

T DE SUPER MARIO



nès", explica. Segons Oriol Boira, "Miyamoto seria equiparable als Beatles en la música pop" i, igual que en la música pop, la repetició, una melodia molt reconeixible i la simplicitat fan que el joc t'atrapi com una teranyina.

ELS ORÍGENS DE NINTENDO

Super Mario no és només un èxit individual, sinó empresarial. Nintendo Koppai, l'editora dels centenars de versions de *Super Mario*, va ser fundada l'any 1889 per Fusajiro Yamauchi i va començar venent *hanafuda*, cartes tradicionals japoneses fetes a mà. No va ser fins a finals dels anys setanta que va decidir introduir-se en el món dels videojocs. Quan *Super Mario* va arribar al mercat com a evolució d'un joc previ, *Donkey Kong*, la indústria de l'oci electrònic vivia moments crítics per una saturació d'empreses que miraven de vendre títols no sempre amb qualitat contrastada. Un exemple és el d'Atari, l'empresa més important en aquell moment. Aprofitant l'èxit de la pel·lícula *E.T.*, n'havia fet un videojoc que havia produït massivament. Va acabar soterrant milers i milers de cartutxos del joc al desert perquè n'havia fabricat molts més dels que podia vendre. Alguns especialistes diuen

descobrir zones secretes o contingències, bonificant amb vides extremes determinats objectius". "Fins a tal punt és innovador que, en els 15 anys que porto creant videojocs, he pensat moltes vegades que havia inventat alguna cosa i, en tornar a jugar a algun dels jocs del Mario, m'adono que ja s'havia fet". Laia Ferrer, periodista de motor de TV3, és una gran fan de la saga: "El Mario va aconseguir una cosa única, que públics molt diferents s'enganxessin als videojocs, i s'ha acabat convertint en una icona popular".

Per a Xavier Serrano, vocalista i baixista del grup Palance, l'empatia que genera el Mario és un tret important que es basa en "la simpatia que inspira el personatge i el seu aspecte d'antiheroi: recordem que és un lampista!" Serrano, que porta tatuada una imatge del personatge en 8 bits al braç, també creu que és important la música repetitiva i senzilla però alhora tremendament original i magnètica que acompanya l'acció del protagonista. "Koji Kondo, el compositor, és un monstre que va saber aportar l'emotivitat que calia i ha sabut adaptar-se meravellosament al pas del temps, des de les composicions per a 8 bits dels primers temps fins al so orquestral amb un aire japo-



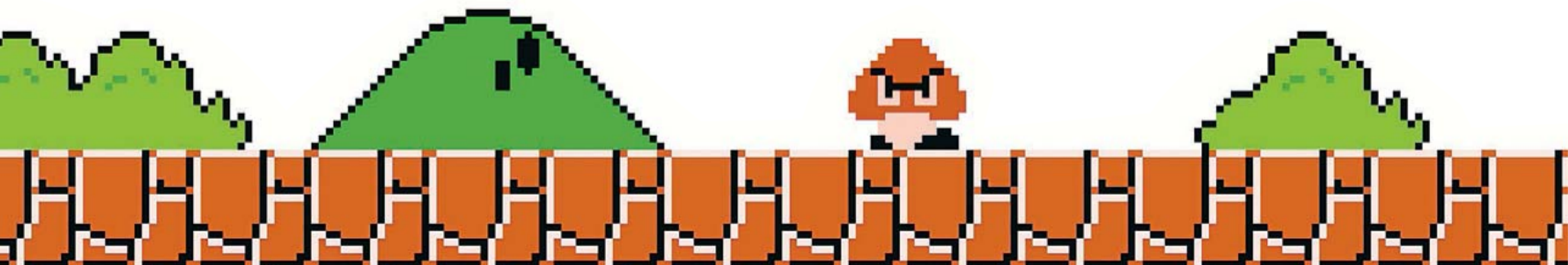
que s'havia creat una bombolla en la indústria que amenaçava les empreses del sector. I en aquell moment va arribar el Mario.

