

Escuela de Bellas Artes

Facultad de Humanidades y Artes

Universidad Nacional de Rosario

Dark Souls y Bloodborne

**Paisaje romántico
y horror cósmico**

Angelina Perotti

Directora: Dra. Carolina Rolle

Septiembre 2020

Agradecimientos

A mi tutora Carolina Rolle y a mis padres que me ayudaron a seguir trabajando. A mis amigos por escucharme teorizar sobre esto por horas.

Resumen

Los videojuegos son productos compuestos por distintas disciplinas, tanto artísticas como mecánicas, que se interrelacionan permanentemente. En este estudio se hace énfasis en el cruce entre lo visual y lo estético según la hipótesis de cómo en la construcción de una estética artística del videojuego, se toman elementos de movimientos artísticos y artistas pre-existentes como inspiración.

En una primera instancia analizamos el componente narrativo que se inscribe en los videojuegos lo que nos lleva a una reflexión sobre elementos que toma del Romanticismo y que a su vez se plasman, en la construcción de paisajes, particularmente en *Dark Souls*.

Por otra parte, analizamos cómo el horror narrativo la literatura de Howard Phillips Lovecraft en relación a cómo este tipo de horror narrativo puede compararse al horror cósmico de *Bloodborne*.

Tabla de Contenidos

Prólogo	6
Capítulo 1: Narrativa y videojuegos	12
1.1 Narrativa y Storytelling	13
1.2 Lineal y no lineal	27
1.3 Dirección de arte	29
1.4 Crear historias con Miyazaki	31
Capítulo 2: Paisaje y Dark Souls	36
2.1 El paisaje romántico en Dark Souls	36
2.2 Viajante romántico	58
Capítulo 3: Horror y Bloodborne	61
3.1 Horror cósmico en Bloodborne	61
3.2 Amor al Horror	63
3.3 Horror Gótico clásico	64
3.4 Horror Cósmico, Horror Lovecraftiano	68
Conclusión	84
Bibliografía	86

Prólogo

Cuando se trata de reconocer distintos medios de entretenimiento, podemos afirmar que en la actualidad los videojuegos son una parte sustancial de ellos. Su crecimiento en popularidad desde el siglo pasado no ha cesado: lo que una vez fue un medio de *nicho* por lo reducido de su público, ahora es un *juggernaut* económico. En cuanto a su actual relevancia, es comparable con la del cine.

Como aconteció con el cine, el avance tecnológico abrió a los videojuegos las puertas a nuevas formas de creatividad. Debido a que en los videojuegos existe un continuo balance entre contar una narrativa y a su vez lograr que el desarrollo de esta suceda a través de una mecánica reconocible, las nuevas tecnologías dieron paso a una mejora de gráficos, una mayor inmersión y un amplio abanico de modos en el que un videojuego puede ser experimentado.

Así es como, entre las variedades y posibilidades, se originaron las distintas categorías de los videojuegos definidas no por su género narrativo, sino por cómo podían ser jugados. Lo que en un principio fue una pura exploración de las mecánicas posibles que ofrecían las máquinas del momento como *Tetris* (1984) o *Pac Man* (1980) [Figura 1], en las que se carecía de una historia, ofrecían un entretenimiento básico con un desafío para resolver. Subsecuentemente dio la posibilidad de títulos como la primera saga de *Última* (1980, 1982, 1983) [Figura 2] y *Final*

Fantasy (1987) [Figura 3]. Estos juegos fueron el inicio del género *RPG* (Role Playing Game), caracterizado por contener complejas historias como motor de progreso.



Figura 1: *Pac Man*, Captura del juego, 1980



Figura 2: *Última I: El primer año de la oscuridad*, Captura del juego, 1980



Figura 3: *Final Fantasy*, Captura del juego, 1987

A nivel narrativo y visual, los videojuegos tuvieron una raíz sencilla, Nadia Barrios en su tesina *Press Start: ¿Videojuegos como Arte?* (2014) ahonda en el debate acerca de si estos son una forma de arte e incorpora el argumento de cómo el videojuego se constituye en un objeto cultural con su propio lenguaje y características específicas. En el capítulo sobre su condición narrativa afirma:

Mucho se debate sobre la línea argumental dentro de los videojuegos. Ciertos títulos poseen tramas más complejas y elaboradas que dependen del nivel de inmersión

que quieren generar; los juegos arcade o casuales, por ejemplo, no siguen una línea narrativa. Los títulos pertenecientes a determinados géneros le otorgan más peso a este aspecto, como los de aventura o los de rol, donde el jugador adquiere el papel de héroe y debe sortear una serie de desafíos experimentando una historia intrincada y profunda.

(p. 31)

Y es porque muchas de las decisiones tanto narrativas como visuales estaban fuertemente vinculadas a la capacidad tecnológica del momento. Un ejemplo de las primeras narrativas es *Super Mario Bros* (1985) que puede ser comparado con un cuento o una fábula clásica dado que se trata de un protagonista salvando a una princesa de un temible monstruo.

Por otra parte, en cuanto a lo visual, *Super Mario Bros* era representado en *Pixel Art*, técnica digital de retratar imágenes y letras pixel por pixel, similar en resultado a un mosaico. El *Pixel Art*, trabaja con un número reducido de colores debido a las limitaciones de memoria que poseían las consolas.

Con el avance tecnológico, se redefine la creación de una estructura multimediática estrechamente entrelazada, como lo es el cine con la imagen, el guion y la música (entre otros), con la adhesión de la interactividad que sumerge al receptor de manera única, permitiendo conseguir una mayor accesibilidad a la hora de experimentar.

Teniendo en cuenta que el videojuego es un elemento que no está aislado, se podría plantear la siguiente pregunta: ¿Cómo utilizan los videojuegos estas influencias externas?

Debido a la naturaleza transdisciplinaria de los videojuegos, esta investigación se nutre del cruce entre diferentes áreas de investigación. Para poder responder la hipótesis acerca de cómo los videojuegos utilizan las influencias artísticas desde el sector visual y estético que lo construye, es menester contemplar la estructura de la narrativa, la historia y la literatura, en conjunto a un análisis de la construcción del espacio.

Esta hipótesis se desarrolla al realizar un análisis sobre el Romanticismo y específicamente con la obra de Howard Philips Lovecraft . En esta tesina nos detenemos primero en el análisis sobre la narrativa y cómo ésta funciona particularmente en los videojuegos, lo que hace que *Dark Souls* y *Bloodborne* se destaquen por sobre otros videojuegos de su tiempo. Posteriormente, analizamos elementos del paisaje romántico presente en el Romanticismo europeo y realizamos una comparación en la construcción del escenario de los interconectados niveles de *Dark Souls*.

Con una metodología similar, en el capítulo siguiente establecemos la literatura *weird* de Lovecraft y comparamos elementos de su literatura como de la literatura con la narrativa ambiental construida en la difusa historia de *Bloodborne*.

Es preciso aclarar que estos elementos fueron los que nos interesaron en particular debido a las comparaciones y diálogos que pudimos establecer respecto a la narrativa y construcción de

escenarios. Pero también sería posible trazar otras líneas de investigación como, por citar un ejemplo, reconocer el manga de *Berserk* (1989) de Kentaro Miura en *Dark Souls*.

Esta investigación se direcciona hacia un sector más histórico de los objetos de estudio, sin embargo, no es el único modo de análisis. Existen títulos como *Silent Hill* (1999), que definió el género de *Survival Horror*¹ o el caso la serie de *Metal Gear Solid* y la reconocida impronta de su director, Hideo Kojima, los cuales son algunos de los casos en los que es posible investigar y realizar un estudio en su narrativa, estética y mecánica donde es podríamos encontrar temas remitibles a disciplinas como la psicología o la filosofía, o a otras artísticas por el guion, arte visual, la música.

La mejor forma de apreciar los videojuegos es jugándolos. De allí que esta investigación tiene como propósito final el de incentivar a los lectores a teorizar sobre sus propias experiencias con los videojuegos y reconocer la complejidad que conlleva la creación de los mismos.

