párrafo anterior. Se trata de la metodología analítica del antropólogo francés Gilbert Durand, bautizada en su día como *mitocrítica*. Influidor por los estudios sobre la imaginación poética y los elementos de su maestro Gaston Bachelard, Durand se encargó en cierto modo de sistematizar el dispensario de materiales míticos que le precedía en una propuesta que acomete la tarea de introducir el problema de “la imagen” como centro del análisis. Si la mayoría de estudios precedentes se habían focalizado en referentes verbales y textuales –de la oralidad primitiva al texto literario- el interés de su enfoque radica en el intento de

⁴ En el curso del artículo abordaremos algunas obras introductorias de los autores mencionados.

visualizar el estudio de temas, mitos y argumentos sintetizados en una serie de imágenes arquetípicas⁵.

En lo que nos ocupa, lo más relevante del legado de Durand es cómo algunos de sus textos apuntan a la diversidad de potencias formales que pueden integrarse en un discurso mítico dado: "...de estas reflexiones sobre la primacía del mito se desprendió un método de análisis del 'texto' mítico (relato, representación de ritos, iconos, etc.) del que Lévi-Strauss –recogiendo las ideas de Campbell (1949) sobre la 'sincronicidad' del mito del héroe- fue el instigador en Francia y que, una vez perfeccionado, llamé mitocrítica" (Durand, 1993: 38). Simplificando podríamos decir que las enseñanzas de la antropología (el mito se ejecuta como ritual), de la crítica literaria (el mito se enuncia como relato), del psicoanálisis (el mito se interioriza y colectiviza como complejo y arquetipo) y de la iconología (el mito se visualiza como imagen) se solapan y entremezclan.

¿Qué nos hace hablar de *mitojuegos*? ¿Dónde radica la especificidad de un texto mítico jugable? Precisamente en la síntesis de variables apuntadas por Durand – "*relato, rito, icono*"- que encuentra su manifestación más directa en el lenguaje de la ficción lúdica de nuestros días. Aquello que hasta el momento estaba restringido al ámbito del relato escrito (carácter literario), de la imagen aislada y secuenciada (carácter icónico-pictórico) o de la combinación de ambos registros (carácter audiovisual), se ve completado por un tercer elemento clave que proviene de los orígenes del mito –en su carácter más primitivo- y que está siendo reelaborado en la actualidad a través de la noción de jugabilidad: la *acción ritual*. El videojuego despieza y disemina la problemática del mito, partiendo de sus potencias primigenias –*rito, ejecución*- hasta constituirse como narración –*relato, escritura*- en imágenes y sonidos –*icono, audiovisual*.

Un relato que se ejecuta

Siguiendo el impulso del texto de Durand esbozamos una clasificación que despliegue el potencial *mitocrítico* del videojuego. Empleando ejemplos del imaginario jugable de Nintendo –las sagas de Super Mario y La Leyenda de Zelda- sugerimos que el *mitojuego* opera sobre cuatro dimensiones esenciales que suponen, en su hibridación y combinatoria, cuatro formas de relacionar al jugador con el material mítico. Por un lado la *ejecución* como dominante esencial, por otro la *visualización, la audición y la enunciación*, considerando las tres últimas como variables de la primera.

Ejecución del mito: dromenon

En la acción jugable habita la novedad principal del videojuego como plataforma de contacto con el mito. El carácter *ritual* del medio, en tanto que ejecución de procesos

⁵ DURAND, Gilbert (1993): *De la mitocrítica al mitoanálisis* Barcelona, Anthropos, p. 36. Apuntamos, como puerta de entrada, una definición de *mito* recogida en el texto: "*El mito aparece como un relato (discurso mítico) que pone en escena unos personajes, unos decorados, unos objetos valorizados, que se puede segmentar en secuencias o unidades semánticas más pequeñas (los mitemas) y en el que se invierte necesariamente una creencia (contrariamente a lo que sucede con la fábula o el cuento) llamada 'pregnancia simbólica'*". Para una panorámica erudita de la metodología de Durand y sus posibles relaciones con el discurso audiovisual: PINTOR, Iván (2001): "A propósito de lo imaginario", en *Revista Formats* nº3, Universitat Pompeu Fabra. Disponible en Internet: http://www.iaa.upf.es/formats/formats3/pin1_e.htm.

míticos que se han diseñado “para ser jugados” debe entenderse como la piedra de toque de nuestra idea de *mitojuegos*. Incluso en el corpus teórico que sostiene mucha de la emergente teoría del videojuego podemos encontrar una referencia velada a ese potencial de ritualización lúdica. Se trata del concepto de *dromenon* como ritual jugable del que habla Johan Huizinga en su obra seminal *Homo Ludens*: “La acción sagrada es un dromenon, esto es, algo ‘que se hace’. Lo que se ofrece es un drama, es decir, una acción, ya tenga lugar en forma de representación o de competición. Representa un suceso cósmico pero no sólo como mera representación, sino como identificación, repite lo acaecido. Su función no es la de simple imitación sino la de dar participación o la de participar. Es un helping the action out” (Huizinga, 1943: 32). Huizinga se hace eco de los estudios de la historiadora Jane Ellen Harrison para remarcar el sentido de “acto repetido y recreado” del ritual como elemento clave de *lo que se juega* (antes de que el *dromenon* primitivo se depure como *drama* escénico menos “jugable”). Justo aquello que hermana al videojuego con un primer orden de *ejecución ritual* del mito⁶.

Por su parte, Gilbert Durand ha insistido en la importancia de lo actancial, de lo mecánico y ejecutable, como potencia primera del mito: el imaginario mítico se funda en el gesto y la expresión corporal como energía diseminadora. En ese punto localiza su divergencia con respecto a otras tradiciones analíticas, al tiempo que expande nuestro horizonte interpretativo hacia el valor de la *acción jugable*:

Los esquemas son el capital referencial de todos los gestos posibles de la especie Homo Sapiens. Es lo que Bergson presentía en la presencia arcaica en nosotros del Homo Faber. Pero, al situar el esquema en la raíz de la figuración simbólica, me aparto a la vez de la teoría junguiana que coloca en último término una reserva de arquetipos elaborados en un inconsciente colectivo, y de las reducciones de la figura simbólica, tanto freudianas (reducción al síntoma de una única libido obsesionada por el agujero, digestivo y genital) como lacanianas (reducción de este lenguaje prelingüístico a la sintaxis y a los juegos de palabras de un lenguaje natural), con Mauss, pienso firmemente que el primer 'lenguaje', el 'verbo', es expresión corporal. Y no me hago preguntas como Fausto, que debió de leer a Derrida, para saber si era el verbo o la acción lo que estaba 'en el principio'. Porque el verbo es acción específica, y no sólo bajo el exclusivo epígrafe de los verbos tapar, colmar, llenar, tragar, etc., sino también en el campo tan importante de la motricidad de los miembros, del enderezamiento postural y, en primer lugar, de la mano (Durand, 1993: 19) ⁷.

Nos parece de especial relevancia que Durand hable no sólo de *acción* y *gesto*, de *expresión corporal* y de *motricidad*, sino que culmine refiriéndose a la centralidad de *la mano* como origen de las imágenes arquetípicas. Es justo esa cualidad sensorial,

⁶ Téngase en cuenta hasta que punto los desarrolladores de la industria del videojuego preparan ese *dromenon* en las estructuras ahuecadas del juego, que esperan a ser colmadas por nuestra intervención como usuarios. Y en qué medida ese carácter ritual se distancia del drama interpretativo de actores reales durante una filmación audiovisual. El actor “actúa”, el jugador “actúa sobre un contexto diseñado para reconducir su actuación”, haciendo que se re-produzca una acción prevista dentro del sistema.