Quan va aparèixer al mercat per primera vegada, l'any 1981, dins del videojoc *Donkey Kong*, va ser com una alenada d'aire fresc que el sector necessitava desesperadament. Era especial i divertit, un personatge fresc anomenat simplement Jumpman [saltador]. Aquest va ser el primer nom que va tenir i que seguia la línia del famós Pacman. L'argument tenia la força de la simplicitat: el Mario havia de salvar la Pauline, un clar precedent de la princesa Peach, del goril·la malèfic que donava nom al joc. Era la primera vegada que un videojoc utilitzava el clixé de la damisella en perill com a base de la història i com a motivació per al protagonista. Al cap i a la fi, el que estava fent Nintendo era un homenatge al Popeye, l'Olívia i el Brutus. Però no era només això. També era una decisió empresarial intel·ligent, perquè històricament aquest clixé havia tingut una acceptació social contrastada tant en la literatura com en els còmics. Tenien l'argument, el protagonista i el desenvolupament, però els faltava un nom. Al famós lampista el van batejar com a Mario per una

casualitat: el personatge que Miyamoto havia dibuixat s'assemblava físicament molt al propietari de l'edifici on Nintendo tenia les oficines, Mario Sagali.

DE LA NECESSITAT VIRTUT

Els principals símbols estètics del personatge no van ser tant fruit de la creativitat del seu creador, Miyamoto, com de les limitacions tècniques de l'època. Al Mario li va haver de dibuixar gorra, bigoti i una granota per poder diferenciar els braços de les cames quan saltava i amagar, entre altres mancances, que no es podia fer que se li moguessin els cabells. Els píxels no eren prou petits i no es podia definir prou bé. El gran debut del joc va arribar el 1985, quan la consola NES (Nintendo Entertainment System) va publicar el *Super Mario Bros*, el primer gran *hit* del Mario per a les consoles, que ja contenia els elements que farien famós el joc: la princesa Peach i el rei Koopa, més tard conegut com a Bowser, una gran tortuga antropomòrfica oponent del Mario. Va ser, a més, el primer videojoc capaç de vendre marxandatge, cosa que va catapultar l'imperi Nintendo fins on ha arribat ara.





FANS FELIÇOS El personatge del videojoc té molts seguidors, com Xavier Serrano, vocalista i baixista del grup Palance, que porta el Mario tatuat al braç. ANNA VILAJOSANA

LA FINALITAT DE 'SUPER MARIO'

El joc és una de les activitats inherents a l'ésser humà i els infants juguen des del naixement per relacionar-se amb l'entorn i aprendre. Potser de tots els videojocs del món *Super Mario* és el que desperta més tendresa i emoció perquè activa directament el mecanisme de la nostàlgia i ens endinsa en la memòria de la infantesa, allà on es guarden els records més preuats. Els videojocs, i especialment *Super Mario*, generen experiències plausibles, que s'emmagatzemen com a records dins del calaix de la felicitat. Aquest és el gran triomf de Shigeru Miyamoto, el retorn a la infantesa a través de la pantalla, un valor tan universal que pot atrapar jugadors de qualsevol condició arreu del món. El jugador busca passar-ho bé i ser més feliç i és aquí on *Super Mario* excel·leix. Quan arribem al final d'una pantalla i baixem pel pal de la bandera, veiem el compte enrere del temps que

crear els mons a mida del jugador i que pocs dies després de publicar-se ja havia arribat al milió de pantalles creades a tot el món. Entremig, *Super Mario 64* (1996) va establir un nou arquetip del gènere que permetia una manera de jugar completament lliure, no lineal, i seguia el format dels gràfics en 3D. Per primera vegada, el Mario no saltava amunt i avall i caminava a dreta i esquerra sinó que els obstacles eren mons oberts i el gran repetit era l'exploració. Una altra de les claus del Mario ha sigut mantenir una filosofia inalterable durant tots els canvis que ha fet per evolucionar. Laia Ferrer explica que "en el món dels videojocs, on tot està en constant evolució, tot és possible", i l'empresa nipona ho ha demostrat a cada etapa dels últims trenta anys. Potser també és això el que fa destacar *Super Mario* dels seus competidors. Conrad Roset destaca que "potser d'aquí 20 anys tindrem un *Uncharted 40* igual de bo, però, de moment, el Mario és l'únic que respecta la coherència i la línia que s'ha mantingut igual d'excel·lent durant tots aquests anys".