¹ Género de horror en el que el personaje debe sortear desafíos y enemigos tenebrosos con poca o nula defensa, enfatizando la tensión y la necesidad de actuar con cuidado o escapar.

Capítulo 1: Narrativa y videojuegos

Ahora imagina lo poderoso que sería si, en vez de leer sobre las acciones de otros personajes, el lector fuera el personaje principal y fuese capaz de hacer decisiones que afectaran la forma, dirección y resultado de la historia.

(Richard Rouse III, “Game Design: Theory & Practice. Second Edition”, p. 203)

Para definir que es un videojuego podemos pensar en cómo está formada esta palabra: un juego con el cual interactuamos gracias a un dispositivo audiovisual.

A primera vista es usual señalar al videojuego como carente de narrativa. Muchos de los primeros *arcades* rara vez tenían una historia y se conformaban simplemente por tener una cantidad de pixeles con nombre para identificar un personaje, llegar de un punto A a un punto B.

Una partida de *Tetris* (1984) apenas puede ser reconocida como narrativa, principalmente por su falta de personajes. Sin embargo, Gonzalo Frasca afirma que incluso una receta de cocina contiene una narrativa, así que tal vez una sesión de *Tetris*, pese a carecer de texto, también presenta una narrativa. Existe una diferencia perceptible entre una sesión de *Tetris* y una sesión

de un juego de *Point-and-click*² o *aventura gráfica* ya que estos último se rigen bajo un género cuya narrativa es a gran escala más evidente y reforzado (Frasca, 1999).

1.1 Narrativa y Storytelling

Gerard Genette (1972) define la *narración* como “al acto narrativo productor y por extensión, al conjunto de la situación real o ficticia en la que tiene lugar” (3).

Jesús García Jiménez (2003), a propósito de la narratología de Genette, resume la narrativa audiovisual en varios puntos, como “La facultad o capacidad de (la) que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias...” (p. 13). A su vez, señala que se trata de un término genérico debido a que “abarca sus especies, ‘Narrativa fílmica, radiofónica, televisiva, videográfica, fotográfica’, etc.”(13).

Jiménez relaciona esta definición de la narrativa audiovisual con la narratología de Genette y destaca que se trata de una “orden sistemática de los conocimientos, que permiten descubrir, describir y explicar el sistema, el proceso y los mecanismos de la narratividad de la imagen y la acústica fundamentalmente (...) tanto en su forma como en su funcionamiento” (p. 14)

² Del inglés point and click (apuntar y hacer click), son aquellos juegos donde se usa exclusivamente el ratón del PC para interactuar con el juego, siendo necesario hacer click en distintas zonas del escenario para realizar las acciones.

Los juegos son intrínsecamente un medio narrativo al igual que la música, el placer que las personas obtienen no depende de su habilidad para contar historias (Cotiskyan, 2003).

En los primeros videojuegos como *Pong* (1972) o *Pacman* (1980), primero se produce un hecho y luego se lo recuenta y recoge como información, la presentación de este orden cuenta como una narrativa.

Adrián Suárez en su artículo “¿Qué es la narrativa en un videojuego?” (2016) expresa:

Existe un factor por el que la narrativa en el videojuego es tan interesante y debe (y de hecho lo es) ser objeto de estudio: por su variación en función del jugador como actante del hecho ficticio. [...]La narrativa del videojuego tiene que adaptarse a esta interacción, motivo por lo que a la narrativa en el videojuego se la suele catalogar como “narrativa interactiva”. (s/p)

Con el avance del tiempo y la tecnología, los videojuegos adoptaron muchos esquemas y procedimientos de la cinematografía. Pero tanto en el cine como en la literatura, la velocidad, los tiempos y los ritmos son inmutables, ya están dictados por el autor de la obra.

En el videojuego, en cambio, eso varía en función del jugador que encarna al personaje y toma decisiones dentro del sistema. La *jugabilidad* (*gameplay*) es el componente de los juegos virtuales que no se encuentra en ninguna otra forma de arte: la interactividad. El *gameplay* es la naturaleza y el grado de interactividad que el juego presenta.

La naturaleza interactiva del medio obliga al jugador a introducir *input* en su universo, es decir, a ejercer un trabajo para extraer una experiencia a cambio. Los videojuegos son los únicos medios que requieren un esfuerzo para proceder; para seguir con la historia uno tiene que sortear lo que se le presenta.

No es necesario para el lector tradicional hacer algo más que leer para pasar al siguiente capítulo, una excepción a esta regla serían los libros de elige tu propia aventuras el cual ofrece al lector la posibilidad de elegir entre distintas opciones que determinarán las acciones que emprenda el protagonista. Debido a que cada opción envía al lector a una página distinta dentro del libro la estructura narrativa pasa de ser lineal a una ramificada.

De una forma similar que en este tipo de libros, el usuario tiene que comandar al personaje para superar obstáculos o derrotar oponentes, a fin de reanudar el progreso de la historia. Así, la narrativa del videojuego tiene que adaptarse a esta interacción, lo que permite una *narrativa interactiva*.

Si bien según el tipo de juego uno puede identificar distintos niveles de interacción, esto no significa que aquellos títulos sean más o menos narrativos. Tomemos como ejemplo a *Super Mario Bros 3* (1988) [Figura 4] donde la narrativa del hecho ficticio que es la evolución de Mario por la partida es siempre la misma, como la obtención de monedas que aparece siempre en el medio de la pantalla es la variación de la obtención de esos valores. Uno podría conseguir más

monedas que otra persona, o morir menos veces, y el recuento sigue fijo ya que está preprogramado por el desarrollador del juego.



Figura 4: *Super Mario Bros 3*, captura en el juego, 1988

Otro juego que podríamos analizar es *Castlevania* (1986) [Figura 5], en el que a medida que se avanza y se recogen nuevas armas aparecen distintos indicadores que muestran los recientes cambios de estado del personaje.

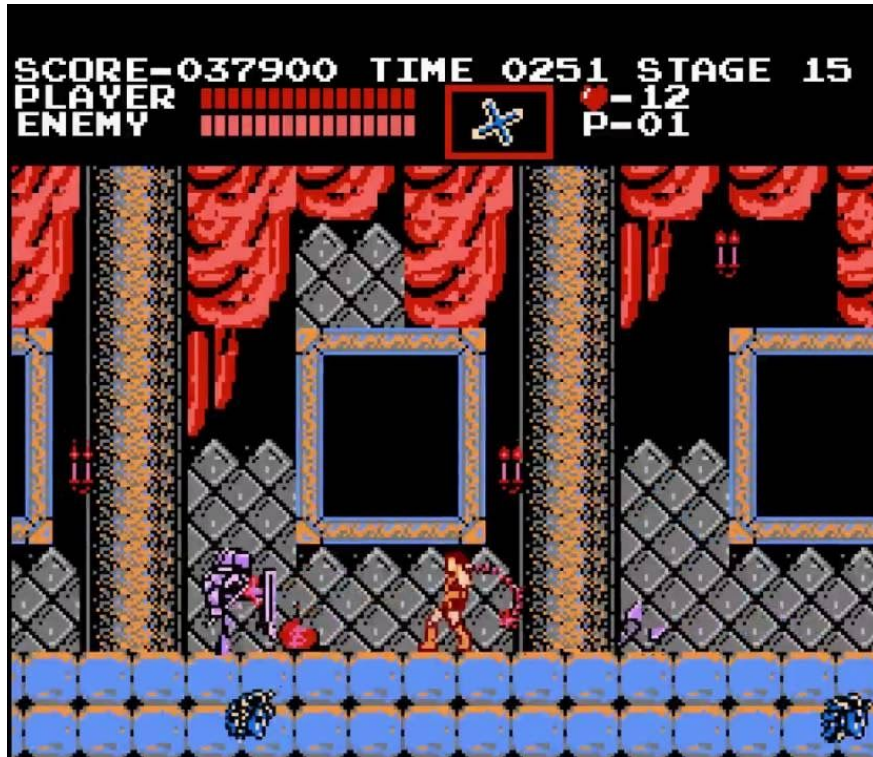


Figura 5: *Castlevania*, captura en el juego, 1986

Estos recuentos o cambios no se producen sólo a través de los distintos marcadores que puede tener un videojuego. Aquí es donde entra uno de los elementos por el cual *Dark Souls* (2012) y *Bloodborne* (2015) son conocidos. Si en *Bloodborne* se avanza hasta determinado punto y se elimina a determinados *bosses*³, el recuento de esa transformación de estado produce

³ *Boss*: traducido como *Jefe*, es un enemigo de mayor fuerza y complejidad que los enemigos con los que uno se encuentra normalmente en los niveles. Su presencia suele estar al final de un nivel como desafío para pasar al siguiente o terminar el juego.

cambios visuales en el escenario o entorno que habitan los personajes donde transcurren los hechos —tales como cambios en el escenario y el color de la luna— y por consiguiente, constituye parte de su narrativa. Esto puede aplicarse a distintos elementos del juego. En este caso, estaríamos ante lo que se define como *narrativa ambiental*.