⁷ Está lejos de nuestra intención ensalzar a Durand como lector privilegiado de los autores a los que alude en esta larga cita (de hecho resulta evidente que se trata de una simplificación de las teorías de Freud, Jung y Lacan), pero si la incluimos en su totalidad es con el ánimo de resaltar la emergencia de variables *de puesta en juego* que, aunque no se desarrollen propiamente en su obra –Durand estudia obras literarias y pictóricas–, sí apuntan a una forma de relación con el mito especialmente sensible al medio del videojuego.

física, la que define la relación del jugador con el potencial mítico de los videojuegos (un orden táctil de *la mano* que ya empieza a ampliarse hacia otros horizontes corporales: Nintendo Wii, Project Natal). La cosmología de elementos que irradia el universo de Super Mario, en sus espacios de fuego, aire, agua y tierra, es, antes de constituirse como corpus de imágenes, una *acción jugable*, que se decanta en la fisicidad de saltos, carreras y lanzamientos de objetos, en su ascendente material. No se trata de un texto escrito que evoque relaciones elementales, ni de una serie de imágenes que las documente, sino que como nosotros mismos, en nuestra *ejecución ritual* a los mandos de la consola, quienes diseminamos el potencial simbólico del juego.

El mito jugable, sea en el carácter gravitacional de un héroe como Mario o en la gestión del tiempo de un Link, es primeramente algo que desencadenamos con nuestras acciones y que, en último término, ha sido diseñado para albergar una recreación progresiva. La imagen, el sonido, el texto escrito y hablado, se supeditan aquí al trayecto preformativo. Extrapolando términos procedentes de los estudios lúdicos, podríamos afirmar –con Jesper Juul (2005: 83)- que las reglas de juego moldean a las estructuras narrativas, que nuestra realidad, nuestra potencia ejecutiva (*half-real*), limita y conduce el flujo de la experiencia ficcional (*half-fiction*). Pero este aspecto, que puede considerarse algo obvio, inherente al medio, cobra una importancia capital al preguntarnos sobre el potencial mitológico de un videojuego, pues tal y como veremos con el ejemplo de La Leyenda de Zelda, convierte nuestra experiencia de usuario en una auténtica *ejecución* simbólica, entre umbrales y ritos de paso.

En cierto modo el videojuego devuelve al mito a su contexto ritualizado original, a su *dromenon*. Cuando nuestro sistema de vida parece haber desplazado los espacios reales de ejecución simbólica, la experiencia *real-virtual* del juego puede contribuir – y creemos que contribuye- a rescatar modos de hacer, escuchar, ver y leer que habían caído en desuso (juegos infantiles, ritos sociales) debido a la pasividad que acompaña al consumo de masas no participativo. No se trata de reivindicar el videojuego, *per se*, como medio “elegido” para la resurrección del mito como materia viva, pero sí apuntar a su tremendo potencial como herramienta para el trabajo mitológico. Como reclamaba Mircea Eliade, los caracteres míticos se presentan aquí en su *viveza*, en su actividad, abandonan el estatus de una ficción cerrada –que sólo podemos recibir- en pos de un mundo abierto y fascinante –en el que podemos vivir, actuar, imaginar (Eliade, 2000)⁸. En el momento en que un videojuego puede consistir en el intercambio de máscaras sagradas entre diferentes comunidades y grupos étnicos, a través de la exploración discontinua y pausada de sus espacios, algo está cambiando en nuestra relación *real-virtual* con el mito (*Majora's Mask*)⁹.

⁸ Cabe recordar que, en contra de la concepción errónea del videojuego como experiencia individual y aislada, muchos de los juegos a los que nos referimos concentran entorno a la consola a varias personas, convirtiendo la *ejecución ritual* no sólo en un trayecto personal sino en una experiencia que se colectiviza, que se comparte.

⁹ Si insistimos en el carácter de intercambio activo –diferencial- entre las culturas y grupos sociales que pueblan el universo mítico de Zelda es por su relación con algunas constantes que la antropología se ha encargado de rastrear: MAUSS, Marcel (1971): “Sobre los dones y la obligación de hacer regalos” en *Sociología y Antropología*. Madrid, Tecnos, pp. 156-263.

3. Visualización, audición y enunciación del mito: imágenes, sonidos, textos

Parece una obviedad decir que la *ejecución* mítica a la que nos referimos se lleva a cabo en el lenguaje del videojuego mediante la gestión de la imagen, el sonido y el texto hablado/escrito. Aún así, surge una duda: ¿acaso el *dromenon* jugable no inaugura una relación propia con sus imágenes, con sus sonidos y sus enunciados? ¿No disloca la posibilidad de exploración propia del medio nuestra forma habitual de concebir la imagen, el sonido y el texto? En otras palabras, ¿acaso es lo mismo *jugar* un videojuego que ver a alguien hacerlo?¹⁰

Si bien un análisis centrado en la “visión” de las constantes míticas de un juego –ver la cosmología aérea, acuática, ígnea y terrestre de Super Mario- puede ser interesante de por sí, no es menos cierto que una persona que “ve a alguien jugar” en pantallas de aire, agua, fuego y tierra –que ve pero que no *juega*- se está perdiendo lo más importante, a saber, la *relación explorativa* que el juego establece con tales elementos, su recreación inmanente. Por ello nos parece necesario mencionar (antes de emprender el estudio aislado de los casos de Zelda y Mario) algunos aspectos de proyección simbólica y mitológica que son renovados por el lenguaje del videojuego en su forma de relacionar imágenes (*visualización*), sonidos (*audición*) y textos (*enunciación*).

En nuestro caso, la *visualización* del mito no se refiere tanto al visionado de escenas cinematográficas dentro del juego, ni a la extracción de las constantes visuales de un determinado universo –los espacios de la *queste* y la *merveille* artúrica en la saga Zelda: fuente, castillo, bosque, pantano, cementerio- como a la capacidad del jugador para interactuar y *re-generar imágenes* mediante su descubrimiento, interpretación y manipulación (de hecho, el usuario es muchas veces su propio “montador” al controlar la cámara con el mando). Desde ese punto de vista los juegos consagrados al héroe Link suponen un ejemplo poderosísimo de en qué medida nuestra actividad como jugadores decanta una reconstrucción visual de la ficción. Podemos reflejar y canalizar un haz de luz hacia una serie de esculturas que revelan en última instancia una imagen, podemos componer un mosaico a través de la resolución gradual, intermitente, de un gran escenario hecho puzzle, podemos explorar los márgenes sagrados de un bosque activando una visión sobrenatural que decanta imágenes y símbolos, podemos trazar un mapa en la pantalla que relaciona la arquitectura de diversas zonas con el bosquejo de un tesoro enterrado. Se convive con imágenes y arquetipos, el mito se trabaja¹¹.

¹⁰ Hemos sintetizado las variables “visual”, “auditiva” y “enunciativa” en un mismo grupo con el ánimo de acentuar su dependencia con respecto a la *ejecución ritual*, siendo siempre estas tres subsidiarias del *dromenon* jugable. Asimismo cabe matizar que al hablar de “enunciación” hablada y escrita hacemos referencia a la verbalización del texto como “enunciado”, queriendo así diferenciarlo de “imágenes y sonidos” no sistematizados en un texto hablado/escrito.