se suma als punts aconseguits. És la constatació de la nostra habilitat encarnant el lampista simpàtic. Només tenim ganes de passar una altra pantalla per veure si ens podem superar a nosaltres mateixos i conèixer la següent sorpresa que ens ha preparat Miyamoto. Què ens toca aprendre ara, sensei?

Xavier Serrano porta el Mario tatuat a la pell, d'altres tenen pòsters, samarretes i peluixos. Però no ho fan pel simple fet de posseir-ne un pedaç, sinó per recordar a cada moment que tots som part del món del Mario i que el Mario és patrimoni de tots. ■

UN ORIGEN MÍSTIC?

Què va inspirar Miyamoto per crear *Super Mario Bros*? Els fans del videojoc han construït milers de teories a internet. Una de les més compartides parla de les referències i analogies del videojoc amb el món oníric dels al·lucinògens. Per exemple, la semblança del bolet que ens fa créixer al joc amb l'*Amanita muscaria*, un fong company de gnoms i fades i molt present en la literatura fantàstica. O també la semblança de la flor que permet tirar boles amb la flor del peiot. A més, al videojoc també hi ha una fulla que ens fa volar que té una clara retirada a l'*ayahuasca*, una planta amb una escorça psicotròpica. ¿Coincidència o intenció? Només Miyamoto ho pot saber.

Més enllà de les teories místiques més o menys creïbles, el que ningú discuteix és que la saga ha aconseguit evolucionar amb el mitjà i adaptar-se per continuar sent el títol líder en el sector de l'entreteniment electrònic. Ha sigut una constant des de *Mario kart*, quan va deixar de ser un joc de plataformes per transformar-se en un joc de carreres, fins a l'últim *Mario maker*, que permet



MARIO
0000000

0 x 00

MIYAMOTO, REI I GURU

SIL'UNIVERS DELS VIDEOJOCS fos una monarquia, Shigeru Miyamoto en seria el rei. No només per haver creat un reialme propi poblat de fenomenals taifes com *Mario*, *Zelda*, *Donkey Kong*, *Pikmin*, *Nintendogs*, *Wii music*, *Wii fit*, *Yoshi*, *Star Fox*, sinó també perquè és considerat el pare dels videojocs moderns. Construir tot un imaginari col·lectiu per als fans de la consola li va valer el primer premi Príncep d'Astúries de comunicació que s'ha atorgat a un desenvolupador d'oci electrònic.

Els bolets gegants, els cofres soterrats i les coves misterioses de les seves creacions van néixer al bosc de Sonobe, el seu poble natal, a prop de Kyoto. De ben petit ja hi sortia a passejar, embastant el pensament màgic que el convertiria en el personatge més important de la història dels videojocs moderns.

Als pares de Shigeru Miyamoto, estrictes professors d'escola, no els agradava el que feia. Quan va començar a treballar per a Nintendo, la mare es va sentir molt decebuda. Pensava que aquella feina era una pèrdua de temps per als nens. Ell va voler compensar-la estudiant disseny industrial. I endinsant les arrels de les seves creacions en la realitat que l'envoltava. Un exemple: el nom de *Zelda*, un dels grans títols de tots els temps, el va treure de la dona de l'escriptor nord-americà F. Scott Fitzgerald.

Quan Shigeru Miyamoto va anunciar que volia retirar-se, les accions de la companyia es van ensorrar, ja que ningú s'imagina el regne de Nintendo sense el seu rei.

