

Introducción

¿Qué representa *Final Fantasy*? ¿Cuál es la razón por la que millones de jugadores sienten un vínculo insondable con esta longeva serie de videojuegos? No son cuestiones sencillas de responder. La compañía japonesa Square Enix -anteriormente bajo el nombre de Squaresoft- ha sido capaz de forjar una licencia que ha transformado para siempre el género de rol en consolas. A través de ella muchos han hecho suyas historias de héroes ligados a cristales mágicos, mundos que aluden a un pasado remoto, personajes con una candidez que traspasa la pantalla y tramas que hacen reflexionar sobre conceptos como la religión o el humanismo. Esa travesía, vertebrada por más de 50 juegos de distinto calado y pretensiones, la ha consagrado en la industria como una leyenda que sirve de inspiración a jóvenes creadores.

Hubo una época en la que el JRPG² equivalía a hablar de *Final Fantasy*. En poco tiempo había pasado de ser una promesa

² JRPG: Japanese Role Playing Game.

incipiente a convertirse en el faro que con su imponente fulgor en el horizonte determinaba la dirección que debía tomar el videojuego japonés. La perfecta armonía entre el arte, las mecánicas de juego y la narrativa expandieron su palabra, cual misión evangelizadora, entre miles de adeptos que rindieron culto a su nuevo credo.

La fantasía que viene explícita en su propio nombre no es una cuestión baladí. Al término asociamos mucha de las sensaciones indescriptibles que nos evoca y remite a la esencia del hombre en su eterna búsqueda de un sentido que conecte nuestros actos, una exploración de lo desconocido. Lo fantástico no es más que la incertidumbre, el instante de vacilación que experimenta el personaje de ficción y la persona. Juntos se ven inmersos en un viaje en el que deben decidir si lo que perciben proviene de la ‘realidad’ tal y como la conocemos o si se trata de algo para lo que no contamos con ningún aprendizaje previo³. Esta descripción es útil para identificar el elemento fantástico presente en gran parte de las obras artísticas que consumimos a diario y que, por supuesto, explora *Final Fantasy* con diversos códigos que el seguidor acérrimo reconoce sin titubeos.

Perderse en sus mundos de ensueño equivale a cruzar un umbral hacia lo insólito donde todo nos resulta extraño. Cada paso en él es una lección que interiorizamos como jugador y, pese a que nada nos resulta familiar en un comienzo, nuestra rosa de los vientos, el ancla que nos aferra a lo conocido, son sus personajes. Ellos penetran en lo más profundo de nuestra psique,

³ Tzvetan Todorov, *Introducción a la literatura fantástica*, Editorial Coyocan, México D.F., 2003.

hacen nuestros sus propios anhelos y frustraciones gracias a la maestría con la que fueron escritos.

Los académicos medievales utilizaban el término ‘gusano del pensamiento’ para describir aquello que en última instancia busca el escritor cuando configura a los agentes que deben moverse en su mundo ficticio. Imaginemos una criatura que pudiese introducirse en nuestro cerebro y llegar a conocer cada detalle que nos define como persona: los sueños, fortalezas, debilidades, miedos. Si además ese gusano pudiese hacer cambios en el entorno podría crear hechos específicos diseñados para responder a la naturaleza única que poseemos como individuo. Es decir, lograría dar forma a una aventura que sacase partido a cada rasgo personal con el fin de revelar nuestra humanidad en toda su plenitud.

¿Y no es eso lo que persigue todo creador de historias? La saga *Final Fantasy* ha sabido localizar e introducir ese ‘gusano del pensamiento’ en cada uno de nosotros. Sin embargo, los personajes no son seres humanos. No pueden serlo por definición. Para su representación se emplean coordenadas que resultan lo más claras e intuitivas posibles con objeto de ser reconocidas con nitidez, mientras que todos sabemos la complejidad que entraña en realidad conocernos a nosotros mismos. El autor Robert McKee considera que la verdadera personalidad solo se manifiesta a través de las decisiones que se toman. Los dilemas reflejan cómo el sujeto elige comportarse, por lo que la fuerza del personaje será mayor en función de las dificultades a las que se enfrente⁴.

⁴ Robert McKee, *El guion Story*, Alba Minus, Barcelona, 1997.

Hay demasiados ejemplos en la serie como para enumerarlos todos aquí. Vivi en *Final Fantasy IX* (Squaresoft, 2000) debe cuestionarse su propia existencia e invita al jugador a hacer ese proceso de descubrimiento desde la mentalidad de un niño. Casos como el de Tidus en *Final Fantasy X* (id.; Squaresoft, 2001) representan el viaje del héroe hasta sus últimas consecuencias, siguiendo cada paso de su estructura narrativa. Tras la salida del mundo ordinario que es Zanarkand, lidia con todo tipo de desafíos, entabla amistad con aliados que le ayudan a aceptar su propio destino y afronta la gran revelación que lo conecta con su padre. Nada de esto se asemeja a la rudimentaria vida que vivimos a diario, pero tras los muros recubiertos de leyendas, magia y traiciones aguardan las mismas zozobras que nos conectan a su universo.