¹¹ Se trata de ejemplos de las últimas entregas en 3D de la saga Zelda: *Ocarina of Time*, *Majora's Mask*, *The Wind Waker*, *Twilight Princess*, *Phantom Hourglass*. ¿Acaso no podrían analizarse, a la manera de Leroi-Gourhan, las imágenes y estratos visuales que los antepasados de Zelda –goron, zora, hyruelanos- han grabado en la estructura de mazmorras, cuevas y templos, desvelando su dinamismo secuencial? LEROI-GOURHAN, André (1972): *La prehistoria*. Barcelona, Labor.

Pese al carácter breve y fragmentario de estas líneas, no hemos querido emplear una expresión que integre la potencia visual y sonora en un solo concepto –a la manera de la *audiovisión* de M.Chion (1993)- porque creemos que el videojuego pone sobre la mesa una revalorización de la *audición activa* propiamente sonora –con independencia de la imagen- especialmente pregnante en su relación con el mito. Diversos estudiosos han insistido en la centralidad del sonido como origen de nuestra cultura simbólica, así como en su funcionalidad sintética dentro de tradiciones como el culto órfico¹². Si, como apunta el primer Nietzsche, el potencial apolíneo y dionisiaco de la tragedia puede comprenderse si nos remitimos a las tensiones materiales, de pura sonoridad, entre la lira y la flauta de Pan, entre la afinación del sistema de cuerdas y la ambigüedad tonal de los vientos, ¿qué ocurrirá si *jugamos* esos sonidos a los mandos de una consola?¹³ En ese sentido, la aportación de una obra maestra como *Ocarina of Time* lleva el videojuego al territorio de lo sublime. Si el cine sabía mostrarnos cómo la curvatura musical de un vals puede transmitir, por ejemplo, la circularidad trágica de la venganza (Nino Rota, *El Padrino*), la ocarina de Link nos regala –en el interior de un molino, en su cadencia- la posibilidad de hilvanar sonidos y símbolos, de tocar y componer por nuestra cuenta. La *audición se activa*, se mece al compás de una *ejecución* libre y progresiva. Nuestros dedos conducen la sonoridad del mito en su actualidad, unas notas desencadenan una tormenta, dislocan el tiempo, preparan un amanecer. Una vez más, el mito se trabaja, en sus imágenes y sonidos.

Pese a la ambigüedad de un término como *enunciación*, hemos querido separar la dimensión textual/verbal de las variables míticas –en tanto que habladas y escritas- de su *audición* y su *visualización* (aunque obviamente el habla implique por sí misma una relación con el sonido y la escritura con la imagen). ¿Por qué? Porque nos parece que ahora que gran parte de los “grandes juegos” de nuestros días descansan en una lógica realista y cercana al *talkie* filmico –largos diálogos, numerosas *cutscenes*- vale la pena reivindicar la opción de aislar el texto escrito (a la manera de los subtítulos de la saga Zelda) e incluso renunciar al diálogo verbalizado (constante tanto del universo Mario como de los juegos centrados en Link). El texto, en el sentido de iniciación ritual y relato mítico, se fractura en carteles de madera que podemos leer, romper o simplemente ignorar, recuperándose al tiempo una cadencia propia de los orígenes del cine, que en ausencia de diálogo sincrónico promueve una relación más libre con imágenes y sonidos no verbalizados. Asimismo, la aparición de textos abiertos al jugador dentro de los propios juegos supone un rasgo clásico de la saga Zelda (con referentes al Libro de Mudora de *A Link To The Past*) y una vía de exploración del relato en el universo de Super Mario (como en la sala de lectura Saint-Exupéry en *Mario Galaxy*). La *ejecución* de materiales del mito –el cruce de un umbral, el descubrimiento de un tapiz, la melodía del tiempo- se completa con una *exégesis* de sus textos y narraciones, en la cadencia pausada del lector –del pescador- que documenta su propio viaje en el seno del juego.

¹² SCHNEIDER, Marius (1998): El origen musical de los animales-símbolos en la mitología y la escultura antigua. Madrid, Siruela. GUTHRIE, William Keith Chambers (2003): Orfeo y la religión griega: estudio sobre el movimiento órfico. Madrid, Siruela.

¹³ NIETZSCHE, Friedrich (1973): *El nacimiento de la tragedia*. Madrid, Alianza. TRÍAS, Eugenio (2007). *El canto de las sirenas. Argumentos musicales*. Barcelona, Gutenberg –Círculo de Lectores.

Hacemos nuestra tanto la expresión de Flaubert “*le bon Dieu est dans le détail*” como la exigencia de Goethe “*hay que trabajar sobre lo concreto*” para insistir en el carácter sugestivo y parcial de este texto. Como es lógico, un estudio en profundidad de los mitemas y motivos concretos de sagas tan amplias como las de Mario y Zelda requeriría de una delimitación muy cuidada de las obras a analizar, así como de un trabajo minucioso sobre las mismas que nos resulta imposible acometer aquí. Tratemos al menos de apuntar algunas variables.

4. El tiempo y el mito: *La Leyenda de Zelda*

El atractivo primordial de un universo mitológico como el de la saga de Zelda radica en su libertad. Los mitos y los héroes se trabajan no como “algo que copiar” sino como algo que sugerir a través de una interpretación diferencial –creativa en el sentido más bello- de las constantes míticas de nuestra cultura. La Leyenda de Zelda crea una cosmología propia, sin duda, pero una cosmología en permanente diálogo con la historia de nuestros temas y mitos. Donde otros juegos se aprovechan de referentes míticos dados (pensamos en una saga como *God Of War*), y parecen limitarse a una copia estereotipada frente a la riqueza mitológica original (uno no tiene la impresión de que se interpreten ni se conozcan los referentes clásicos), el universo creado por Shigeru Miyamoto se distancia de la “cita literal” permitiendo que la mitología se forme, poco a poco y de modo natural, alrededor de su propio imaginario. En su *latencia*.

Nadie “nos dice” que Link sea Orfeo, Ulises, Jasón, no hay necesidad de explicitar, ni de apropiarse del prestigio de mitos y argumentos previos, sino que son los propios juegos –en su libertad- los que construyen poco a poco un trayecto mitológico original. Las relaciones mitocríticas afloran en el curso del tiempo, desde la experiencia jugable en sí misma: descendemos a los infiernos con una ocarina entre las manos, navegamos a la deriva en un mar de islas y archipiélagos, combatimos con gólems y gigantes en pos de la aventura... *El Cuento del Grial* y *Las mil y una noches* se pasean por los bosques, ciudades y océanos de La Leyenda de Zelda, sin hacer ruido, sin forzar una relación artificial, con la naturalidad de un relato que sabe descansar en sus propias elipsis (el tiempo cambiante de Link), en sus tiempos muertos (el paseo a pie, a caballo, a vela), en sus meandros (la pesca, la mirada perdida). El perfil de un héroe y sus transformaciones se abren al tiempo de la exploración, *dentro* de cada juego y *entre* las decenas de juegos de la saga, formando un cosmos de *mitojuegos* que velan realidades paralelas, argumentos diseminados, historias intermitentes.

