

Brothers. A Tale of Two Sons.

Por: Luis Navarrete | 24 de septiembre de 2013

A veces las cosas llegan inesperadamente y lo hacen para quedarse dentro de nosotros.

No ha sido un verano fácil, demasiado trabajo y poco asueto. A pesar de mis circunstancias he conseguido sacar hueco por las noches para jugar un rato. Mentiría si no les dijera que muchos de estos videojuegos han servido como apoyo a artículos o libros que he escrito o estoy escribiendo en estos momentos. Sin ningún ánimo de aconsejarles nada, me permito relacionar aquellos que mejor sabor de boca me han dejado; sin criterio de orden o escala de gusto son los siguientes: Outlast, Shelter, Betrayal, Gone Home, A Machine For Pigs, State of Decay, Lost Planet 3 y Nicolas Eymerich. Como habrán adivinado, el que más me ha impresionado es precisamente el juego ausente en ese listado y cuyo título encabeza este artículo, Brothers (Starbreeze Studios/505 games, 2103).

Compré este juego en la plataforma Steam sin darme cuenta de que para jugarlo necesitaba un mando. Como los mandos que tengo en casa están ocupados por mis queridos y “prestigiados” vástagos, empeñados en una batalla perpetua por dirimir si es mejor Call of Duty o Battlefield, desestimé jugarlo y lo olvidé en una carpeta de mi viejo ordenador junto a State of Decay, justamente por idéntica razón. Al margen de mi pequeño descuido en su compra, siempre pienso que antes de adquirir un juego, un libro o una película, debes comprar el tiempo que dedicarás a su goce, de otro modo corres el riesgo de dejarlos arrinconados y de urgir de tres o cuatro vidas para jugar, ver o leer todo aquello que nuestra avaricia lúdica nos aconseja comprar. Pero claro, una cosa es pensar y otra actuar.



El caso es que el otro día aproveché uno de los pocos momentos de soledad de esos mandos para apropiarme de uno de ellos, conectarlo a mi PC y jugar a Brothers. La experiencia de juego ha sido una revelación. Si este artículo fuera una película de Medem les diría que el juego me ha cogido por dentro y no me suelta. Ciertamente, Brothers me ha conquistado con su sencillez y belleza gráficas, me ha enamorado con sus inteligentes mecánicas, me ha golpeado con su historia y me ha acariciado dulcemente con sus personajes.

El estudio responsable de Brothers es el mismo de Payday, Syndicate, The Darkness o The Chronicles of Riddick. El creador del juego es Josef Fares, director de cine sueco de origen libanés que, como muchos otros jóvenes de su edad, lleva toda su vida en una encrucijada entre objetos de celuloide y experiencias videolúdicas. El éxito como director le llegó con Zozo (2005), filme que representó a Suecia en los Oscars de 2006. Me atrevo a decir que su consagración en el mundo de los juegos le ha llegado sobradamente con Brothers, aventura con ciertas reminiscencias de los clásicos de **Squaresoft** y, sobre todo, del mítico **Ico** de Ueda, muy reconocible en la necesidad del Otro para avanzar en el juego.

¿Cómo se representa la fraternidad? ¿Cómo se evoca la necesidad del hermano? ¿Cómo se muestra su terrible ausencia? ¿Cómo se sigue adelante sin una parte de ti? ¿Cómo enfrentar los miedos en solitario? Fares responde a todos estos interrogantes a través de su juego y la precisión de su respuesta es tan justa y satisfactoria como si la hubiese manifestado mediante una compleja novela o un intrincado filme. En mi opinión no podría haberse hecho mejor. Con una trama sencilla de la que no voy a desvelar nada, Brothers sitúa al jugador en un universo amable y terrible al tiempo, mágico y realista a la vez, hermoso y cruel a partes iguales, una acertada metáfora de la vida donde las trampas conviven las risas. Como una trágica casualidad, mientras escribo este post suena en M80 la canción que Bunbury dedicó a su hermano fallecido, La chispa adecuada. No sé distinguir entre besos y raíces...

Aula de videojuegos

El Aula de Videojuegos es un proyecto académico surgido en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Su objetivo principal es fomentar un espacio multidisciplinar erigido sobre las diversas perspectivas teórico-prácticas concitadas en los últimos años alrededor del videojuego. Nuestros intereses combinan la praxis y el desarrollo de juegos con la reflexión crítica y el análisis de uno de los modos de expresión más apasionante de todos los tiempos.

SOBRE LOS AUTORES



Luis Navarrete. Profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

El Aula de Videojuegos es un proyecto surgido en el marco de su asignatura *Guión de Videojuegos*, impartida en el Máster Universitario en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual. [@AdVNavarrete](#).



David Acosta. Investigador en el área de Innovaciones Tecnológicas Audiovisuales en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, CEO de la agencia de comunicación Innn, y un apasionado jugador y reflexionador en torno al mundo del videojuego.



J.J. Vargas. Profesor de la Universidad de Sevilla y crítico de videojuegos en prensa generalista. Actualmente estudia el videojuego desde una perspectiva antropológica y psicoanalítica, lo que explica que le ponga tan nervioso hablar con *gamers* como con detractores del medio.



Carlos Ramírez. Licenciado en Periodismo y Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual. Trabajo como guionista en la desarrolladora Revolution System Games. He escrito en Mundogamers, Marca Player, Giant Magazine y Pocket Invaders. [@carlosRmrz](#).



Carlos G. Gurpegui. Alumno de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Alumno encargado de Miscelánea en la revista académica LifePlay. Jugador desde hace años e interesado por las relaciones del videojuego con otros ámbitos como los juegos de rol y la literatura. [@Gur_pegui](#).



Rafael Cruz Durán. Estudiante de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Dedicado al videojuego en su faceta periodística en todo tipos de ventanas posibles. ¿Un juego? Shadow of the Colossus. ¿Un maestro? Tetsuya Mizuguchi. [@RafaelCruzDuran](#).