La usuario Pauler (2018) detalla minuciosamente la narrativa ambiental:

*Algo que tienen en común la literatura y los videojuegos (y en lo que creo, ambos ganan a otros medios narrativos como el cine) es su poder para transmitir las múltiples, se podría decir que infinitas, capas del universo que se inventan. Los anglosajones utilizan la palabra **Worldbuilding** para referirse a ese empeño en ahondar en el carácter de un mundo, en su orden, su historia, sus sensaciones. Literalmente significa “construcción del mundo”. (s/p)*

La *Construcción de mundo* es la profundización en el carácter de un mundo, en su orden, su historia y su nexos internos. La mayor diferencia reside en que el *Worldbuilding* en la literatura se forma solo con palabras, mientras que, en el videojuego, se puede invertir en lo visual, ambiental, sonidos y colores, con la capacidad de convertir un mero efecto atmosférico en una potencial experiencia narrativa.

Los videojuegos son los que más relucen a la hora de aprovechar el *Environmental Storytelling*. Éste es el arte de *contar* (telling) *una historia* (story), es el acto de transmitir relatos valiéndose del uso de palabras y/o imágenes buscando una conexión con el espectador. Podemos

concluir entonces que el *Environmental Storytelling* es la manera de narrar historias mediante el entorno de forma directa o sugiriendo parte de dichas historias. Ya que en el videojuego la libertad de moverse por el espacio es enorme, la posibilidad de explotar ese tipo de narrativa es óptima.

Es en el entorno donde transcurre la aventura que vive el personaje principal del cual el jugador toma control. De allí es que, a través de las decisiones que toman los jugadores en relación a los personajes, a la aventura y al entorno, experimentan las historias y sus mensajes.

El videojuego obliga al jugador a desarrollar un vínculo con el espacio, es por esto que juegos que explotan al máximo esta narrativa pueden conseguir un resultado único gracias a la exploración no solo del mundo, sino también de la historia.

Richard Rouse (2005) plantea que a la hora de implementar el *storytelling* se pueden tener en cuenta 3 métodos en los que se expone la historia al jugador:

Out-of-Game. La narración fuera de juego es quizás la forma más común actualmente y suele ser muy variada. Esto puede relacionarse con que la narración también se utiliza en otros medios y soportes.

Un ejemplo es cuando solemos ver *Cut-scene* en una película y de hecho, la técnica que utiliza el videojuego la toma prestada de la cinematográfica. En cierto modo es una manera fácil de narrar una historia con este método, ya que el jugador se vuelve espectador y queda a merced

de las decisiones narrativas e históricas que impongan los desarrolladores, pero es menester tener en cuenta qué tanto se está usando este método. Así, se limita el tipo y la categoría de videojuego si no es intencional⁴, ya que se estaría convirtiendo en una película con un cierto nivel de interacción: el jugador busca conseguir un nivel de interacción, no basta con que el juego esté bien logrado mecánicamente, no podrá apreciarse si está obturado con cinemáticas no interactivas.

El método *out-of-game* puede ser usado infinidad de veces pero abusar de este método no resultaría conveniente en tanto aleja al jugador de la experiencia interactiva; lo que caería en los modos más propios del cine o la literatura.

El *storytelling out-of-game* se sirve de distintos métodos que pueden usarse por fuera del *gameplay* y pueden presentarse en variados métodos [Figura 6].

Cut-Scenes. Comúnmente se conoce como *escenas de corte*, usan técnicas cinematográficas para comunicar una narrativa a los jugadores. Pueden ser en 2D o 3D y se

⁴ Existen juegos que reducen su interactividad a simples comandos de acción en un tiempo determinado (Quick-time-Events), centrándose en la trama narrativa y audiovisual por lo tanto si bien existe la interacción en las *cut-scenes* su mayor atractivo reside en los otros elementos y no en su jugabilidad. Unos ejemplos serían los juegos que produce Quantic Dream como *Heavy Rain* (2016) o *Detroit: Become Human* (2018)

utilizan recursos propios del cine y/o la televisión. Son, en esencia, pequeñas películas insertadas en el *gameplay*.

Imagen. Se presentan a los jugadores con una imagen para describir parte de la historia sin necesidad de que se trate de un *cut-scene*, ya que no requieren de técnicas cinematográficas. Las imágenes usualmente se usan en pantallas de carga o acompañando cuadros de texto para ilustrar lo que está escrito como personajes, escenarios o acciones.

Audio. Se utiliza para dar directivas, establecer diálogos o interactuar con algo como la presión de un botón, los efectos especiales en el menú de inicio⁵ (208).

⁵ Es común en juegos cuyo presupuesto no es muy alto o juegos del género RPG de tener el diálogo entre personajes en texto y narrados por voces o sonidos cortos para indicar que el personaje está hablando sin invertir en la lectura.



Figura 6: Diapositiva narrada de la campaña de Juana de Arco en *Age of Empires 2: Definitive Edition*, captura en el juego, 2019

In-Game. A diferencia del *out of game*, el jugador siempre está en control del personaje principal y es tarea de los desarrolladores pre-definir los eventos e interacciones que el jugador sea capaz de hacer. La historia se comunica a través de una combinación de ajustes de nivel, elementos del ambiente como megáfonos en ciudades o carteles, diálogos y comportamientos

guionados de los *Non-Playable-Characters (NPCs)*.⁶ La narrativa *In-game* es *narrativa ambiental* [Figura 7].

Tal como en el *out-of-game*, el *in-game* posee elementos para su narrativa:

Texto. La interacción con el personaje se da a partir de los textos colocados alrededor del mundo planteado por el videojuego. Los textos pueden adquirir la forma de indicaciones, direcciones, notas y memorias, *graffitis*, libros.

Level-Setting. Se incentiva la exploración del mundo del juego a partir de búsquedas o encuentros con personajes que habitan un área determinada, o habitaron en tiempos pasados. En lugar de leer en una *cut-scene* la descripción de una tierra decadente, los jugadores pueden darse una idea de los hechos sucedidos navegando por escenarios desérticos y devastados del juego. El escenario posibilita narrar una historia en imagen.

Diálogo. El Diálogo con *NPCs* durante el juego es otra herramienta potente de la narración. El jugador puede elegir la respuesta de su personaje, sea a través de una elección de respuestas preconfiguradas por el/los desarrollador/es o escribiendo su propia respuesta. El diálogo también puede suceder de forma no interactiva durante el juego, esto es: hablando con el jugador durante la partida y comunicando algo de la historia del juego. Otras opciones de diálogo

⁶ NPC: traducido a Personaje no Jugable (PNJ) aquellos personajes que no están bajo el control del jugador.

son las provenientes de computadoras, sistemas de megafonía o cinta cubiertas, por nombrar algunos dispositivos.