Al verse interrogado sobre la relación causal y cronológica entre los diversos juegos de la saga, el propio Miyamoto ha insistido en el carácter secundario de cualquier cuadratura argumental frente al desarrollo del sistema de juego: “...*to be honest they are not that important to us. We care more about developing the game system* (Miyamoto, 2003)”. Pero iniciativas como la web *Zeldapedia* confirman hasta qué punto esa distensión argumental a la que apunta el creador japonés ha desatado un crecimiento elíptico del universo-laberinto de Zelda. La serie ha ido construyendo un imaginario propio como si de una *pregunta* se tratase, la experiencia acumulada de los diversos juegos provoca en nosotros un deseo de investigación –de *queste*-entorno a las intermitencias del conjunto: entre juego y juego nos hacemos

preguntas, indagamos sobre la ontología de un mundo en expansión. A la manera del gran tapiz serial de la narrativa artúrica, Zelda nos regala una incitación a la búsqueda como lectores-jugadores:

...lanzarse a la quête, la búsqueda, que no es sino una forma de preguntar, como indica justamente la etimología del concepto: *quaerere*, que es preguntar y buscar. Un amplio y lejano horizonte se extiende como espacio de la búsqueda, en una apertura que coincide con el carácter inacabado del texto, que incitó a múltiples continuaciones y reelaboraciones, con la intención de comprender y explicar el nuevo mito recién elaborado (Cirlot, 2005: 146).

Es evidente que entre el proyecto literario de Chrétien de Troyes y la aparente simplicidad de Zelda media un mundo, pero si hemos recuperado el fragmento anterior es porque creemos que las numerosas *questes* que pueblan nuestros *mitojuegos* –no sólo en el caso de Zelda, sino en gran número de juegos de aventura y exploración- comparten con el referente artúrico una afinidad estructural y, sobre todo, una forma de trabajar el mito en su apertura. No se trata de reivindicar el carácter no-lineal de Zelda (lo que sería una traición dada su tendencia a lo lineal comparado con otras obras), sino defender que en la imbricación de juegos relativamente lineales, de secuelas, precuelas y paracuelas, La Leyenda de Zelda participa de una mitología diseminativa cercana a la *conjointure* de la narrativa artúrica, que proviene precisamente del modelado interior que los diversos episodios generan en la mente del jugador¹⁴. En línea con el salto de los *shared worlds* a la novela-mosaico reivindicada por George R.R. Martin durante la edición de la serie de novelas *Wild Cards*, Zelda expande las semillas del mito desde sus variables y diferencias, a medio camino entre el infinito del juego de rol y la finitud de una trama literaria¹⁵.

Entre el imaginario del cuento infantil y la forja de un héroe cíclico, entre la magia de las hadas y la espada del caballero artúrico, la apertura de la saga propone una reflexión sobre el héroe y su relación con el tiempo –con *las caras del tiempo* en el sentido durandiano- que se bifurca en múltiples ámbitos de estudio. Alguien interesado en la génesis heroica puede rastrear el origen y el nacimiento de Link a través de sus diversas reencarnaciones¹⁶. Quien prefiera cuestionar de qué manera cuentos y mitos entran en diálogo en la serie puede rastrear los cambios entre la estética del *cell-shading* y un registro más realista, preguntándose hasta qué punto la *ejecución* del mito puede considerarse pre-literaria¹⁷. Si nuestro interés recae en

¹⁴ CIRLOT, Victoria (2005: 105): Figuras del Destino. Madrid, Siruela: “La verdadera técnica novelesca de Chrétien no se reduce al arte de mantener la intriga y preparar la sorpresa como en el arte del juglar. Consiste, por el contrario, en crear entre los diferentes episodios analogías o contrastes, diferentes figuras de una repetición obsesionante. Las ordena según una memoria que sería completamente interior y de un sentido que, poco a poco, se descubre a través de los efectos propios de este espejo”

¹⁵ Sobre la experiencia de *Wild Cards*, la ficción como juego de rol y las narrativas expandibles: HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIIN, Noah (2007): *Second Person. Role-playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge Mass, MIT Press. (2009): *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge Mass, MIT Pres. Sobre la relación entre historias y mundos jugables: GARIN, Manuel; PÉREZ, Oliver (2009): “Entre mundos e historias: ciencia ficción y experiencia de juego” en *Revista Formats* nº5. En internet http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/art_dos6_esp.htm.

¹⁶ RANK, Otto (1991): *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona, Paidós.

¹⁷ “En la mayoría de culturas no hay una división clara que separe el mito del cuento popular o de hadas: estos elementos forman la literatura de las sociedades preliterarias. Las lenguas

aspectos de transformación, paso material y atravesamiento es posible trabajar sobre el carácter *preliminar* –separación del mundo anterior: árbol Deku-, *liminar* –estado de margen, volcán Goron- y *postliminar* –agregación al mundo nuevo, pedestal con la espada maestra- de los diversos umbrales y ritos de paso en un juego como *Ocarina of Time*¹⁸, comparándolos con las fases de iniciación, nacimiento y renacimiento que relacionan al individuo con sociedades secretas –Sheik, los sabios- y despiertan su vocación mágica¹⁹.

Determinados aspectos como las numerosas “partidas” de Link a lo largo de la serie, la superación de pruebas y el descubrimiento de elixires, así como el encuentro con la divinidad –las diosas Din, Nauru y Farore en *A link to the past*- o el paso por el vientre de la ballena –literal en *Ocarina of Time*- nos remiten a la célebre propuesta del *monomito* campbelliano en sus fuerzas y limitaciones²⁰. Alguien interesado en localizar los argumentos y temas literarios que afloran a lo largo de la saga, del aliento mesiánico y la figura del maligno a las máscaras del doble, la *anagnorisis* heroica y la fundación de la comunidad, tiene a su disposición un horizonte de variables analíticas²¹. La metodología del propio Gilbert Durand plantea posibilidades interesantes en cuanto a la comprensión de las transformaciones *teriomorfias* de Link –el hombre y el lobo- en juegos como *The Twilight Princess*, además de cartografiar la distribución de los espacios de luz y oscuridad que fundan la saga desde sus orígenes (el robo de la Trifuerza en el primer *The Legend of Zelda*). En ese sentido no nos parece anecdótico insistir en la pregnancia espacial y simbólica de espacios como el bosque, la cueva, la montaña y el río, que el propio Shigeru Miyamoto relaciona con el origen creativo de la saga, ligado a sus paseos infantiles por Kyoto²².

Pero si recuperamos la definición durandiana de mito una pregunta se impone: ¿más allá de la forma y el tema, no deben los mitos desprender algún tipo de creencia que los relacione con nuestro lugar en el mundo? Dicho de otro modo, ¿plantea La Leyenda de Zelda un mensaje sobre nuestra cultura y, específicamente, sobre el medio del videojuego en sus despliegues históricos y éticos? En esa encrucijada se sitúa, para Gilbert Durand, el salto de la *mitocrítica* al *mitoanálisis*: “La mitocrítica reclama, pues, un mitoanálisis que sea a un momento cultural y a un conjunto social lo que el psicoanálisis es a la psique individual [...] un método de análisis científico de los mitos con el fin de extraer de ellos no sólo el sentido psicológico sino también el sociológico” (Durand, 1993: 347).

nórdicas tienen una sola palabra para ambos: saga”. BETTELEHEIM, Bruno (1995: 31): *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, Crítica. Para un análisis basado en la funcionalidad arquetípica del cuento: PROPP, Vladimir (1987): *Morfología del cuento*. Madrid, Fundamentos.

¹⁸ VAN GENNEP, Arnold (1986): *Los ritos de paso*. Madrid, Taurus.

