

## Payday 2. Llevando el esquema de las *heist movies* al terreno interactivo



*Payday* es un *shooter* cooperativo, tal como lo era *Left 4 dead*, salvo que el juego que nos ocupa está ambientado en el mundo de los atracadores de banco, recordando películas emblemáticas del género, como *Point Break*, *Heat* y la más reciente, *The Town*. Como con la mayoría de los juegos cooperativos, su versión en *single player* resulta mecánica y repetitiva, dado que una vez aprehendido el esquema del modus operandi básico (infiltración, apagado de cámaras, defensa frente a los guardias y robo del dinero), el resto es mera ejecución del mismo patrón con variaciones mínimas. Así que el mayor provecho se le sacará en las partidas *online*, o cuando se comparta consola en vivo con otros jugadores, en una cooperación reflejada en situaciones que van desde salvar al compañero una vez está herido o esposado por la Policía, hasta repartir funciones para llevar a feliz término la misión.

Todo parece indicar que Overkill, el sello desarrollador de *Payday*, pretende seguir los pasos de *Valve* en varios sentidos. Como ya se dijo, su jugabilidad cooperativa recuerda a ambos *Left 4 Dead*, especialmente en lo que tiene que ver con ayudar a un compañero caído y en la básica (aunque disfrutable) modalidad de enfrentamiento compartido de varios enemigos (ya sean policías o zombies), aunque hay varios elementos que se echan de menos, como lo es la imposibilidad para adquirir armas de los enemigos que se dan de baja, y la ausencia de un sistema de recuperación de energía y sangre, como los clásicos botiquines que alimentaban el espíritu cooperativo en el ya mencionado juego de zombies de *Valve*. De otro lado, la primera edición del

título, *The Heist*, fue lanzada a través de una versión descargable compacta que actuaba más como demo, tal como sucedió en su momento con *Portal*, esa modesta obra maestra que solo apareció como parte del paquete de la legendaria Orange Box.

Así pues, *Payday 2*, cuyo lanzamiento se llevó a cabo en agosto de 2013, se muestra como el desarrollo pleno de todo lo que la primera versión prometía y como la corrección de algunas de las faltas previamente mencionadas. Por ejemplo, los desarrolladores aseguran que la animación en esta nueva versión es mucho más elaborada y presenta mayor realismo con respecto al armamento, que viene configurado para que el jugador experimente matices en su manipulación de acuerdo al peso y otras características reales. Permanece el sistema de recompensas y mejoras conforme se adquiere experiencia, como en cualquier RPG, salvo que en esta versión se extiende a otros escenarios, no solo a la adquisición de nuevas armas. Ahora también es posible acumular experiencia canjeable por nuevas máscaras, vestuario, accesorios, patrones de voz y otras variables de inventario que ayudan a personalizar la experiencia del jugador. En esta secuela el jugador podrá escoger un rol dentro del trabajo de robo de bancos, teniendo la posibilidad de elegir entre cuatro "profesiones" diferentes: *Mastermind* (el cerebro de la operación, encargado de planear el golpe), *Technician* (encargado de dispositivos electrónicos de seguridad y de implementos como taladros, sierras y demás), *Enforcer* (el ejecutor, quien aplica violencia física de ser necesario y se encarga tanto del control de rehenes como del combate con policías y miembros del equipo SWAT) y *Ghost* (puede tratarse o bien de un infiltrado que lleva meses proporcionando datos a la mente maestra como empleado del lugar donde tendrá lugar el golpe, o alguien especializado en el sigilo, que prefiere las operaciones silenciosas, sin violencia). Como se ve, cada rol cuenta con habilidades, acciones específicas e instrumentos de trabajo muy puntuales de acuerdo con su especialidad, aunque no por ello el jugador se verá obligado a encasillarse ya que el juego le ofrece la posibilidad de mezclar profesiones.

