

Bolets, pistoles i recreació social: les arts del videojoc

Has menjat mai un bolet que et convertís en un gegant o, per contra, en un nan mentre trencaves maons amb el front? Has matat mai un nazi amb un revòlver? O potser has jugat a ser Déu creant individus a la teva imatge i semblança, això sí, amb el seu corresponent lliure albir?, o potser encara, actualitzant la història, has fet de 'Big brother'?

El saló modernista de la Fundació Caixa Sabadell acull una insòlita exposició, pionera en el seu gènere, titulada "Mestres del videojoc, Shigeru Miyamoto, John D. Carmack i Will Wright". El comissari, l'historiador i crític d'art Ricard Mas, ha cercat la manera més adient per entendre l'evolució i la importància dels videojocs des de les seves arrels més primitives fins a avui dia, per aconseguir de donar una visió global però entenedora d'un fenomen a mig camí entre la cultura i el mer entreteniment, mitjançant la interactivitat espectador-objecte.

Així doncs, el visitant no es trobarà limitat al paper d'observador: llegirà cartells i mirarà objectes, i fins experimentarà, jugarà i fins i tot en formarà part indispensable. Si bé a la planta superior gaudirà d'una manera menys esgotadora, assegut al costat d'altres visitants davant la multitud de pantalles amb el comandament en mà, a l'entresòl suarà, i molt! En aquesta planta, concebuda com una extensió de l'exposició, dedicada al cinema i a la música, l'espectador podrà ballar, cantar i tocar la guitarra com una estrella de rock. Els videojocs que tant s'han esforçat a ampliar la nostra llibertat d'acció dins la pantalla, pretenen fer-ho ara fora d'aquesta, com en el cas del conegudíssim *Dance dance Revolution*, el *Singstar* o *Guitar Hero*.

Davant el perill de perdre's enmig de la nebulosa d'una tecnologia tan breu

com poblada de noms significatius, els responsables de l'exposició han optat per centrar-se en tres noms de referència, tres genis sense els quals seria impossible concebre la història del videojoc: Shigeru Miyamoto, que passarà a la història com el creador del personatge més popular, el plomer Mario; John D. Carmack, instaurador del gènere *shooter*, disparador en primera persona amb el mític *Wolfenstein 3D* —perfeccionat posteriorment en les sèries *Doom* i *Quake*—, i Will Wright, el primer dissenyador que va atorgar als jugadors responsabilitats "socials", com ara concebre una comunitat humana i fer-la rutilar.

El món dels videojocs és ple d'icones, però n'hi ha una que destaca per sobre de totes, el bolet. Miyamoto, un dissenyador industrial que treballava per a la Nintendo, es convertí en gràfic quan el 1980 va crear el seu primer joc, *Donkey Kong*. La història, una barreja de *King Kong* i *Popeye* (aquest sempre anava rere Brutus per salvar la seva escandalosa i "sensible" Olivia), consistia a aconseguir que el protagonista, *Jumpman* (que més tard va esdevenir l'arxiconegut Mario) salvés la princesa que el malvat goril·la retenia, evitant els barrils que aquest li llançava per impedir-ho. Un parell d'anys més tard *Jumpman* va ser rebotejat com a Mario i es desenvolupà no solament un joc exclusivament entorn d'ell sinó, a més, una con-

sola, la NES (Nintendo Entertainment System, 1985). Des d'aleshores Mario ha fet salts qualitius en molts sentits: per a cada nova consola de Nintendo hi ha un Mario renovat amb una imatge cada vegada més plàstica, així com per a cada nova expectativa de possibilitats de joc tenim un Mario amb el qual podem ballar, volar, fer curses de karts... No oblidem, però, que una flor no fa estiu, i Miyamoto té en la seva carrera molts més èxits amables, com les sèries dedicades a l'elf Link (*Zelda*) o a l'heroi interestel·lar *Star Fox*, en els quals les aventures, l'enginy i els paisatges conformen la base de les innovacions que s'incorporen títol rere títol.

Canviem de registre, substituïm els colors vius i el punt naíf de Miyamoto per la foscor i el "sadisme creatiu" de John D. Carmack. Què passa si devores literatura fantàstica, estàs enganxat als videojocs i, a més, ets un fora de sèrie informàtic? Doncs que, tard o d'hora, t'avorreixes del que ja coneixes a bastament, i vols anar més enllà.