¹⁹ ELÍADE, Mircea (2001): *Nacimiento y renacimiento: el significado de la iniciación en la cultura humana*. Barcelona, Kairós. (1972): *El mito del eterno retorno: arquetipos y repetición*. Madrid, Alianza. (1999): *Imágenes y símbolos*. Madrid, Taurus.

²⁰ CAMPBELL, Joseph (1959): *El héroe de las mil caras*. México, FCE. Sobre las transformaciones de la identidad heroica: JUNG, Carl Gustav (1976): *Aion. Contribución a los simbolismos del sí mismo*. Barcelona, Paidós. (1993): *Símbolos de transformación*. Barcelona, Paidós.

²¹ MAY, Rollo (1992): *La necesidad del mito*. Barcelona, Paidós. BRICOUT, Bernadette (2002, ed.) *La mirada de Orfeo: los mitos literarios de Occidente*. Barcelona, Paidós. Para una aplicación del análisis mito-argumental a la historia del cine: BALLÓ, Jordi; PÉREZ, Xavier (1997): *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona, Anagrama.

²² DURAND, Gilbert (1982): *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid, Taurus.

Según creemos La Leyenda de Zelda responde al menos en dos direcciones a esa pregunta *mitoanalítica*. En primer lugar, plantea una cosmología que acoge la multiplicidad y la diferencia: no nos parece que el baile de razas, grupos étnicos y seres no antropomórficos sea una casualidad, sino que vemos en esa mixtura de identidades, lenguajes y culturas un modelo de convivencia cercano al mestizaje. Si bien puede criticarse –y se critica– el acento maniqueo de la saga en cuanto a la moralidad de sus personajes principales, no es menos cierto que esa falta de ambigüedad del héroe se compensa con una imaginación desbordante respecto al intercambio racial (permanece en nuestra memoria tanto el diálogo con ranas, peces y sustancias varias de *Ocarina of Time* como la transformación de especies zora-goron-deku en *Majora's Mask*)²³. En segundo lugar, la saga se ha posicionado en cuanto a establecer los límites éticos de su mitología: la propia *gameplay* de los juegos de Zelda nos posiciona en tales fronteras *mitoanalíticas*. En ese sentido nos parece que el célebre “encuentro con las gallinas” de *Ocarina of Time* ilustra el espíritu ético de todo el universo: los creadores no se contentan con impedir que el usuario agrede a ciertos personajes, sino que van más allá al plantearnos la *problemática* del intento. Se establece por tanto una escala ético-colectiva en el seno del juego, completando así la proyección mitológica de la saga en sus límites²⁴.

5. Super Mario, héroe de los espacios

Pero si limitamos las potencias del *mitojuego* a títulos como Zelda, que dialogan con la tradición literaria y audiovisual de forma evidente, ¿no estamos dejando fuera de nuestro horizonte analítico todo un espectro de obras que, por su especificidad jugable, se alejan de cualquier concepción tradicional del mito? ¿Podemos olvidar que Super Mario Bros es, probablemente, el héroe más pregnante de una mitología del videojuego?

Sería un error abandonar la hipótesis del *mitojuego* al cobijo de obras claramente “mitoanalizables” como La Leyenda de Zelda, y por ello es necesario forzar los límites de nuestra concepción del mito en contacto con los saltos y trayectorias de Super Mario. De vez en cuando aparece alguna crítica en medios especializados que arremete contra el universo de Mario, estigmatizando a sus creadores por “no preocuparse de crear un argumento a la altura de la jugabilidad de la saga”. Al leer tales comentarios uno siente que quien pueda afirmar tal cosa quizá no ha entendido en qué consiste la verdadera experiencia de *jugar a Mario*. Si existe una virtud en el centro de su cosmología, algo que debería preservarse en las décadas futuras del videojuego, es el deliberado desdén por el argumento, la trama y las historias que

²³ La reciente publicación de una obra colectiva como *The Legend of Zelda and Philosophy. I Link therefore I Am* (2008: Illinois, Carus Publishing) atestigua el valor de “creencia” de la saga.

²⁴ Cada jugador es libre de interactuar con los famosos gallos como considere oportuno – agarrarlos, planear con ellos, golpearlos- pero esa decisión desencadena una contrapartida ética en el sistema de juego: más nos vale huir si osamos atacar a un gallo, porque la *gameplay* nos contestará a su vez armando un ejército gallináceo que, picotazo a picotazo, consumirá con severidad la vida de nuestro personaje. Para aquellos que han experimentado la situación en carne propia, la persecución de los gallos se recuerda como una de las reacciones más contundentes y difíciles de rehuir de todo *Ocarina of Time*. “*I think it's important that we producers keep things inside moral and ethic borders. I actually think that game designers have some responsibility for what we create. Of course the art of freedom and the right to speak are important, but we should be careful with what we create* (Miyamoto, 2003)”.

acompaña a las obras maestras de la franquicia. Si en el *mainstream* del medio –no hablamos aquí de juegos *indie*- existe algo así como una poética del videojuego, debe hallarse bajo la gorra roja de Super Mario.

En su célebre libro *La poética del espacio* el filósofo francés Gaston Bachelard pone en circulación algunas consideraciones pertinentes para nuestro caso. Reivindica una apertura a la *actividad* y el *dinamismo directo* de las imágenes que se aleje de las “certezas” de una clasificación causal, basada en la razón y el *logos*, para abandonarse al balanceo libre de la imaginación como génesis poética. Reivindicando una analítica de la imagen previa al lenguaje: “En su novedad, en su actividad, la imagen poética tiene un ser propio, un dinamismo propio. Procede de una ontología directa. Y nosotros queremos trabajar esa ontología [...] Para determinar el ser de una imagen tendremos que experimentar su resonancia” (Bachelard, 1975: 8).

Aunque el escritor trabaje sobre imágenes que surgen de la grafía literaria –en Baudelaire, en Paul Valéry o Edgar Allan Poe- su defensa de una *fenomenología* que se distancie del contenido narrativo para instalarse en el impulso físico y material de la forma, conecta con la renuncia argumental de Super Mario. En ambos casos, resulta estéril analizar las obras con la intención de causalizar, narrativizar o psicoanalizar un presunto contenido simbólico. La *ejecución* material (la *dicción* y la *imaginación* para Bachelard) precede y excede cualquier sistema de enunciados. Decir “tortuga roja, reino champiñón, gorro mapache” no aporta nada en cuanto al carácter argumental del universo de Mario, y sin embargo tales palabras están preñadas de sentido, de *resonancias*, para cualquiera que haya soñado con el fontanero italiano²⁵. Cuando el filósofo habla de un *surgir de la imagen* en su carácter apariencial, cuando el tema no es más que una excusa posterior a la dicción poética, adivinamos el salto de un lector que *imagina ser* a un jugador que *juega ser*:

Existen imágenes directas de la materia. La vista las nombra, pero la mano las conoce. Una alegría dinámica las maneja, las amasa, las aligera [...] en razón de esa necesidad de seducir, la imaginación trabaja por lo general tendiendo hacia donde va la alegría –o al menos una alegría- en el sentido de las formas y de los colores, en el sentido de las variedades y de las metamorfosis, en el sentido de una perspectiva de la superficie (Bachelard, 1978: 8).