A diferencia de *The Heist*, donde el jugador irrumpía en los escenarios y los iba conociendo conforme los exploraba, aplicando la lógica de ensayo y error, en esta versión se cuenta, de antemano, con un plano del lugar, que permite acceder a una información totalizadora que da pie también a la opción de realizar un robo limpio, sin sangre ni tiroteos, más a modo de infiltración discreta y sigilosa. En este mismo sentido, también es posible

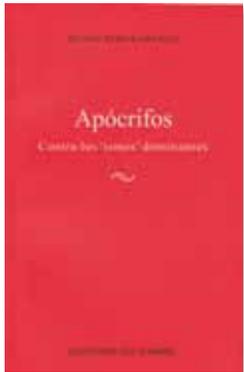
ahora controlar las cámaras de seguridad y usarlas en favor del propio robo, para vigilar a los rehenes y controlar el flujo de fuerza policial. Pero además de las cámaras, este juego introduce nuevos y más complejos dispositivos de seguridad que van desde láseres que salvaguardan el botín de turno, hasta detectores de metales y cerraduras electrónicas que harán más difíciles las misiones, que en esta ocasión se han ampliado de 6 a 30, y todo indica que tendrán continuidad entre sí y no se manifestarán como asaltos independientes incoherentes, como ocurría con *The Heist*.

Parte de la estrategia de promoción de esta secuela incluyó el lanzamiento de una serie web titulada igual que la primera edición del juego, lo cual revela su estrecha relación con el cine, conexión que su director David Goldfarb hace explícita al declararse fan de los llamados *heist movies* (películas de robos). Si bien era claro que al menos la misión con que arrancaba el primer juego bebía directamente de la secuencia inicial de *The Dark Knight* y que la banda sonora del mismo segmento era deudora de la partitura que Elliot Goldenthal desarrolló para *Heat*, en esta secuela el director confiesa su admiración por películas como *Dog Day Afternoon* y revela incluso que ha sido literal al recrear escenarios basados en los que se muestran en estas producciones, a guisa de homenaje cinéfilo.

Las promesas suenan tentadoras. Solo resta esperar que el juego esté a la altura de las expectativas que los demos, las declaraciones de prensa y los *gameplays* de la web están generando. **U**

*Deivis Cortés* (Colombia)

{ Novedades }



*Apócrifos*  
*Contra los 'ismos'*  
*dominantes*  
Julián Serna Arango  
Ediciones Sin Nombre  
México DF, 2013  
74 p.

## Los escogidos, memoria poética de un río



*Los escogidos*  
Patricia Nieto  
Sílabas Editores  
Medellín, 2012  
110 p.

*El agua es la tumba del fuego y la tumba de los hombres.*  
Gastón Bachelard, *El agua y los sueños*, p.123

El periodismo literario actual oscila entre la ficción y la narración periodística de un hecho. En esta clase de periodismo prevalece la visión subjetiva del cronista para resaltar la vivencia del ser humano sobre el fenómeno narrado. El libro *Los escogidos* es uno de ellos, donde se impone la poesía sobre la información periodística. Este es un texto que conservamos vivo en nuestra memoria porque nos martilla una idea, nos canta un eco, una imagen, una metáfora. Es un libro hecho con poesía que fluye como un río. Es periodismo poético tejido con filigrana; una narración bien contada y con imágenes precisas y bien elaboradas. Además, nos da cuenta de una escritora que por medio de un acto de inmersión nos lleva al lugar donde está la materia que investiga para buscar el detalle, captar el gesto, la palabra, la sustancia de los personajes de sus historias. Es también un libro que supera el lenguaje del periodismo y crea un universo poético particular.

En estas historias, los habitantes de Puerto Berrío "escogen" un muerto como la manera de vincular la vida y la muerte en cada acto de sus vidas. El rito para la escogencia del muerto es un acto de entrega y selección; de amor mutuo. Se selecciona un muerto para que salve al vivo de los males terrenos y el vivo a su vez salvará al muerto de su soledad en la muerte y de lo que

queda de él en la tierra. Es una unión simbólica entre vida y muerte, fuerza y debilidad, guerra y paz, certeza e incertidumbre. Y lo más deslumbrante de esta última es la pregunta que persigue al protector al seleccionar su muerto: "¿A quién amaré cuando lo invoque?" (20).

### Superstición y realidad

La magia de los pueblos costeros o ribereños de los ríos colombianos radica en sus creencias, en las explicaciones supersticiosas que le dan a todos los fenómenos que la naturaleza presenta. Para los habitantes de estos pueblos los fenómenos que no explica la razón, los explica el corazón, pero en forma mágica. La escritora entonces establece un vínculo entre lo lírico y lo lógico, y para comunicarlo recurre a la creación literaria de gran factura. Un ejemplo de ello es la crónica "Vuelo del alma", cuya síntesis de la historia es una antítesis: "El pueblo dormía sin cerrar los ojos" (50). Esta crónica narra la historia del jugador de fútbol profesional que no llegó al estrellato porque le pudo más el peso de la ausencia de su familia en la ciudad distante que la capacidad para jugar.