Comportamientos de los NPC. Los *NPC* pueden realizar acciones que respalden la línea de la historia. En varios juegos si uno es perteneciente a una facción y existen en la historia facciones enemigas, los *NPC* designados a estas otras facciones responderán de manera hostil. Pongamos por caso un pueblo tranquilo, si el personaje jugador se acerca a los *NPC* con sus armas desenfundadas es probable que huyan del jugador o amenacen con atacar si no se retira o guarda el arma. Los *NPCs* también pueden participar en conductas guionadas que comunican a los jugadores la naturaleza del mundo del juego (Rouse 2005- 213).



Figura 7: La historia del personaje Gilbert es solo accesible por medio de diálogos in-game y el estado que presenta la ventana donde reside el personaje, detalles de captura en el juego, *Bloodborne*, 2015.

External Material. [Figura 8] Material por fuera del juego que puede brindar detalles sobre la historia (comics, videos, películas) consejos, trucos, o localizaciones secretas (guías).

Esto fue particularmente usado en las décadas de los 80 y 90, cuando el espacio en disco era muy limitado y los diseñadores no podían incluir toda la historia en un solo disquete de 400K (o menos). Pueden usarse manuales e incluso textos planteados en párrafos para comunicar al jugador el inicio de la historia dentro del videojuego. Este tipo de narrativa transmedial aún se usa en la actualidad, sin embargo es abordado de diferente manera y cantidad⁷ (Rouse 2005 216).

⁷ Las historias podían no ser escritas por los diseñadores del juego, lo que resultaba más un recurso de publicidad que alguna información importante para enriquecer el mundo del juego. En la actualidad, algunas franquicias utilizan esto de una manera más vinculada, por ejemplo la película *Kingsglaive: Final Fantasy XV* (2016) y la serie animada *Brotherhood: Final Fantasy XV* (2016) fueron lanzadas con motivo de crear un trasfondo en los hechos que ocurren en el juego *Final Fantasy XV* (2016).

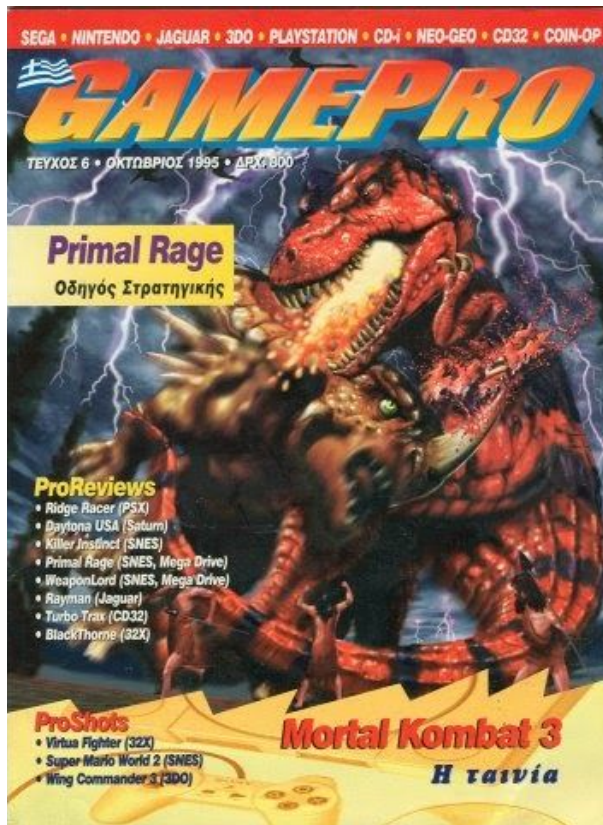


Figura 8: Portada de la revista GamePro, revista, Septiembre 1995.

1.2 Lineal y no lineal

Una historia, en la mayoría de los medios, es lineal, esto significa que los eventos ocurren en el mismo orden y de la misma manera. Es una experiencia controlada, el autor lo hace conscientemente, elige los eventos en este orden, para crear una historia con el máximo impacto.

Es solo en casos particulares como *Rayuela*⁸ (1963) de Julio Cortázar que no siguen esta linealidad establecida (Costikyan 2003).

Un juego no es lineal. Los juegos deben proporcionar al menos la ilusión de libre albedrío para el jugador. Éste debe sentir que tiene libertad de acción dentro de la estructura del juego.

Los videojuegos no requieren intrínsecamente de una historia, pero es su implementación, además de otros elementos, lo que produce un atractivo en el producto. Popularmente se clasifica a los juegos de lineal o no lineal según qué rango de opciones presenta al jugador a la hora de hacer una decisión. Si un juego tiene un principio y un final en la historia y nuestro trabajo como jugador es hacer que el protagonista avance en la trama sin modificación de la historia, entonces es llamado lineal. Ya el hecho de que un juego presente la capacidad de realizar acciones para modificar el final del juego es considerado no lineal. El mayor punto de la no linealidad es una historia en el juego que presente *in-game story-telling*.

El *in-game story-telling* no es lineal. Permite a los jugadores hablar con algunos personajes y no con otros, elegir qué signos leer y que ignorar, y explorar el mundo del juego para develar su relevancia en lo que respecta al argumento, exploración sobre qué jugadores tienen el control. Con jugadores habilitados para explorar el espacio de la historia a su manera, la

⁸ Fue considerada una novela de vanguardia. Su método rupturista ocasionó un gran debate en torno a la linealidad y fragmentación del devenir de un relato.

no linealidad es inminente. Un ejemplo de esto sería el juego RPG *Skyrim* (2011) de Bethesda Game Studios.

1.3 Dirección de arte

Si un videojuego está compuesto por distintas disciplinas debemos considerar que el arte gráfico ha asistido como un *asset*⁹ desde el principio, teniendo una libertad infinita de estilos y visiones a la hora de hacer un videojuego.

Hay que recordar, sin embargo, que los videojuegos son un bien comercial, por lo tanto, dependen de un mercado para su producción, continuidad o mejora. Esto también implica que existan limitaciones técnicas a la hora de tomar algunas de las decisiones creativas en lo que respecta a *gameplay* o dirección artística.

El apartado gráfico como producción audiovisual tiene la capacidad de ser uno de los primeros elementos en atraer la atención de potenciales compradores.

Toda dirección de arte en los videojuegos es completamente a conciencia. Si bien los juegos necesitan de un bello útil (una cualidad que genera un atractivo comercial masivo), también da espacio a libertades artísticas. Hay que tener en cuenta que existen ciertos prejuicios en la audiencia que predisponen a recibir lo realista como algo más elaborado, por consiguiente

⁹ Asset: Recurso o activo, en los videojuegos se refiere a todos los elementos que, en su conjunto, componen el producto final

es usual que grandes empresas se dediquen a crear gráficos fotorrealistas y promocionar su atractivo. Por otro lado, es usual que la mayoría de la industria *indie* (de empresas independientes) resuelva la problemática de la falta de presupuesto proponiendo proyectos con una estética artística y estilística más marcada.

La lógica que rige a la hora de definir una estética es la misma que en toda producción artística, no solo es la influencia estética que toma de otros referentes como la historia del arte, sino también que es una serie de reglas y normas más o menos flexibles que establecen la comunicación visual del proyecto.

Dado que los *assets* visuales son producidos por un conjunto de personas en una jerarquía, es necesario establecer un lenguaje visual con el que todos puedan trabajar y contar con más de una persona que interprete, de manera similar, problemas técnicos o morfológicos semejantes. Para ello se utilizan herramientas, documentos como la biblia de arte¹⁰, guía de

¹⁰ Una Biblia de arte (Game Art Bible) es un documento guía que contiene todas las referencias y detalles de cómo el juego finalizado debería hacerse, es producido por el director de arte que define una estética clara del juego. La biblia ayuda a mantener consistencia de estilo, a la vez que colabora con el equipo artístico a comprender la dirección de arte, por qué y cómo se dieron las decisiones estéticas. Asimismo, facilita la comunicación y el marketing.

estilo que establece las normas de manera más formal y sistematizada, que determinan qué es y qué no es lo permitido a la hora de resolver un problema visual.

