

OKAMI

Comentarios a un videojuego excepcional

por

A. R. Almodóvar

Consideraciones previas

De muchas maneras puede enfocarse la excepcionalidad de este juego. No voy a referirme a los factores técnicos, que no son de mi especialidad –aunque enseguida se echa de ver la calidad y la originalidad del diseño–, sino a los elementos de índole estructural-semántica, que sí son objeto frecuente de mis estudios sobre narrativa tradicional.¹

Antes que nada, debo felicitar a los creadores y productores de OKAMI por haberse atrevido a romper los esquemas convencionales de esta industria, demasiado entregada a los tópicos del papirotazo, la violencia, a menudo gratuita, el esquematismo maniqueo (buenos buenísimos, malos malísimos), y a la manida fórmula del “avanzar matando”. Para ello, se han servido de un fondo argumental extremadamente antiguo y complejo, como es el de algunas tradiciones míticas japonesas, notablemente ambiguas en varios puntos (así, la indefinición de género, ¿masculina o femenina?, de la divinidad sintoísta Amaterasu, o el propio carácter, no bien definido con arreglo a los esquemas occidentales, de varios personajes de la trama), sin haber sucumbido a la reducción argumental. Todas las mitologías del mundo antiguo son extraordinariamente complejas (por oposición a lo que ocurre con los mitos contemporáneos), y los creadores de OKAMI nos han hecho el inmenso favor de acercarnos una de ellas, no tratándonos como a niños grandullones, o como a mentes complacientes, por cualquier motivo, sino como a destinatarios exigentes. Destinatarios de esos que quieren hacer suya la frase de Luís Mateo Díez: “La imaginación es el brazo armado de la libertad”

¹ Ver nuestros *Cuentos al amor de la lumbre* (Anaya, Alianza, varias ediciones) y *El texto infinito* (Fundación G.S.R. Madrid, 2004)

Razones estructurales

El meollo del interés de la historia de OKAMI radica en lo mismo que atrae de todas las mitologías tradicionales: la solidez de su **estructura narrativa**. Aplicando el famoso axioma de *El Pequeño Príncipe*, “lo esencial es invisible a los ojos”, bien puede decirse que la sustancia narrativa de una buena historia no radica ni en los personajes ni en los episodios, ni en motivos sueltos, ni en factores psicológicos o sociológicos, propios de la novela moderna, sino en una buena armazón de los elementos constitutivos del relato, el *plot*. Para empezar, y siguiendo a V. Propp,² en sus análisis del cuento maravilloso ruso, tenemos el esquema triangular básico de **carencia inicial, desarrollo de la intriga, carencia inicial colmada**. En nuestro caso: la pérdida del color y la belleza del mundo vivo, la intriga reparadora, con una complejísima evolución de los recursos puestos a su servicio, y conducida por Shiranui, y la acción del pincel divino, en manos del jugador.

Todavía con Propp, podemos acercarnos a su definición del cuento maravilloso como cuento de siete personajes: **el héroe, el falso héroe, la princesa, el padre de la princesa, el donante del objeto mágico, el adversario y los auxiliares del héroe**. Teorías posteriores nos advierten de que este concepto de personaje tampoco coincide con el del relato moderno (propio del individualismo), sino que ha de entenderse en un sentido mucho más amplio, como núcleo (actores) con capacidad para adquirir diversas formas (actantes); y que cada personaje tiene una esfera de acción propia. En realidad, lo que construye la estructura del mito, desde el punto de vista de los personajes, es la articulación de sus distintas esferas de acción. Así, el adversario adquiere múltiples aspectos, cada uno de ellos de acuerdo con el momento narrativo, la necesidad del relato. Nunca al revés, como en la novela moderna, donde la acción fluye desde el interior de un personaje inequívoco. Aquí es el personaje el que se adapta a las necesidades de la narración, adquiriendo formas diferentes.