Para los habitantes de estos pueblos la vida se sobrelleva, se entiende y se explica a partir de la superstición. Es tan fuerte la convicción del personaje de esta historia por la "protección" de *NN Mujer* en su vida, que no percibe que no es la invocación de su protegido lo que lo salva de caer preso o muerto sino su propia fuerza física y mental las que lo alientan para obtener el sustento por medios ilegales: robar y controlar unas canecas con gasolina por una montaña por las cuales le dan dinero.

Dentro de ese universo supersticioso, está la crónica que más resalta el fenómeno: "Darles un hogar". La mujer que protagoniza esta historia llega hasta el delirio de pensar que son las ánimas quienes le determinan sus actos: la castigan, la maltratan, le forman su carácter, hablan con ella. El inicio de la crónica es la manifestación cimera de ese delirio: "Soy devota de las ánimas desde que nací" (54). La locura es la razón para comunicarse con su escogido porque tenerlo es establecer un vínculo entre realidad y superstición.

Para la protagonista, el rito más importante para adoptar un protegido es contarle su vida. Además, está convencida de que el causante de sus pérdidas laborales no es su mundo "real" como trabajadora de finca que malgasta el salario en licor, sino el "olvido" en el cual tiene a su protegida al no hacer peticiones a los santos por ella, ni volverle a rezar; dejar la oración perdida, la novena iniciada.

### Periodismo poético

En este libro lo más destacable es el tono con el cual se narran las crónicas. Hay en ellas una aprehensión y apreciación poética del fenómeno. Cuando no son metáforas o *unidades poéticas* incrustadas en los intersticios de lo narrado, es en el inicio de alguna de ellas o en la expresión con la cual finalizan otras. En la titulada "Volver a nombrarte" hay una carga poética propia de un poema en prosa. Es un soliloquio donde el yo poético invoca al protegido de quien no conoce ni el nombre, pero lo nombra como Milagros. "Vuelvo a ti, Milagros, esta tarde de lunes". "Siento ganas de sacarte del silencio, Milagros, pero no tengo fuerzas" (73). En esa comunicación el yo lírico se responde con un símil: "...una vida no se rearma como se ordenan las estaciones" (75). Finaliza esta crónica con el verso que se clava como la flecha disparada que da en el blanco: "Dime, por favor, cómo llamarte para volver a nombrarte" (75).

Por otra parte, "El niño está herido" es la crónica que narra poéticamente el hecho más nefasto de la historia colombiana reciente: los falsos positivos. La narración se inicia con el proceso de formación de un esqueleto en las manos de una antropóloga. Hay en la historia un hecho simbólico: mientras la antropóloga le da forma al esqueleto, emerge, en forma paralela, la narración de la madre contando cómo nació su hijo. Afirma la protagonista que instantes antes del parto sintió "...un río de agua bajando por sus piernas" (78). Se conjugan entonces nacimiento y muerte atravesados por las aguas. Un doble nacimiento: el original, el parto; y el que viene desde la muerte, armar el esqueleto.

Este segundo nacimiento se expresa con una antítesis. Median apenas unas palabras entre la fragilidad y la fortaleza: "La delgadez de las costillas me sorprende... Nuestra caja fuerte es demasiado débil" (80). Son apenas 24 huesos que guardan la válvula de la vida y la celda del amor. Es una descripción admirable de cómo se arma un esqueleto y cómo en esa estructura guardamos esa dualidad: fragilidad tal vez con el amor y fortaleza con el corazón que es la válvula de la vida, o viceversa.

Aunque sabemos que desde la muerte no se revive a nadie, la narradora nos afirma otra certeza: la madre acunó los huesos durante 12 horas desde cuando lo encontró hasta donde llegó para que lo armaran en huesos. No para darle vida, sino para nombrarlo otra vez: "...devolverle el nombre" (81).

En esta crónica el lector asiste al nacimiento de un muerto desde sus huesos porque "los huesos hablan pero es necesario saber interrogarlos" (82). La precisión

para describir el proceso de formación del esqueleto es una manera de verlo “nacer”. Con este nacimiento la narradora se imagina el mundo de los vivos que a Róbinson le tocó vivir: qué hacía, cómo trabajaba, qué cargaba en sus hombros en el trabajo y, tal vez, cómo llegó a amar para tener un hijo que también es testigo del “nacimiento” de su padre en huesos. Mientras la antropóloga arma la mano de Róbinson, la narradora se devuelve en la historia del muchacho. Las manos que alguna vez amasaron harina para el pan, redondeó buñuelos, batió tortas; hizo la vida.