No es extraño ver videojuegos que remitan a un movimiento artístico, y no solamente en el apartado gráfico. El Juego *Observer* (2017) es una aventura de suspenso policial ambientado en el futuro que utiliza una estética similar al *Cyberpunk* de *Blade Runner* (1982) y la filosofía de la fusión hombre-máquina como parte de la trama y mecánica.

La dirección de arte de *Dark Souls* y *Bloodborne* es donde su director Hidetaka Miyazaki se hace notar ya que sus juegos toman un gran apartado artístico que se puede vincular al Romanticismo y al gótico, no sólo en lo que respecta a lo visual, sino también en la construcción de mundo, trama, música y mecánica.

1.4 Crear historias con Miyazaki

Hidetaka Miyazaki, (1974, Shizuoka, Prefectura de Shizuoka, Japón), es un director de videojuegos japonés y actual presidente de la compañía de videojuegos *FromSoftware*.

En una entrevista con ING (2015), Miyazaki contó que proviene de una familia pobre y que de niño solía pasar el tiempo leyendo libros de fantasía que tenían un nivel bastante elevado para su edad, cosa que ocasionaba que hubiera segmentos de la historia que no entendiese. Sin embargo, su amplia imaginación llenaba esos huecos y el libro ya no era un relato independiente, sino algo que interactuaba y permitía crear una versión propia de la historia.

Más de una vez Miyazaki se describe a sí mismo durante su infancia como un niño sin sueños ni ambiciones. Se encontró buscando un título en Ciencias Sociales en la Universidad Keio. A medida que se acercaba a la graduación consideró la posibilidad de postularse en un estudio de desarrollo de juegos pero obtuvo un trabajo en la empresa estadounidense Oracle Corporation.

Varios años más tarde, comenzó a pensar otra vez en los videojuegos y un amigo de la universidad le sugirió nuevos títulos para jugar. Uno de ellos fue *Ico* (2001), un cuento de hadas místico en el que los jugadores asumen el papel de un niño que debe guiar a una niña a lo largo de las escarpadas murallas del castillo, perseguida por sus macabros captores. *Ico* fue el juego que desencadenó el entusiasmo de Miyazaki por los videojuegos y las enormes posibilidades que el medio podía ofrecer.

En 2004, la empresa *FromSoftware* le ofreció un puesto de programador de código. Después de trabajar en la serie de juegos *Armored Core* se enteró de un juego en desarrollo en otro lugar del estudio. *Demon's Souls* (2010), un juego de fantasía y acción que lo motivó para no solo buscar unirse al proyecto, sino también a tomar el control y arreglar los problemas de programación que estaba enfrentando el prototipo en ese entonces.

Demon's Souls se lanzó en Japón sin aviso. El juego tuvo una mala recepción en el Tokyo Game Show unos meses antes de su lanzamiento y vendió solo alrededor de 20,000 copias en la semana de su lanzamiento, muy por debajo de la cantidad que Sony, su editor, estaba esperando.

Sin embargo, el juego comenzó a ganar la atención popular ante la promesa de ser exigente puesto que se esperaba que el jugador domine sus complejos sistemas de armas y armadura, una perspectiva de diseño diferente a la industria contemporánea.

A los jugadores les tomó unas semanas darse cuenta de que se trataba de un juego de fantasía que ponía a prueba el ingenio y la paciencia, con mecanismos muy únicos como la capacidad de dejar mensajes de otros jugadores en los pisos para advertir sobre peligros cercanos, o engañarlos para que caigan en trampas.

Se formó una comunidad activa alrededor del juego, con jugadores experimentados que escribían guías y compartían su sabiduría en los foros en conjunto a otros nuevos jugadores ansiosos por empezar una nueva aventura. En unos pocos meses, las ventas superaron las 100.000 y pronto el juego encontró un editor en el oeste.

Dark Souls fue el siguiente título con una naturaleza similar sobre un mundo implacablemente hostil, ahora con completa dirección de Miyazaki. El juego vendió más que su predecesor en solo una semana y Miyazaki fue promovido a presidente. Una vez finalizado, comenzó a trabajar en *Bloodborne*, un juego similar pero con un estilo diferente, donde se combina el estilo victoriano, la tecnología arcana y las pesadillas estilo gótico.

El “*Narrative Design in Dark Souls*” de Tom Battey (2014) plantea:

En los juegos Souls¹¹, la narración se entreteje directamente en el mundo del juego. Hay tres formas principales en que el jugador puede acceder a la información narrativa; a través del diálogo hablado por personajes que no son jugadores (NPC), en las descripciones de los artículos encontrados en todo el mundo, y del diseño visual del mundo en sí. Solo al interactuar con estos tres dispositivos narrativos, un jugador puede comenzar a tener una idea más amplia de la historia más grande del juego. (s/p)

Este enfoque de tres elementos permite al jugador interactuar o no con la historia, tanto como quiera. El jugador verifica la ficha de descripción del objeto como parte del flujo natural del juego, querrá descubrir qué hace realmente una nueva pieza de equipo y cuando lo hace, también encuentra un fragmento de historia que puede elegir, conservar o ignorar a su antojo.

En el campo del diseño narrativo se convierte en una narración interactiva en tanto requiere un compromiso del jugador para apreciar la historia del juego. Éste nunca rompe su flujo para forzar su narrativa sobre el jugador; en cambio, da la opción de desenvolver una narrativa más profunda o simplemente interpretar el mundo del juego al pie de la letra.

La visión imaginativa de Miyazaki es una de las características que hacen que sus juegos sean tan únicos. La historia que elabora es confusa y uno, como el niño que fue Miyazaki, debe llenar los espacios en blanco con su imaginación. El jugador se convierte entonces en un

¹¹ Alude a la saga *Dark Souls* y *Bloodborne*.

co-autor, ya sea en la exploración de ruinas bajo la armadura de un caballero negro como recorriendo una ciudad gótica y caótica cazando bestias.

Capítulo 2: Paisaje y *Dark Souls*

2.1 El paisaje romántico en *Dark Souls*

En el presente capítulo nos concentramos en el paisaje romántico desde una perspectiva teórico-crítica en sintonía con los estudios historiográficos que realizan de este período: Garcia Guatas y Manuel Navascues, Umberto Eco, Paolo D'angelo, Rafael Argullol, Isaiah Berlin y Eric Hobsbawn.

El Romanticismo se originó a fines del siglo XVIII y principios del siglo XIX. Europa modificaba su economía a partir de la Revolución industrial que comenzó en Inglaterra y luego se expandió al resto del continente y cuyas políticas e ideales sociales se vieron influenciados, a su vez, por la Revolución francesa.

En una época de crisis para los viejos regímenes europeos y para sus sistemas económicos, Francia ofreció el primer gran ejemplo, el concepto y el vocabulario del nacionalismo. A partir de la crisis del sistema feudal, la situación de los campesinos llegaba a un punto insostenible que se convirtió en una epidemia de *desasosiego campesino*. Una irreversible convulsión de insurrecciones en ciudades provincianas se extendió a casi todo el país. Pese a que no hubo un grupo determinado que dirigía la revolución, fue el incipiente grupo de la burguesía que dio un consenso de ideas, lo que unió eficientemente el movimiento revolucionario (cfr. Hobsbawm, 2009).

Además de la Revolución Francesa que, como bien se sabe, generó un cambio radical filosófico, también sucedió el conflicto hacia el campo de la ilustración desde principios del siglo XVII hasta fines del XVIII, cuyos fundamentos (no exclusivos pero sí característicos) podría compendiarse en tres grupos: “El primero, que toda pregunta de carácter genuino puede responderse, y que si no se puede, no es en realidad una pregunta” (Berlin, 2014:46), “La segunda proposición es que todas estas respuestas son cognoscibles y pueden descubrirse por medios que se pueden aprender y enseñar a otros” (Berlin, 2014:47) y “La tercera proposición es que todas las respuestas han de ser compatibles entre sí ya que, si no lo son, se generará el caos” (Berlin, 2014:47).

