

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (<http://revistacaracteres.net/normativa/>).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Cordón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, California State University, Fullerton (EE. UU.) | Francisca Noguero Jiméñez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sébastien Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Malgorzata Kolankowska, Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašin, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Juan Carlos Cruz Suárez

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.



RESEÑAS

***SMASH BROS. LAND: LOS VIDEOJUEGOS DE MASAHIRO
SAKURAI, DE VÍCTOR PORRAS***

DANIEL ESCANDELL MONTIEL
INSTITUTO DE ESTUDIOS MEDIEVALES, RENACENTISTAS Y HUMANIDADES
DIGITALES (IEMYRHD)

Porras, Víctor. *Smash Bros. Land: Los videojuegos de Masahiro Sakurai*.
Star-t Magazine Books. 2016. 344 págs. 18,04€

El mundo de los videojuegos, que es desde hace décadas foco de atención en los campos de estudio anglosajones y en otras tradiciones, lleva años ya recibiendo una atención creciente en el mundo hispano, aunque la mayoría de los libros se publican sobre ellos siguen siendo, ante todo, divulgativos y no pretenden cubrir el videojuego como un objeto de estudio a través de las múltiples disciplinas que los abordan. Este *Smash Bros. Land: Los videojuegos de Masahiro Sakurai* no es un libro académico, en el sentido clásico de esta expresión en ocasiones tan controvertida, pero sí tiene elementos que pueden ser muy importantes para los estudios de los videojuegos y convertirlo en un libro relevante no solo para los aficionados que quieran saber más sobre la trayectoria de uno de los mayores creativos de la industria del videojuego nipón, Masahiro Sakurai, sino también para quienes quieren desarrollar alguna línea de estudios en torno a su figura y creaciones.

Aunque el título del libro destaca mucho más el título *Smash Bros.*, una de las sagas de mayor éxito de Nintendo en la que personajes de todas sus series de videojuegos se enfrentan bajo los parámetros del género de la lucha (y, sin duda, ha sido una de las

sagas que han dado mayor impacto mundial a su responsable creativo, Sakurai), el tratamiento de la figura del hombre que ha dirigido el devenir de estos videojuegos se aborda también con precisión a lo largo de las páginas del libro. De hecho, él es el hilo conductor definitivo para estructurar la composición de este ensayo. Y es que, no en vano, se trata del primer libro monográfico en español que se realiza sobre un creador de videojuegos y el primero en el mundo sobre la obra de Masahiro Sakurai.

El libro, así pues, se centra por completo en Masahiro Sakurai. A lo largo del mismo se recorre su trayectoria tanto dentro de la estructura de Nintendo como después de que dejara la compañía, si bien es cierto que buena parte de su desarrollo profesional ha estado especialmente vinculado a Nintendo incluso tras optar por la independencia creativa a través de su propio estudio.

Esto significa que el libro, como señalábamos antes, no se centra en *Smash Bros.* sin más, sino que recorre igualmente los orígenes de videojuegos y personajes creados por Sakurai, como el eponónimo Kirby, además de su fase como creador de juegos ya de forma independiente, con títulos como *Meteos*. No se ignora, pues sería imposible, la colaboración en años siguientes con Nintendo.

Dada la orientación del libro, no debe extrañarnos que su autor, Víctor Porras, dedique una extensa parte de sus páginas a reconstruir los primeros pasos de Sakurai en la industria del videojuego. El creativo estuvo vinculado en sus primeros años al estudio Hal Laboratory, donde tuvo la oportunidad de progresar en el organigrama y dar salida a sus creaciones e inquietudes a través de los títulos concebidos. El libro permite, así, arrojar luz a los espacios de creación que han favorecido el desarrollo artístico de Sakurai para dar salida a su voz autoral a través de una industria

condicionada enormemente por las demandas del mercado, en particular desde la segunda mitad de los años noventa.