No es de extrañar que su popularidad fuese inmediata. Prensa y público se deshacían en elogios con cada nueva creación y pronto esa gran llama que daba lumbre a toda la industria del videojuego en Japón buscó diversificarse con productos de distinta naturaleza tales como novelas, películas o campañas de publicidad. Como impulsor de un género que hasta entonces no había alcanzado en occidente las cotas de éxito que trajo consigo, la búsqueda progresiva de formas con las que sorprender a la audiencia derivó en proyectos cada vez más ambiciosos. Cada título se convertía en la punta de lanza de lo que era capaz de ofrecer la tecnología del momento, siempre en comunión con una creatividad desbordante.

Esa confluencia generaba asombro y fascinación a partes iguales, lo que se tradujo en una fervorosa autoexigencia conforme las máquinas hacían gala de mejores especificaciones. Al mismo tiempo, otros diseñadores ansiaban su envidiable

posición con propuestas dirigidas al mismo mercado y la situación se acrecentó con el nuevo milenio. La integración de doblaje en los videojuegos, el salto a los gráficos poligonales y la búsqueda de un dinamismo que entonces era más palpable que nunca llevaron a la compañía a hacer un anuncio sin precedentes relacionado con su saga estrella. Estaba a punto de nacer la *Fabula Nova Crystallis* y ni ellos eran conscientes de lo que iba a representar.

El E3 2006 fue el escenario elegido para mostrar al mundo la primera entrega destinada a la alta definición de consolas. La feria angelina fue recordada como una de las ediciones más destacadas gracias a nombres como *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2006) o *Super Mario Galaxy* (*id.*; Nintendo, 2007), sin olvidar detalles sobre el flamante hardware que saldría al mercado en los meses venideros. Pero en aquel caldo de cultivo, los titulares de los grandes medios informativos constataron un hecho que amenazaba con sacudir para siempre a la industria en general y al JRPG en particular: la confirmación por parte de Square Enix de no uno, sino de tres nuevos *Final Fantasy* como parte de un proyecto común que ya hoy todos identificamos como *Fabula Nova Crystallis*. La respuesta del público fue unánime. Aquello suponía otro peldaño que acercaba al estudio japonés a un lugar reservado para los grandes astros que han configurado el videojuego hasta hoy.

Pese a que cada título iba a contar con sus propios personajes y transcurrirían en mundos diferentes, todos ellos estaban supeditados a una mitología común de la que compartían diversos elementos. El nivel de conexión variaba entre ellos, pero en lugar de sentirse como un inconveniente creativo, esa libertad dio alas a los equipos de desarrollo para poder elaborar su propia

visión adaptada al contexto que querían contar. Esta ‘nueva fábula de los cristales’ fue concebida por Kazushige Nojima, veterano en el estudio y guionista principal de juegos tan importantes como *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997), *Final Fantasy VIII* (id.; Squaresoft, 1999), *Final Fantasy X* o la saga *Kingdom Hearts*. Aunque originalmente se anunció en 2006 bajo un plan que englobaba tres juegos principales, con el paso de los años este enorme conglomerado llegó a estar formado por hasta seis títulos destinados a distintas plataformas.

A esto se suma la creación de obras transmedia que buscaban expandir la cosmogonía mediante libros, mangas y material audiovisual. El resultado, irregular por estar condicionado al desarrollo de los propios juegos, acabaría con la escisión de *Final Fantasy XV* (id.; Square Enix, 2016) de este entramado para construir sus propias bases, ya alejado de lo que en un inicio comenzó llamándose *Final Fantasy Versus XIII*. Es probable que otras entregas acaparen más interés en el público, pero la inusitada producción que envolvió a este faraónico proyecto motiva el relato de todo cuanto aconteció.

A día de hoy, la *Fabula Nova Crystallis* sigue siendo uno de los capítulos más desconocidos en la historia de la serie. Los apasionantes sucesos que se produjeron durante su creación merecían tener reflejo en una obra divulgativa como esta. En los sucesivos capítulos se explorarán sus aspectos esenciales con el fin de establecer un diálogo con el lector que invite a la reflexión. Una lectura inicial es suficiente para entender que no se trata de una crónica sobre el lanzamiento de cada juego, sino la constatación del estatus de rey Midas que adoptó la compañía, perseguida por su propia sombra tras convertir en oro todo cuanto tocaba.

El exponente más claro de la *Fabula Nova Crystallis* fue *Final Fantasy XIII*. Tras cerrar una trilogía que rompió marcas y muchas de las rutinas de anteriores entregas, es el momento idóneo para establecer cierta distancia que nos permita valorar qué significó para los jugadores, para la empresa y especialmente para el estado de salud del género. En un instante en el que todos los focos están puestos en *Final Fantasy VII Remake*, la aventura de Lightning ha quedado soterrada de toda atención mediática. Es probable que con el tiempo sea recordada por sus problemas durante el desarrollo, las polémicas que envolvieron su sistema de juego o un diseño de niveles que transformó por completo aquello que identificábamos hasta entonces con la saga. ¿Pero cuánto hay de cierto en todo esto?