Bachelard opera sobre ideas mucho más complejas de lo que aquí damos a entender (tan complejas como la vindicación de una lectura poética que precede al texto), pero al recorrer algunos de sus escritos resulta inevitable toparse con una forma de concebir la imagen que nos remite al coeficiente virtual de ciertos juegos que se alejan –que deciden alejarse- del “realismo imitativo” que polariza últimamente la industria del videojuego. Creemos que el universo de Mario Bros debe situarse en esa vanguardia anti-argumental y anti-realista que desde el propio sistema comercial boicotea (queriendo o sin querer) los intentos de múltiples videojuegos de “ser películas jugables”: “La imaginación no es, como lo sugiere la etimología, la facultad de formar imágenes de la realidad; es la facultad de formar imágenes que sobrepasan la realidad, que cantan la realidad” (Bachelard, 1978: 31). Si Super Mario Bros ha

²⁵ La prueba de tal experimento prelingüístico radica en comparar la carga argumental de palabras como “castillo de bowser / koopa-troopa / flor de fuego” (mitología de Super Mario) con otras como “castillo de Ganondorf / goron / flechas de fuego” (mitología de Zelda). Las diferencias respecto a la narratividad de cada universo son evidentes.

formado una mitología que le pertenece es, precisamente, a partir del *canto* de un héroe espacial y matérico que busca expandir, en sus grandes obras –de *Super Mario Bros* a *Super Mario Bros 3*, *Super Mario World*, *Super Mario 64* y *Super Mario Galaxy*– los límites de su propio universo.

¿Cómo localizar ese *canto* en aspectos concretos del juego? Según creemos cabe distinguir dos maneras fundamentales de entender la relación diferencial entre el imaginario de la saga de Nintendo y la idea de *topoanálisis* de Gaston Bachelard. Por un lado abordando la figura de Mario *como héroe* embarcado en la conquista de los espacios a través de su exploración material, conquista que perfila un *movimiento*. Por otro proyectando ese análisis del trayecto heroico del personaje, de su interacción con el espacio físico, hacia un estudio de los mundos jugables *en tanto que cosmología elemental*, muy ligada a las tensiones de ampliación y reducción del universo como *miniatura*.

Aunque hemos señalado que el mitoanálisis de Durand resulte más fértil aplicado a juegos de aliento argumental como *Zelda* y que tenga poca utilidad en el caso de Mario, querríamos recuperar una idea que se encuentra en la génesis de su clasificación arquetípica y que acota la condición de Mario como *héroe espacial*. Se trata del carácter *gestual-motor* que –como hemos señalado al referirnos a la *ejecución del mito*– origina la pregnancia simbólica de las imágenes. Los tres grandes regímenes durandianos –diurno, nocturno místico, nocturno sintético– se fundan en los estudios sobre reflexología de fisiólogos como Betcherev, que hablan de tres gestos reflejos de base en el comportamiento humano: la postural erecta, la digestiva y la copulativa: “...cada gesto apela a la vez a una materia y a una técnica, suscita un material imaginario” (Durand, 1982: 49). Para Durand esa actividad primera es importante en tanto que se asocia a temas, símbolos y constantes arquetípicas. En nuestro caso queremos resaltar la cualidad física, meramente material, que fundamenta esa hipótesis sobre el héroe (héroe que asciende, que digiere, que copula), sin llegar a una racionalización causal de sus gestos. *Super Mario* es un héroe ascensional, pero no por la idea del “rescate de la princesa” ni de la “lucha diurna contra el mal”, en absoluto, es un héroe espacial, gravitacional, porque su razón de ser es pura y simplemente la *exploración* del espacio jugable. Mario permanece en lo que Erwin Panofsky denomina el estadio *pre-iconográfico* de lo visual. El tema y el hipotético mensaje social de Mario *como mito* son irrelevantes, su fisicidad en cambio es revolucionaria²⁶.

No podemos, aquí, estudiar en detalle esa revolución. Pero nos gustaría que quedaran anotadas al menos dos o tres vías de análisis sobre las que trabajar el modelo de Mario como héroe de los espacios. Una de ellas podría ser el diagnóstico de una tipología de *héroes del movimiento* que relaciona la jugabilidad de Nintendo con la cinética y la visualidad de los primeros héroes cinematográficos, tanto del primer cine

²⁶ PANOFSKY, Erwin (1995): *El significado en las artes visuales*. Madrid, Alianza, pp.45-77. Sería interesante emprender un estudio de los cambios de perspectiva a lo largo de los distintos juegos de Mario (de la verticalidad *arcade* a las 2D de *Super Mario Bros*, la profundización en tres dimensiones de *Mario 64*, la transformación dimensional de *Paper Mario* o la ambigüedad de ejes gravitatorios de *Mario Galaxy*) a la luz de las investigaciones del propio Panofsky sobre las dominantes simbólicas del punto de vista: PANOFSKY, Erwin (1973): *La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona, Tusquets. Sobre las posibilidades de abstracción visual en el videojuego: WOLF, Mark J. P (2003): “Abstraction in the Video Game” en *The Video Game Theory Reader*. New York-London, Routledge, pp.47-67.

de aventuras como de sus paralelos en el cine cómico mudo²⁷. Otra posibilidad sería encauzar una propuesta teórica como la de Bergson, en tanto que exploración de determinadas disposiciones formales especialmente sensibles al tipo de heroicidad física de Super Mario: “la forma es para nosotros el trazado de un movimiento” (Bergson, 2007: 28), “la repetición, la inversión y la interferencia de las series” (Bergson, 2008: 69-72)²⁸. Posibilidad que entronca con la muy citada idea de los *sprachspiel* de Wittgenstein, que revela conexiones potentísimas con determinados aspectos de la *gameplay* en las pantallas de Super Mario (descritos literalmente por el filósofo vienés). No hay más que pensar en las poleas, gira vueltas y balancines que nos llevan de la verticalidad de *Donkey Kong* a la poética gravitacional de *Mario Galaxy*²⁹.

¿Pero cómo integrar el trayecto cinético de Mario en el conjunto de sus mundos de juego, en su ontología? En Bachelard encontramos dos posibles respuestas: la negociación de los espacios bajo el concepto general de *miniatura*, y la síntesis de tales espacios en una *cosmología elemental* (aire, agua, tierra, fuego). Ya en textos previos a la escritura de *La poética del espacio* encontramos una sensibilidad hacia el mundo como miniatura imaginada y jugada: “...el conocimiento del yo como pluralidad y libertad se forma en la fuerza jugada y no en la fuerza actuada. Los complejos de la destreza y las iluminaciones del pensamiento poético se forman en el nivel de las pequeñas fuerzas, en la libre y alegre síntesis de los caprichos” (Bachelard, 2004: 35). Pero esa intuición primera, de *pequeñas fuerzas*, cristaliza en el mencionado estudio a través de la hipótesis de una distribución pre-simbólica de las imágenes en diversos espacios. Hipótesis que entra en contacto con rutinas de juego bien conocidas por todos nosotros: la verticalidad –buhardilla/sótano- de la casa (vía los castillos de Bowser), la inmovilidad del rincón (técnica del frenazo-escondite), el secreto del cofre (la caja interrogante) y, especialmente, la miniatura como *imago mundi*.

En el capítulo dedicado a la miniatura en *La poética del espacio* Bachelard cita una página de Herman Hesse publicada en la revista *Fontaine*, en la que un prisionero ha pintado sobre el muro de su calabozo un paisaje de un tren que penetra en un túnel. Cuando los carceleros acuden a buscarlo exclama “que esperen un momento para que yo pueda entrar en el trenecito de mi tela a fin de comprobar algo. Como de costumbre, se echaron a reír porque me consideraban un débil mental. Me hice

²⁷ En ese sentido nos parece ejemplar el análisis que, en línea con la metodología de Bachelard y Durand, han realizado Xavier Pérez y Núria Bou entorno a las figuras del héroe masculino en el cine: *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood* (2000), Barcelona, Paidós. Mencionamos asimismo el proyecto web *gameplaygag* en el que hemos ido incorporando algunos clips de vídeo que comparan las variables visuales del primer cine con el universo del videojuego: www.gameplaygag.com.