La ilustración justifica que el único método viable para estas respuestas fuese el uso correcto de la razón, de manera deductiva como en las ciencias de la matemática, e inductiva como en las ciencias de la naturaleza.

D'angelo define como una característica del *romanticismo* la superación de los límites entre los distintos dominios del saber y unifica en todos los ámbitos las capacidades cognoscitivas de la poesía, a la vez que difumina las barreras entre poesía y filosofía. Tanto la religión como la política y la ciencia se vieron involucradas en la revolución romántica. Por ello el romanticismo no fue sólo un fenómeno del ámbito de las artes, sino también una tendencia que abarcó y modificó radicalmente toda la cultura europea en diferentes niveles.

El romanticismo es entonces, un arte que rechaza el modelo clásico y universal, este mismo se podría encontrar en el estilo Neoclásico o el movimiento de la Ilustración; sustituyéndolo por una nueva idea de poesía.

En el ámbito pictórico emergieron diferentes temáticas que fueron ganando popularidad, una de ellas es el paisaje.

Es especialmente en la pintura inglesa que se da una preferencia hacia los cuadros intimistas y el paisaje como género autónomo. Un pintor que se destacó en ello fue William Turner (1775-1851), sus paisajes eran amenazantes e inmensos ante la presencia humana. Con predilección por las tempestades y naufragios, Turner era capaz de crear espacios donde la neblina y la lluvia disuelven ofuscadamente los objetos. Esto puede verse en *Lluvia, Vapor y Velocidad* [Figura 9] (cfr. Guatas y Navascués, 2010).



Figura 9: William Turner, *Lluvia, vapor y velocidad*, 1844, Londres, National Gallery, 91×121,8 cm, óleo sobre lienzo

Su visión del paisaje ya no es pintoresca sino sublime, una naturaleza monumental e imparable que posiciona al hombre como mero espectador, como sujeto de contemplación. Fue un pintor extraordinariamente popular por su audacia y talento y un experimentador que llevó al óleo técnicas propias de la acuarela, aproximándose al impresionismo e incluso al arte abstracto (cfr. Guatas y Navascués, 2010).

Las pinturas románticas de Alemania también mostraban un interés por el paisaje, pero desde una mirada melancólica. La pintura de Caspar D. Friedrich (1774-1840) se destaca por ser melancólica y solitaria. Entre sus pinturas son recurrentes las visiones del mar, paisajes nevados con ruinas góticas y perspectivas de montañas desoladoras. A través de un dibujo minucioso se observa una profunda contemplación de la naturaleza en su trabajo. Esta minuciosidad está presente en *Caminante sobre un mar de nubes* [Figura 10]. Un aspecto interesante de sus obras sería lo usual en el que la figura humana, si no era empequeñecida o ausente, se encontraba mirando hacia la naturaleza, dándole la espalda al espectador, adentrándose a la inmensidad que significaba esa Naturaleza (cfr. Guatas y Navascués, 2010).



Figura 10: Caspar D. Friedrich, *Caminante sobre un mar de nubes*, 1818, Kunsthalle de Hamburgo, 95 x 75 cm, óleo sobre lienzo.

Un elemento sugerente en el mundo de la pintura que atravesaba a Turner y a una gran variedad de pintores era la noción de *lo sublime*. Umberto Eco en *Historia de la Belleza* (2013) analiza cómo, con el movimiento, surgen nuevas terminologías como *genio*, *gusto*, *imaginación* y *sentimiento*, nuevas concepciones de lo bello que aluden desde la capacidad de inventar o

producir algo bello, e incluso la capacidad de apreciarlo. Se comienza a definir lo *bello* no como una característica del objeto, si no como aquello dependiente de las cualidades y capacidades del sujeto para vivir la experiencia de *lo bello*.

Con la nueva idea de *lo bello* como algo que percibimos, que se vincula a los sentidos, se abre paso a la idea de lo sublime:

Pseudo-Longino considera lo sublime como una expresión de grandes y nobles pasiones (...), que implican una participación sentimental tanto del sujeto creador como del sujeto que goza la obra de arte. (...) Para este autor por lo tanto, lo sublime es un efecto del arte (no un fenómeno natural) a cuya realización contribuyen determinadas reglas y cuyo objetivo es procurar placer (Eco, 2013:278).

El sentimiento de lo sublime fue característico del paisajismo romántico. La obra de Caspar Wolf (1735-1798) *Glaciar interior de Grindelwald bajo la tormenta* [Figura 11] nos permite apreciar el poder de la naturaleza desde lo sublime puesto que concede una mirada extraña hacia los nuevos lugares, privilegia lo terrible, lo espantoso y lo doloroso.



Figura 11: Caspar Wolf, *Glaciar interior de Grindelwald bajo la tormenta*, 1777, 54×82 cm, óleo sobre lienzo

En *Dark Souls* todos los escenarios y zonas presentan algún tipo de ruina, que ahonda en la nostalgia de un tiempo pasado donde existían valores y realidades que se fueron perdiendo con el tiempo y donde ya es demasiado tarde para contemplar aquella época dorada. El paisaje se autonomiza y su protagonismo causa melancolía a quien lo mira. Debido a que uno maneja a un personaje protagonista, el paisaje no está en una total desposesión. Sin embargo, gracias a su

peculiar narrativa, se tiene siempre la sensación de que la historia del personaje con el que cada uno transita el videojuego, no es más que una entre otras.

Si bien esto fue ya prediseñado por los desarrolladores, se reproduce la sensación del modo en el que las áreas se constituyen. Al entrar a una zona nos encontramos con criaturas que rondan su propio camino, incluso el avance de la historia de algunos aliados ocurre fuera de la vista del jugador y, pese a que algunas acciones pueden tomar el rumbo del final de la historia de ese personaje, su historia continúa fuera de nuestra voluntad.

A la hora de crear el espacio en *Dark Souls* el equipo creativo de *FromSoftware* liderado por Hidetaka Miyazaki contempló la forma de construcción del paisaje en el Romanticismo.

El juego cuenta con una cinemática introductoria la que, como la pintura romántica, presenta un sentimiento de escisión hacia la naturaleza, un elemento enajenado como se muestra en la *Captura* [Figura 12]. Varios autores, como Caspar D. Friedrich, realizaron obras como *Niebla matutina en la Montaña* [Figura 13] cuya composición muestra un encuadre de un exterior inaccesible.

Este encuadre de escisión actúa como una ventana interiorizada, que separa la conciencia, la racionalidad y la reflexión del universo y los sueños. En el caso del jugador, de un pasado lejano del protagonista.



Figura 12: *Fragmento del Prólogo cinematográfico*, captura en Dark Souls, 2012



Figura 13: Caspar D. Friedrich, *Niebla Matutina en la Montaña*, 1808, Berlin, Gemäldegalerie, 71 x 104 cm, óleo sobre lienzo

En *La atracción del abismo*, Rafael Argullol define la contemplación romántica no como una contemplación de la realidad, sino como una *contemplación de la contemplación*. El romántico se enfrenta a la *mímesis* a través de la imaginación, intermediario entre el pensamiento y el ser y la capacidad de producir imágenes y mundos mágicos.

La temática del videojuego *Dark Souls* ya apela a esta sensibilidad de la imaginación y creación de mundos, pero también, va un paso más allá al hacer referencia a esta contemplación romántica.

En la temática romántica también entra una afición por las ruinas góticas, edificios desproporcionados e irregulares al contrario de las medidas neoclásicas. Es en las grietas y su carácter incompleto, que nos muestra una naturaleza implacable que gana terreno con los años, lo que absorbe la fascinación de los pintores de la época.

Y no es solamente el gusto por lo gótico y las ruinas, exclusivo de ilustradores y pintores, la literatura también formó parte de esta afición. Surge la *novela gótica*, la *poesía de cementerio*, la *elegía fúnebre* y el *erotismo mortuario*. Textos con espacios decadentes, ruinas y visiones nocturnas que, mientras unos presentan dichos paisajes o situaciones de terror, otros preguntan por qué el horror es capaz de producir deleite (cfr. Eco, 2013).