Hecha la salvedad de que OKAMI no es un cuento maravilloso (más propio de culturas indoeuropeas), sino un mito, y un mito japonés, sólo podremos hacer una aproximación analógica de estos siete personajes-actantes en nuestra historia:

Ni siquiera la que se considera figura principal en el relato occidental, el **Héroe**, tiene en OKAMI una sola forma. Héroe podría ser Shiranui, el Lobo Blanco, y también Nagi, el guerrero, e incluso Susano, descendiente de Nagi. El **Falso Héroe** es más difícil de localizar en esta historia (en el cuento maravilloso suele ser alguien que se hace pasar por el

² Principalmente *Morfología del cuento* (Fundamentos, Madrid, 1970).

héroe); pero una cierta cercanía a esa condición la hallaremos en la metamorfosis de Amaterasu (la diosa) en el propio Lobo Blanco. ¿Quién de los dos es el verdadero héroe? En cuanto a la **Princesa**, también está desdoblada entre Nami, la amada de Nagi, y Kushi, la amada de Susano. El **Padre de la Princesa** es el personaje menos reconocible en esta narración, salvo que queramos conferirle esa condición aglutinante a los distintos dioses que protegen a la diosa y, de paso, al buen fin del relato. En cambio, el **Donante del objeto mágico** está claramente representado por estos mismos dioses protectores, en tanto que confieren a la diosa Amaterasu los poderes del pincel celestial (auténtico objeto mágico). El **Adversario** es sin duda uno de los personajes con más formas: desde Orochi, el demonio de 8 cabezas, hasta Yami, el último demonio, pasando por otros espíritus malignos y, desde luego, Waka. En cuanto a los **Auxiliares del héroe** anotaremos principalmente a Sakuya, duende guardián del pueblo, y a Issum, el pequeño artista.

Ya es llamativo que en un relato tan distante de nuestra cultura occidental se den estas aproximaciones estructurales; lo mismo que ocurría con la tríada carencia inicial, intriga resolutoria, y final que colma la carencia. Para estrechar aún más el parentesco, podríamos añadir una buena cantidad de rasgos sueltos, tales como Orochi con la Hidra de Siete Cabezas (la diferencia entre siete y ocho no es significativa; ambas quieren decir *muchas*); la cantidad de bosques y de cuevas que nos encontraremos en el recorrido; la presencia del número 3 en muchos detalles, empezando por el mismo trébol, tan importante en esta historia, o los tres fragmentos de sol que confieren una porción de energía; también la condición solar de Amaterasu, tal como en nuestra “Blancaflor, la Hija del Diablo”, que en muchas partes de España se llamaba “Marisoles” o incluso “Siete rayos del Sol”; por último, pero no lo último, la extraordinaria presencia que tienen otras formas del Objeto Mágico, como los Stray Beads, de los que hay que conseguir nada menos que cien a lo largo del juego, o el Gold Dust.

Conclusiones

De esta similitud puede sacarse una primera conclusión, que explica, al menos en parte, la buena acogida que está teniendo el juego. Y es que al jugador occidental, pese a la apariencia exótica del relato, todo lo que en él ocurre le hace recordar elementos básicos de la cultura universal; esto es, la estructura significativa actúa como un aliciente inconsciente para el jugador, pues por debajo de la extrañeza que le puede producir el mito japonés, fluyen elementos esenciales de lo que podrían considerarse estructuras de la mente humana, y, si hemos de creer a ciertos psicólogos, motivos alojados en el inconsciente colectivo.

Pero además de esta correlación entre estructuras narrativas y estructuras mentales, el jugador cuenta con algunos factores más para sentirse atraído: el papel que él mismo desempeña en un proceso que mucho se parece también al de los ritos iniciáticos, dado que es él mismo quien conduce la acción a lo largo de un viaje enormemente tortuoso. Sin olvidar la metáfora ecologista que subyace a todo el entramado de la historia, acorde con una de las preocupaciones del hombre actual. Lo más antiguo, pues, se da la mano con lo más moderno.

En resumidas cuentas, un producto muy a considerar en lo que debería ser un nuevo giro en esta clase de juegos, más cercanos a la cultura tradicional y más profunda. Que cunda el ejemplo.

Antonio Rodríguez Almodóvar