²⁸ Tal y como suele señalarse al hablar de géneros jugables, la cinética de Super Mario a la que hacemos referencia conecta con los juegos de *ilinx* en su misma materialidad: CAILLOIS, Roger (1986). *Los juegos y los hombres*. México, FCE.

²⁹ “Uno es el manubrio de un cigüeñal que puede graduarse de modo continuo (regula la apertura de una válvula), otro es el manubrio de un conmutador que sólo tiene dos posiciones efectivas: está abierto o cerrado, un tercero es el mango de una palanca de frenado: cuanto más fuerte se tira, más fuerte se frena, un cuarto es el manubrio de una bomba, sólo funciona mientras uno lo mueve de acá para allá”. WITTGENSTEIN, Ludwig (2004): *Investigaciones filosóficas*. México, UNAM-Crítica, pp.29. Ver también: COMETTI, Jean-Pierre (2004): “Jeu de langage, art numérique et interactivité” en *Jouable. Art, jeu et interactivité*. Ginebra-Paris, Ensad.

pequeño. Entré en mi cuadro, subí en el trenecito que se puso en marcha y desaparecí en lo negro del pequeño túnel” (Bachelard, 2004: 187). ¿Es posible describir de forma más clara la mecánica de juego –de entrada en el espacio libre del lienzo- de una obra maestra como *Super Mario 64*?³⁰

La poética espacial de Gulliver y Pulgarcito, de Gargantúa y Pantagruel, alimenta una noción del universo miniaturizado estrechamente ligada al sentido de *Super Mario como mito*. Hay en los juegos del fontanero un trabajo sobre la dialéctica entre macrocosmos y microcosmos que va de la exploración de imágenes botánicas que inauguran mundos –cita de Bachelard a Víctor Hugo, constante de Mario- a la convivencia pausada y discontinua del jugador con los espacios abiertos de una *mitopoética*. Una vez completado el juego, nos detenemos –en un hiato fascinante- paseando por satélites, tuberías y pasajes en busca de las 120 estrellas. La linealidad se tuerce en una miniatura de curvas que desvelan un mundo, *otro mundo*:

Venimos a distendernos en un pequeño espacio. Este es uno de los miles de ensueños que nos sitúan fuera del mundo, que nos colocan en otro mundo [...] La gente apresurada por los negocios humanos, no penetra en él. El lector de un libro que sigue las ondulaciones de una gran pasión, puede sorprenderse ante esa interrupción de la cosmicidad. Y es que sólo lee el libro linealmente, siguiendo el hilo de los acontecimientos humanos. Para él, los acontecimientos no necesitan fondo. ¡Pero de cuántos ensueños nos priva la lectura lineal! Semejantes ensueños son llamadas a la verticalidad. Son pausas del relato durante las cuales el lector es llamado a soñar. Son muy puras porque no sirven para nada (Bachelard, 2004: 199).

Super Mario lo es todo, porque no sirve para nada. El desdén argumental de sus aventuras es único, porque convierte lo lineal en múltiple, lo utilitario en casual, lo centrífugo en diseminado. Cualquiera que haya desempolvado una y otra vez el cartucho de *Super Mario Bros 3*, que se haya olvidado de sí mismo entre las paredes trampantojo del castillo de *Super Mario 64*, cualquiera que haya patinado sobre hielo –sin motivo, sin destino- en *Mario Galaxy*, comprende hasta qué punto el videojuego esconde una *poética del abandono*. La imagen y el sonido, jugados, nos hablan simultáneamente del sentido que crece y del sentido que concentra. La miniatura contiene las potencias de una *cosmología* en la que los elementos se alternan con una naturalidad pasmosa: la ensoñación acuática de algunas pantallas se alterna con la transmutación alquímica del héroe en metal, en tierra, en fuego, un torbellino de aire eleva al personaje sobre un desierto de arena, los volcanes y las fallas de un escenario puntúan el curso de cada pantalla. Los elementos dialogan así desde la propia *gameplay*, proyectan una cosmología al tiempo que limitan la identidad de Mario³¹.

³⁰ No nos parece casual que el propio Bachelard culmine sus reflexiones haciendo referencia al potencial gravitatorio de la *miniatura*, con todo lo que ello implica en cuanto a nuestro análisis de *Super Mario*: “...las transacciones de lo pequeño y lo grande se multiplican, se repercuten. Cuando una imagen familiar crece hasta las dimensiones del cielo, nos llega de súbito el sentimiento de que, correlativamente, los objetos familiares se convierten en las miniaturas de un mundo. Macrocosmos y microcosmos son correlativos [...] Todo centro de interés poético, que esté en el cielo o en la tierra, es aquí un centro de gravitación activo”. Para una orientación bibliográfica sobre la negociación del espacio jugable: SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric (2006). *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. Cambridge-Mass, MIT, p.69.

³¹ BACHELARD, Gaston (1966): *Psicoanálisis del fuego*. Madrid, Alianza. (1994): *El agua y los sueños: ensayo sobre la imaginación de la materia*. México, FCE. (2003): *El aire y los sueños: ensayo sobre la imaginación del movimiento*. México, FCE. (2006): *La tierra y las ensoñaciones del reposo*. México, Fce.

Nintendo hace hablar a los colores y a las formas, a los pesos, a los materiales y a las densidades, a los movimientos, pausas y trayectorias. Tras la mirada de la mujer de Miyamoto, al otro lado de la madre y el tiempo, Super Mario Bros reinventa el lenguaje del videojuego apostando, saltando, bailando. Como la estrella danzarina.

6. Conclusiones

Apuntamos a la idea de *mitojuegos* como plataforma de despegue, con el ánimo de promover un debate abierto sobre la posibilidad de jugar, amar y estudiar videojuegos a través de su relación con el mito. Para ello hemos propuesto dos posibles métodos de trabajo sobre las obras. Un *mitoanálisis* centrado en el diálogo que puede establecerse entre el videojuego y el corpus de mitos, temas y argumentos que nutren nuestra cultura, esbozado brevemente en el ejemplo de la saga de La Leyenda de Zelda y ligado a la metodología de Gilbert Durand en sus contactos con otros autores como Joseph Campbell, Carl Gustav Jung o Mircea Eliade. Y una *mitopoética* que bebe de los estudios sobre la imagen poética de Gaston Bachelard para abordar el análisis de los elementos diferenciales, propiamente jugables y distanciados de argumentos y tramas, que conforman la cosmología de Super Mario Bros como principal mito autónomo de la historia del videojuego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BACHELARD, Gaston (1966): *Psicoanálisis del fuego*. Madrid, Alianza.
- BACHELARD, Gaston (1975): *La poética del espacio*. México, FCE.
- BACHELARD, Gaston (1978): *El agua y los sueños*. México, FCE.
- BACHELARD, Gaston (2003): *El aire y los sueños*. México, FCE.
- BACHELARD, Gaston (2006): *La tierra y las ensoñaciones del reposo*. México, FCE.
- BACHELARD, Gaston (2004): *Estudios*. Buenos Aires, Amorrortu.
- BALLÓ, Jordi y PÉREZ, Xavier (1997): *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona, Anagrama.
- BERGSON, Henri (2007): *La evolución creadora*. Buenos Aires, Cactus.
- BERGSON, Henri (2008): *La risa*. Madrid, Alianza.
- BETTELHEIM, Bruno (1995): *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, Crítica.
- BOU, Núria y PÉREZ, Xavier (2000): *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona, Paidós.
- BRICOUT, Bernardette (Ed.) (2002): *La mirada de Orfeo: los mitos literarios de Occidente*. Barcelona, Paidós.
- CAILLOIS, Roger (1986): *Los juegos y los hombres*. México, FCE.
- CAMPBELL, Joseph (1959): *El héroe de las mil caras*. México, FCE.