El artista romántico siente una afición ante lo antiguo, se manifiesta la conciencia de escisión entre el hombre y la naturaleza. La ideología romántica busca esa *belleza esencial*, un viaje por una Naturaleza que sugiere y niega; el romántico se sumerge en la combinación entre el goce y la melancolía (cfr. Argullo, 2006).

En *Dark Souls* predomina y se enaltece esa obsesión por lo nostálgico y la ruina, tal como acontece en la pintura de Friedrich *Eldena* [Figura 14], la figura humana es de un viajante que está inmerso en el vasto espacio en ruinas. El cuadro tiene una similitud estética a la zona de *Firelink Shrine* [Figura 15], un lugar apacible y abandonado que sirve como recurso de nexo y descanso temporal del jugador quien, como aquellos personajes en el cuadro de Friedrich, vaga por el mundo. No hay, en absoluto, pertenencia posible.



Figura 14: Caspar Friedrich, *Eldena*, 1824, Museos Estatales de Berlín, 35 x 49 cm, óleo sobre lienzo



Figura 15: *Firelink Shrine*, captura de la locación dentro del juego, Dark Souls, 2012

Umberto Eco comparte la visión de Edmund Burke sobre lo sublime, ya que fue su obra *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y lo bello* (1756-1759), la que inspiró al italiano a reflexionar sobre el tema.

Burke se opone a la idea de lo bello sobre las nociones de proporción y conveniencia. Considera que los verdaderos rasgos de lo bello son la variedad, la pequeñez, la lisura, la delicadeza, la pureza, entre otros, así como la gracia y la elegancia (cfr. Eco, 2013).

Con estos rasgos que lo definen, lo *bello* se opone a la idea de lo *sublime* según Burke, lo que implica una amplitud de dimensiones, negligencia, tosquedad, solidez y tenebrosidad.

Lo sublime nace cuando se desencadenan pasiones como el terror, prospera en la oscuridad, evoca ideas de potencia y de un tipo de privación de la que son ejemplos el vacío, la soledad y el silencio. En lo sublime predomina lo no finito, la dificultad, la aspiración a algo cada vez mayor. (Eco, 2013: 290)

Eco concluye, a propósito de Burke, que el dolor y el terror son causa de lo sublime si no son *realmente perjudiciales*, y que lo *bello* es lo que produce un placer que no empuja a la posesión. Por otra parte, el horror vinculado a lo sublime no puede poseernos.

A diferencia de la difusa discrepancia de lo bello y lo sublime de Burke, Eco asegura que es Kant quien logra definirlo con mayor precisión.

En la obra *Crítica del juicio* (1790) Kant es quien define las diferencias y las afinidades de lo bello y lo sublime. Para Kant, según Eco, se caracteriza “lo bello como el placer sin interés, la finalidad sin objetivo, la universalidad sin concepto y la regularidad sin ley” (Eco, 2013: 294). Es aquello que se contempla sin el deseo de posesión y se disfruta como si ella misma fuera la regla. Una flor puede ser ejemplo de lo bello, ya que no es un juicio estético el que reafirma que es bello, que su belleza depende de nuestro sentimiento.

Kant define lo sublime desde dos perspectivas: el sublime matemático y el sublime dinámico. El primero es aquel infinito que, por nuestra razón, reconocemos que no podemos captar o imaginar completamente: con un cielo estrellado, nace un placer inquieto que nos hace sentir la grandeza de la subjetividad. El segundo, no es la impresión de una vastedad infinita, sino la de una potencia infinita. Es entonces, la pequeñez que se enfrenta a la grandeza moral del hombre contra las fuerzas de la naturaleza (cfr. Eco, 2013).

Es en la noche donde la pintura romántica representa la primacía del inconsciente. La temática de la noche, la tiniebla, la sombra, pasa de ser una ausencia a ser una presencia cuya naturaleza indescifrable determina la vida de los hombres, ya que en ella alberga el viaje hacia el fondo dionisiaco del mundo (cfr. Argullol, 2006).

En el texto de Argullol se menciona que Kant, aun desde la ilustración, reconoce la separación de los dos momentos estéticos: “La noche es sublime, el día es bello” (2006: 76),

sentimientos en paralelo que nunca convergen. Es aquí, frente a este dualismo, que el pensamiento romántico busca la luz en la sombra y proclama la belleza de la sublimidad.

Las referencias a la mitología antigua se presentan a lo largo de la historia que plantea *Dark Souls*. El relato que escuchamos (y leemos) en la *cutscene* del prólogo es un relato del origen del mundo donde se puede ver un parecido a la cosmogonía de la mitología griega. Se puede trazar una comparación con el relato del nacimiento y el combate de Zeus contra Cronos, el nacimiento de una revolución contra la naturaleza del orden absoluto y la del caos, o el enfrentamiento de las naturalezas jupiteriana y saturnina.

Otro ejemplo para comparar con la historia del juego *Dark Souls* sería el relato de un pigmeo furtivo que se menciona en el prólogo reparte su alma oscura a sus pares creando la *humanidad*, similar a la historia de Prometeo quien, en la mitología griega, otorga el fuego a los primeros humanos.

Dark Souls emplea la afición de una interesante mezcla de la mitología clásica y antigua y la estructura gótica vinculada al cristianismo. Esto lo expresa en algunas locaciones, como en el caso de la zona dentro del juego *Anor Londo*, visible en los diseños de arte conceptual, y una vez dentro del juego, de la catedral principal [Figura 16]. Similar a lo que se puede encontrar en *Interior de la Catedral de Salisbury* [Figura 17], la estructura del edificio y de toda la zona, es de arquitectura gótica. Sin embargo su diferencia reside en las figuras de mayor importancia como

las estatuas del Lord principal (quien cumple un paralelismo con Zeus) y su descendencia en lugar de las figuras católicas.



Figura 16: *Catedral-Interior*, Dark Souls Design Works, 2014

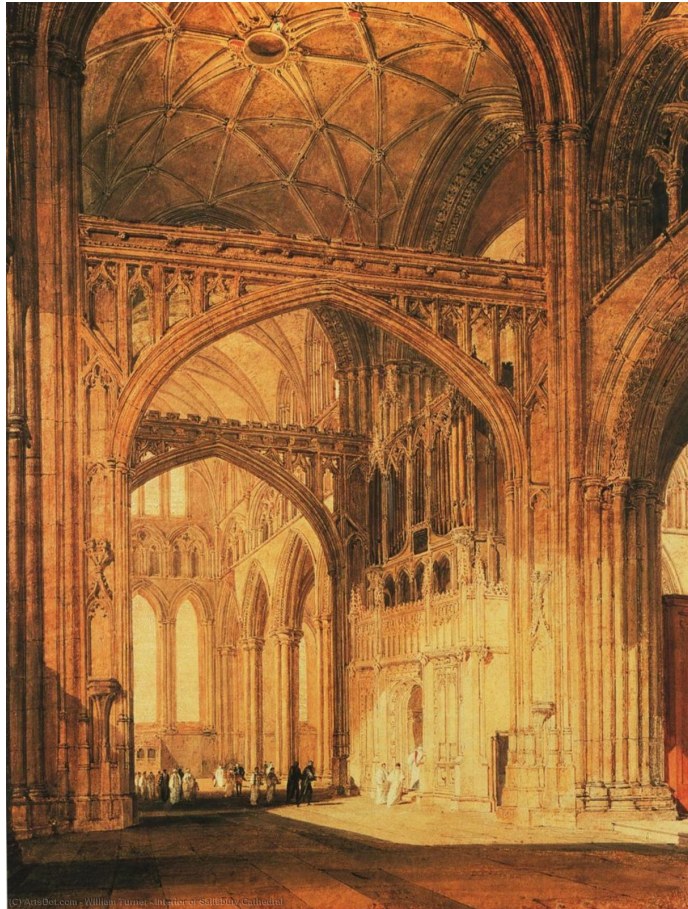


Figura 17: William Turner, *Interior de la Catedral de Salisbury*, 1805, Wiltshire, Salisbury Museum, 50x66 cm, acuarela

Existe en el romántico una atracción por la naturaleza relacionada con el “alma doble”, compuesta por la Naturaleza Jupiteriana y la Naturaleza Saturnina, la seducción por la madre naturaleza y el caos de sus elementos contra el ser humano (cfr. Argullol, 2006).