Esta obra se erige como testimonio de lo que fue, en su conjunto, el universo que conecta a estos juegos. No se trata de una reseña o crítica periodística de las que tanto abundan y donde, en ocasiones, la propia obra queda subordinada a las opiniones de quien escribe. Ese tipo de textos, si bien son necesarios y tratados con el suficiente sentido crítico aportan distintas perspectivas que dotan de riqueza al medio, cumple propósitos muy distintos a los que aquí se buscan.

Fabula Nova Crystallis: El universo de Final Fantasy XIII explora en detalle una historia única en la industria del videojuego que debía ser contada. El objetivo que se persigue no es otro que el de dejar constancia, a través de hechos contrastados y multitud de referencias, de un proceso creativo marcado por dificultades logísticas y técnicas que situadas en su contexto quizás faciliten la comprensión de lo que terminaría llegando a las tiendas.

Desde un enfoque documental se ofrecen detalles reveladores sobre cómo está cimentado cada juego, sus referencias, conexiones culturales, declaraciones de sus principales responsables... Un acercamiento como pocas veces se ha hecho al desarrollo de esta insólita producción y, ante todo, el relato de una empresa situada entre dos mundos: el éxito en occidente y ser también profeta en su propia tierra. La fragilidad de la balanza acabaría derivando en una crisis de identidad mayúscula en un momento en el que todos los ojos miraban al trabajo de compañías como Obsidian o Bioware que deslumbraron a la comunidad de jugadores con sus creaciones en la pasada generación de consolas.

Tanto si eres fan de la saga como si nunca te has acercado a sus entregas, el material que tienes entre tus manos está orientado a todo aquel que sienta interés por cómo se elabora un proyecto de gran presupuesto bajo la pesada losa de su propio legado. Este trabajo comienza con *Final Fantasy XIII* como eje central sobre el que orbitan el resto de títulos que, con sus propias particularidades, incorporan matices al gran cosmos que comparten. Será necesario partir de él para entender la multitud de referencias y vínculos que se establecen en los juegos posteriores sin los cuales no podríamos discernir las intenciones de sus responsables.

La *Fabula Nova Crystallis* estaba llamada a convertirse en la experiencia más importante para los fans tras la aproximación anterior a este fenómeno que supuso la compilación de *Final Fantasy VII*, una enorme amalgama de productos relacionados e interconectados entre sí. Es necesario preguntarse, por tanto, ¿qué falló para que público y crítica tengan opiniones tan divididas a la hora de hablar de este proyecto? ¿A qué problemas

se enfrentaron durante la creación? Y lo más importante, ¿merece la pena visitar las obras una década después?

A lo largo de estas páginas ahondaremos en estas cuestiones de la mano de los propios implicados que trabajaron en él. Existe un fenómeno alrededor de la serie solo equiparable a juegos con un marcado sello de autor como los de Fumito Ueda o Hidetaka Miyazaki. Pese a que en ellos identificamos la idiosincrasia de su creador de forma más o menos nítida, Square Enix está constituida por varios departamentos que dan vida a sus historias. El nexo entre ambos estilos radica en que comparten el mismo ruido mediático que se genera alrededor de ellos. Con cada nueva entrega que sale al mercado, el público se divide entre los que adoran el resultado de forma incondicional y los detractores que miran con ojo crítico cada pequeño paso que se sale del camino emprendido en el pasado. Pero rehuir de lo establecido en la búsqueda de un enfoque diferente, ¿es una traición a tus principios o por el contrario una evolución en tu camino hacia la madurez como artista? Es la lucha entre dos llamadas que entran en conflicto, una del entorno y otra procedente de su propio interior. En ocasiones, cuando sucede esa pugna lo más conveniente es rechazar la llamada o, citando a Campbell en su explicación de la narración mítica, renunciar a “las lisonjas del mundo”⁵ en pos de un bien superior.

Cual canto de sirena que arrastra a Ulises y a su tripulación hacia las rocas, el mundo a veces plantea distracciones que el artista debe evitar. La única voz que debe escuchar es aquella que procede de algo más profundo y da sentido a la expresión artística. Si *Final Fantasy* ha trascendido cualquier moda pasajera

⁵ Joseph Campbell, *El poder del mito*, Capitan Swing, Madrid, 1990.

instaurándose como baluarte de una forma de entender el videojuego ha sido gracias a las grandes mentes que la hicieron posible. En ellos habita una condición inalienable que como en todo artista brota sin que las demandas de la opinión pública afecten a su particular visión.

Es probable que hayas leído y escuchado multitud de opiniones en torno a un título tan controvertido como *Final Fantasy XIII* que acabaría provocando un cisma en muchas comunidades dedicadas a la serie. Sin embargo, cabe preguntarse qué hay detrás de cada decisión de diseño si queremos ir un paso más allá de la mera crítica. Cada postura tomada responde a una necesidad, ya sea creativa o circunstancial. Seguir los pasos de su tormentoso desarrollo y descubrir las claves que configuran su mundo brinda de una reveladora dimensión aquello que creíamos conocer y quizás tras la lectura regreses a él con una mirada renovada.