- CHION, Michel (1993): *La audiovisión*. Barcelona, Paidós.
- CIRLOT, Victoria (2005): *Figuras del destino*. Madrid, Siruela.
- COMETTI, Jean-Pierre (2004): "Jeux de langage, art numérique et interactivité" en *VVAA: Jouable. Art, jeu et interactivité*. Ginebra-Paris, Ensad.
- CUDDY, Luke (Ed.) (2008): *The Legend of Zelda and Philosophy. I Link therefore I Am*. Illinois, Carus Publishing.
- DURAND, Gilbert (1993): *De la mitocrítica al mitoanálisis*. Barcelona, Anthropos.
- DURAND, Gilbert (1982): *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid, Taurus.
- ELÍADE, Mircea (1972): *El mito del eterno retorno: arquetipos y repetición*. Madrid, Alianza.
- ELÍADE, Mircea (1999): *Imágenes y símbolos*. Madrid, Taurus.
- ELÍADE, Mircea (2000): *Aspectos del mito*. Barcelona, Paidós.
- ELÍADE, Mircea (2001): *Nacimiento y renacimiento: el significado de la iniciación en la cultura humana*. Barcelona, Kairós.
- GARIN, Manuel y PÉREZ, Oliver: "Entre mundos e historias: ciencia ficción y experiencia de juego" en *Revista Formats* nº5, UPF, 2009.
- GUTHRIE, William Keith Chambers (2003): *Orfeo y la religión griega: estudio sobre el movimiento órfico*. Madrid, Siruela.
- GENNEP, Arnold Van (1986): *Los ritos de paso*. Madrid, Taurus.
- HUIZINGA, Johan (1943): *Homo Ludens. El juego y la cultura*. México, FCE.
- HARRIGAN, Pat y WARDRIP-FRUIIN, Noah (Eds.) (2007): *Second Person. Role-playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge Mass, MIT.
- HARRIGAN, Pat y WARDRIP-FRUIIN, Noah (Eds.) (2009): *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge Mass, MIT.
- JENKINS, Henry (2008): *Convergence Culture*. Barcelona, Paidós.
- JENKINS, Henry (2009): *Fans, bloggers y videojuegos*. Barcelona, Paidós.
- JUNG, Carl Gustav (1976): *Aion. Contribución a los simbolismos del sí mismo*. Barcelona, Paidós.
- JUNG, Carl Gustav (1993): *Símbolos de transformación*. Barcelona, Paidós.
- JUUL, Jesper (2005): *Half-Real*. Cambridge Mass, MIT.
- LEROI-GOURHAN, André (1972): *La prehistoria*. Barcelona, Labor.
- MAUSS, Marcel (1971): *Sociología y Antropología*. Madrid, Tecnos.
- MAY, Rollo (1992): *La necesidad del mito*. Barcelona, Paidós.
- MIYAMOTO, Shigeru (2003): "Interview with Shigeru Miyamoto" en *Miyamoto Shrine-Superplay Magazine*.

- MURRAY, Janet H. (1999): *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona, Paidós.
- NIETZSCHE, Friedrich (1973): *El nacimiento de la tragedia*. Madrid, Alianza.
- PANOFSKY, Erwin (1973): *La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona, Tusquets.
- PANOFSKY, Erwin (1995): *El significado en las artes visuales*. Madrid, Alianza.
- PINTOR, Iván: "A propósito de lo imaginario" en *Revista Formats* nº3, Universitat Pompeu Fabra, 2001.
- POOLE, Steven (2000): *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*. New York, Arcade Publishing.
- PROPP, Vladimir (1987): *Morfología del cuento*. Madrid, Fundamentos.
- RANK, Otto (1991): *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona, Paidós.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric (Eds.) (2006): *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. Cambridge, MIT Press.
- SCHNEIDER, Marius (1998): *El origen musical de los animales-símbolos en la mitología y la escultura antigua*. Madrid, Siruela.
- TRÍAS, Eugenio (2007): *El canto de las sirenas. Argumentos musicales*. Barcelona, Galaxia Gutenberg, Círculo de Lectores.
- WITTGENSTEIN, Ludwig (2004): *Investigaciones filosóficas*. México, UNAM-Crítica.
- WOLF, Mark J. P. (Ed.) (2001): *The Medium of the Video Game*. Austin, University of Texas Press.
- WOLF, Mark J. P. (Ed.) (2003): *The Video Game Theory Reader*. Nueva York, London, Routledge.

VIDEOJUEGOS CITADOS

- 2K Games (2007): *Bioshock*. 2K Games.
- Bethesda, 2KGames (2008): *Fallout 3*. Bethesda, ZeniMax.
- BioWare (1998): *Baldur's Gate*. Interplay.
- BioWare (2009): *Dragon Age: Origins*. Electronic Arts.
- Blizzard (2004): *World of Warcraft*. Blizzard.
- Broderbund (1989): *Prince of Persia*. Broderbund.
- Capcom (1987): *Megaman*. Capcom.
- Capcom Westwood (1996): *Resident Evil*. Capcom-Virgin.
- Capcom (2004): *Monster Hunter*. Capcom.
- Game Freak (1996): *Pokémon*. Nintendo.

- Infogrames (1992): *Alone in the Dark*. Interplay.
- Intelligent Systems (2007): *Super Paper Mario*. Nintendo.
- Kojima Productions (1998): *Metal Gear Solid*. Konami.
- Konami (1986): *Castlevania*. Konami-Nintendo.
- Nintendo EAD (1986): *The Legend of Zelda*. Nintendo.
- Nintendo EAD (1991), *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Nintendo.
- Nintendo EAD (1998): *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Nintendo.
- Nintendo EAD (2000): *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Nintendo.
- Nintendo EAD (2003): *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Nintendo.
- Nintendo EAD (2006): *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Nintendo.
- Nintendo EAD (2007): *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*. Nintendo.
- Nintendo EAD (1981): *Donkey Kong*. Nintendo.
- Nintendo EAD (1985): *Super Mario Bros*. Nintendo.
- Nintendo EAD (1988): *Super Mario Bros 3*. Nintendo.
- Nintendo EAD (1990): *Super Mario World*. Nintendo.
- Nintendo EAD (1996), *Super Mario 64*. Nintendo.
- Nintendo EAD (2007): *Super Mario Galaxy*. Nintendo.
- SCEA (2005): *God of War*. Sony.
- Rareware (1998): *Banjo-Kazooie*. Nintendo.
- Rockstar North-Toronto (2008): *Grand Theft Auto IV*. Rockstar Games.
- R&D1 (2986) : *Metroid*. Nintendo.
- Team ICO (2005): *Shadow of the Colossus*. Sony.
- Team Silent (1999): *Silent Hill*. Konami.