En estas crónicas el recuerdo de cada muerto es vivirlo en la dimensión de lo que fue: cada hueso recuerda, habla y mide la distancia entre el asesino y la víctima. Como en otras crónicas, son mordaces las últimas palabras para mencionar el dolor de la madre del muchacho cuando ya el esqueleto está completo: “...su propio vientre fue asesinado” (89).

“La mamá volvió a la casa” es otra crónica que ahonda en la búsqueda por el ser y la vida, pero desde la muerte. Aquí se narra la tragedia del campesino colombiano y se manifiestan las paradojas de la existencia; los hijos se convierten en padres de los muertos que vuelven a casa hechos huesos o los padres se vuelven hijos para recuperar el pasado de sus muertos. Como le sucedió a Nelson para recuperar a su madre muerta. “Se arrodilló para contener la energía que le partía el vientre como si él fuera la madre y le estuvieran lacerando a un hijo” (96).

### Conclusión

En *Los Escogidos* se conectan elementos cosmogónicos de la existencia del hombre: agua, memoria y muerte. Los muertos pertenecen al agua y es el río el que los conduce a la última morada. En algunos casos los muertos son salvados de las aguas, pero ¿cuántos seguirán el curso del río? Los muertos se purifican en el recorrido solitario hasta cuando llegan al puerto. *El escogido* existe para los habitantes de los pueblos ribereños en el momento de ser nombrado, así como nombramos las cosas para que existan.

La violencia de tantos años ha convertido nuestros ríos en hilos de sangre donde arrojamos los muertos. En el río de estas historias el vientre de algunos muertos está formado de piedras porque ellas son hechas de silencio. Además, las aguas de nuestros ríos han dejado de acunar la vida, de ser útero y alimento para la vida y han cedido todo a la muerte; no pescamos peces sino muertos.

Un libro son muchos libros, y en este libro un muerto son todos los muertos. El recorrido de la narradora por cada tumba es trascurrir por nuestro territorio (en términos de tierra) y por nuestra piel; geografía donde guardamos nuestros mejores sueños. La periodista nos introduce en las experiencias de los vivos, pero a través de los muertos. Ella se devuelve sobre los pasos de cada *escogido* y no solo lo revive con las palabras sino que lo resucita con sus vivos en el dolor y en los sueños de cada uno.

Es un libro que nos remite a los clásicos de la literatura que han hecho de la existencia humana un canto a la memoria de la humanidad: Pedro Páramo de Juan Rulfo, algunos cuentos de García Márquez y Antígona de Sófocles. Es un texto fronterizo entre literatura y periodismo donde la que reina es la palabra. El pueblo de donde salen las historias no es Comala, pero se respira el mismo aire, el vaho que trae cada muerto. Existe un Abundio (el arriero de Comala) en cada *escogido* porque él es quien señala el camino de sus ascendientes o descendientes para hablar con ellos y reconocerlos en su historia, en la voz de sus huesos y en el eco que habita en cada uno. En ellos vive la voz de un padre, de un hijo, de un hermano, de una madre que reconoce a su hijo hasta en los huesos y viceversa. Cada muerto es memoria y con este libro la perpetuamos.

Tener un *escogido* es encontrar el trozo de amor al que nos aferramos para no naufragar en el diluvio de la soledad o la locura. También puede llegar a ser un delirio porque la locura es la razón para comunicarse consigo mismo, con el mundo o con su *muerto*, porque tener el suyo es establecer un vínculo entre la muerte y la vida, la fragilidad y la fortaleza, la locura y la razón.

Por otra parte, es un texto escrito con el dolor y la ira de las víctimas de la impunidad. Es un poema hecho con el ardor del duelo para denunciar la muerte. Con estas crónicas descubrimos las vísceras de nuestra tierra y aprendemos a “apartar la tierra parte a parte” —como nos lo enseñó Miguel Hernández— para descubrir la memoria poética en el espejo de un río.

Además, con la dedicatoria, la escritora nos insinúa un camino: si buscamos y narramos con poesía el encuentro de nuestros muertos, nos amaremos más los vivos. Es también una manera de hurgar en la impunidad de sus muertos, una denuncia o un arrojo para señalar victimarios. El apéndice es un poema porque la poesía nos despierta y nos salva. Ojalá entonces sea ella quien pueda exhumar “libres” nuestros muertos. ■

Joaquín Arango R. (Colombia)