Resulta evidente el esfuerzo del autor por cubrir las influencias que ha tenido Sakurai a lo largo de su carrera y el impacto que otros videojuegos y obras han tenido en él, analizando críticamente su desarrollo profesional y como creativo. Esta es, sin duda, la parte que puede ser más relevante para quienes persigan profundizar en el campo de los estudios sobre videojuegos.

De este modo, aunque el libro respeta el orden cronológico y, en muchos sentidos, se plantea casi como una biografía profesional de Masahiro Sakurai, hay espacio también para estudiar el impacto que ha tenido ya su trabajo en otros estudios y compañías. Por ello, no se evitan en el libro (particularmente en el capítulo "Ecos en la industria"), comparaciones que pueden levantar ampollas entre determinado sector, como las deudas de algunos juegos con los títulos firmados por Sakurai. En estas páginas podemos encontrar, por tanto, un análisis crítico de las obras en las que las relaciones hipertextuales y los hipotextos que se han generado en el mercado del videojuego son planteados sin complejos por Porras.

Los lectores podrán encontrar en el libro una visión muy completa de Sakurai, pero accesible para todos los lectores. Nos parece evidente que el ensayo ha sido escrito desde un extenso conocimiento de la historia japonesa de los videojuegos. Sin embargo, queda igualmente claro que se ha hecho un gran esfuerzo para que el libro pueda ser disfrutado por el público curioso e interesado en los videojuegos, pero quizá no desde un punto de vista teórico, histórico o de conceptualización de los espacios creativos.

Este libro dedica su última parte (a partir del capítulo "Características como director") a la trascendencia e impacto profesionales de Sakurai en una serie de epígrafes que ayudan a

cerrar no solo el ensayo, sino también la visión de la industria y del videojuego que el creativo imprime a sus títulos. Se consigue reforzar así lo que muchos estudiosos saben desde hace tiempo, al igual que los aficionados: pese a que —como el cine— el videojuego es una creación fundamentalmente coral (no es imposible que sea individual, ni mucho menos, pero no es el paradigma estandarizado de creación y producción), la huella del director produce una impronta en su obra. En efecto, al igual que sucede también con el cine.

En cuanto a su estructura, *Smash Bros. Land: Los videojuegos de Masahiro Sakurai* está escrito en una serie de capítulos breves que ayudan a ordenar y estructurar en una lectura relajada y amena sus más de 300 páginas. Poco queda fuera de las páginas de este estudio centrado en la figura del creativo japonés, quien creó a Kirby cuando tenía 19 años.

A través de las muchas referencias a otros miembros de la industria del videojuego, compañías y videojuegos, se teje en el libro una compleja estructura de relaciones y anclajes relacionales con múltiples figuras de la industria del videojuego. Esto permite, además, reconstruir y diseccionar aspectos como el proyecto base *Kakuto-Geemu Ryuoh* que acabaría convirtiéndose en *Super Smash Bros.* (la entrega original que se publicó en la consola Nintendo 64 en 1999). También logra ir más allá y realizar un análisis de las circunstancias de estos momentos y el papel que Sakurai acabó jugando no solo dentro del propio desarrollo sino, además, en el conjunto de la compañía.

Smash Bros. Land: Los videojuegos de Masahiro Sakurai se presenta, en definitiva, como un libro que ha sido concebido ante todo como una lectura dirigida a los aficionados a los juegos que ha firmado Sakurai, sí, pero que también resulta ser un interesante

estudio sobre los entresijos de la industria japonesa del videojuego. De este modo, es de especial relevancia para el estudio de los videojuegos como objeto cultural, narrativo y/o industrial. No solo estudia, como indica en su título, a Sakurai y su juego más popular, sino que realiza en sus páginas una extensa catalogación de proyectos e influencias que permite conocer mejor cómo se ha ido formando este creativo y que nos guía hasta la actualidad desde sus orígenes.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol6n1mayo2017/resena-smashbros>



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2017. Volumen 6 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol6n1mayo2017>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres
<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>