Carmack va trobar la manera d'implantar-se i, per tant, d'emocionar-se encara més amb els videojocs, fent que el protagonista fos un mateix sota un *alter ego*. Ja no es tractava de prémer un botonet i veure com la teva nau espacial es carregava la resta de naus atacants, ara la qüestió era matar amb la pistola en mà. I així va néixer el 1993 *Wolfenstein 3D*. Carmack havia treballat en un nou sistema operatiu per facilitar la velocitat de joc i el moviment, mentre que el seu fidel còmplice John Romero va afegir la violència i la sang per crear un dels millors cops d'efecte, l'escàndol. No només mataves sense miraments, sinó que, a més, el teu objectiu era carregar-te tots els nazis que et trobessis pel camí fins a arribar al mateix Hitler. Tot i així, com a bon creador-tecnòleg, Carmack no es va donar per satisfet, necessitava més agilitat. Gràcies a l'aplicació d'una nova programació, la *Binary Space Partitioning*, ho aconseguí amb un nou



D'esquerra a dreta, Will Wright, Shigeru Miyamoto i John D. Carmack.



Tres dels videojocs més coneguts, d'esquerra a dreta, Donkey Kong, els joc de simulació Sims 2 i el popular Super Mario de Nintendo. Tots tres es poden veure a l'exposició "Mestres del videojoc".

joc, Doom. Aquest joc ultraviolent se situa al punt de mira de totes les crítiques que tractaven de cercar una explicació a fets tan violents com sanguinaris registrats en instituts nord-americans com el tristament cèlebre Columbine. Tot i així, aquest nouat gènere anomenat *shooter*, o com diríem per aquí, joc de "mata-mata", ha estat un dels més aprofitats, i les seqüeles, millorades, gràcies també a la imparable innovació tecnològica de Doom i Quake, que ha han influït en la gènesi de mons tenebrosos i cruents.

Després de tanta sang i fetge, tornem a entretenir-nos amb coses una mica més innocents, això sí, fins a un cert punt,

El món dels videojocs és ple d'icones, però n'hi ha una que destaca per sobre de totes. el bolet

perquè si no, no tindria gràcia. Will Wright és un autor contracorrent; mentre la majoria creava personatges heroics que salvaven princeses, o militars sense compassió amb una missió inflexible, ell va tenir una petita revelació... i si juguem amb la quotidianitat? I si provem a fer rutilar una vida com procurem fer cada dia amb la nostra? Malgrat les primeres dificultats econòmiques, ja que les empreses no tenien gaire clar que aquesta modalitat de joc cridés l'atenció del públic, Wright aconseguí portar al mercat el 1989 Simcity. Aquest joc es podria definir com un simulador social, i es basava a fer créixer una ciutat assumint els inconvenients i les conseqüències de la nostra planificació. Sens dubte, recorda inevitablement aquelles petites granges domèstiques de formigues en què, gràcies al vidre o al plàstic transparent, vèiem com evoluciona una comunitat. Wright continuà experimentant amb altres simuladors d'entorns diferents, però el *megacrack* esdevingué amb els Sims. En aquest joc, cal definir els personatges amb unes característiques físiques i

emocionals, alhora que cal tenir cura de les seves necessitats, tant fisiològiques com socials. També podem proporcionar als personatges del joc una llar a mida, en la qual podem facilitar-los la vida, o bé torturar-los com si fóssim la cèlebre ministra d'Habitatge que promocionava pisos de trenta metres quadrats... En fi, el joc ha esdevingut un veritable fenomen social que ha incorporat la dona al mercat del videojoc i ha crescut amb més de 14 expansions. I és que la idea de jugar a ser Déu o quelcom semblant sempre ha estat massa temptadora per deixar-la córrer.

Així doncs, la història dels videojocs tot just comença; l'evolució és indescribable dels avenços tecnològics, i la seva influència ja fa temps que s'ha estès molt més enllà de la pantalla del televisor, l'ordinador o la petita consola portàtil. El cinema, la música i l'art s'aprofiten de la seva llibertat, de l'impacte de les seves imatges, de l'enginy dels seus creadors i de l'emocionant vici que ens imbueixen.

Judit López López