De la misma manera funcionan una gran parte de los espacios construidos en *Dark Souls*. Así es como en el paisaje romántico invernal y desértico presente en el cuadro de Friedrich, *El mar de Hielo* [Figura 18] se asemeja al *Mundo pintado de Ariamis* [Figura 19], una zona extra a la que solo se puede acceder interactuando con una pintura gigantesca.



Figura 18: Caspar Friedrich, *Mar de Hielo*, 1823-1824, Kunsthalle de Hamburgo, 97 x 127 cm, óleo sobre lienzo

En dicha zona, el jugador debe atravesar una fortaleza invernal cuyos habitantes tienen un aspecto decadente (como en la mayoría del juego) pero también aletargado. Incluso, al final de la trayectoria, el personaje que tendría que funcionar como *Boss*, o sea, es el obstáculo más difícil antes de pasar a una zona siguiente, le ofrece al jugador hacerse a un lado para que pueda dejar este mundo artificial, con la justificación de que este es su hogar y el protagonista no pertenece. El jugador es libre de decidir si salir o sufrir las consecuencias de atacar.



Figura 19: *Mundo pintado de Ariamis*, captura dentro del juego, Dark Souls, 2012

Tanto en el cuadro como en el mundo pintado aparece un dualismo entre Naturaleza apacible, soñada, y otra que es arrasadora y cruel y dan la impresión de estar sumido en un universo inhumano.

Otra dualidad presente a lo largo del juego es la de la Vida y la Muerte, aunque bien podría ser interpretada como el efecto que produce la muerte.

La invocación a la muerte es, para el romántico, una invocación a la vida (...), se produce la disolución de las fronteras entre espacio y tiempo, entre el ser y la nada y, mediante el ciclo del perpetuo perecer y renacer, entre la vida y la muerte. (Argullol, 2006: 103)

Para el romántico, la muerte enaltece la belleza tanto como la vida, es esa atracción al abismo y el sentimiento al sepulcro que se representa la belleza del silencio. El triunfo de la muerte romántica genera el efecto de tenebrismo y desasosiego en las ruinas, crepúsculos, brumas o tormentas, y una palidez en la tiniebla, que sugiere una exterminación radical y etérea.

Es también un motivador de creación entre la dualidad de amor-muerte la afirmación de la creencia de que el hombre sólo alcanza su verdadera identidad si acepta la función creadora y trascendente de la destrucción.

El lugar que ocupa la muerte en *Dark Souls* es de tal magnitud que es un componente clave en la franquicia.

La historia no se priva de tragedia y muerte en este mundo donde aparece de manera constante, de ello deriva la enorme presencia de la ruina en el juego, siempre aludiendo a la época de oro de las locaciones pero también su caída y completa desolación. Se podrían encontrar tragedias similares representadas como en el caso del cuadro de John Martin *Dstrucción de Tyre* [Figura 20] con la zona de *Nuevo Londo* [Figura 21], una ciudad que sufrió una inundación intencional para eliminar humanos. Sin embargo, las almas retorcidas y trágicas de sus residentes siguen en el lugar y esto se puede apreciar en las paredes llenas de cadáveres (una vez drenada el agua), fantasmas y grotescos enemigos.



Figura 20: John Martin, *Dstrucción de Tyre*, 1840, Museo de Arte de Toledo, 83.8x109.5 cm, óleo sobre lienzo



Figura 21: *Ruinas de Nuevo Londo*, Dark Souls, 2012

2.2 Viajante romántico

Hemos visto los paralelismos presentes en el paisaje romántico y como se ha construido el espacio en *Dark Souls*. Además de las similitudes de objetos temáticos como la ruina o los edificios góticos, existe también la sensación del jugador como un protagonista viajante.

Argullol argumenta que Friedrich, a través de sus cuadros, representa lo que el *viaje* es para los escritores románticos. “*El viaje romántico es siempre búsqueda del Yo*”. (2006:85)

Retrata al héroe romántico como un nómada en la búsqueda de espacios amplios, en su intención por correr riesgos para temprar su voluntad y escapar a geografías inhóspitas del efecto que produce la antiépica burguesía. El romántico viaja hacia afuera para viajar hacia adentro de sí mismo.

En los juegos, el jugador necesita moverse de un punto a otro, tanto *Dark Souls* como *Bloodborne* tienen la posibilidad de volver a los lugares que uno ha visitado (característica que algunos juegos poseen, aunque no todos).

El jugador se obliga a ser nómada para conseguir avanzar en la historia, atravesar espacios donde la Naturaleza predomine, donde la ruina relata sobre el pasado, sobre estructuras religiosas como catedrales pero devotas de vida, buscar lugares nuevos y enfrentarse a mayores peligros con la intención de cumplir su objetivo principal.

Si bien en todos los juegos de la saga se ignora prácticamente el pasado del personaje, conforme la historia crece y se entiende más de su mundo, mayor es la capacidad de ver cosas que antes no se podía.

Sin embargo, los mundos creados por Hidetaka Miyazaki siempre tienen un horizonte difuso. La historia conocida se conforma a partir del juego, de los objetos legibles o las historias narradas por otros personajes, pero más allá, no sabemos nada. Desconocemos qué sucede con ciertos personajes, o qué ocurrirá después del juego.

Tal vez, la analogía más icónica sobre la incertidumbre hacia lo que el jugador se enfrentará es que antes de entrar a una zona o *Boss*, uno tiene que atravesar un muro de niebla que obstruye el poder ver más allá.

Capítulo 3: Horror y *Bloodborne*

3.1 Horror cósmico en *Bloodborne*

La emoción más fuerte y antigua de la humanidad es el miedo, y el más intenso y antiguo tipo de miedo es el miedo a lo desconocido.

(H.P. Lovecraft, “Horror y Ficción”, p.21)

La cita de Lovecraft que abre este capítulo es el inicio de “*El horror sobrenatural en la Literatura*”, ensayo publicado en 1927 en el cual realiza un profundo recorrido histórico que va desde los principales autores del terror gótico hasta los primeros indicios y obras de la literatura *extraña*. En el texto, perfila el subgénero de terror al cual define como literatura *weird*.

El concepto de *weird* en el idioma inglés define cualquier cosa por fuera de lo ordinario. Particularmente para el autor norteamericano, este término se refiere a un extraño cósmico:

El verdadero relato extraño tiene algo más que crímenes secretos, huesos ensangrentados, o una silueta envuelta en sábanas y haciendo sonar cadenas, conforme a la norma. Tiene que hacerse presente cierta atmósfera de vapor asfixiante e inexplicable ante fuerzas externas, desconocidas; y debe haber un indicio, expresado con

la seriedad y la portentosidad que cuadra a su tema, de esa terrible concepción del cerebro humano, una maligna y particular suspensión o derrota de esas leyes fijas de la naturaleza que son nuestra salvaguarda contra los embates del caos y los demonios del espacio inexplorados. (p.25)

Entonces, para Lovecraft, *weird* es aquello que está por fuera del razonamiento humano, una violación al orden natural y una amenaza que suscita un temor desbordante e incomprensible.

Howard Phillips Lovecraft nació en 1890 en Providence, Rhode Island, Estados Unidos. Ávido lector desde joven, Lovecraft profesó interés por lo extraño y lo fantástico, la lógica científica y lo antiguo hasta el final de sus días. En su ensayo relata cómo las obras de grandes autores como Edgar Allan Poe o Lord Dunsany le generan un enorme impacto al punto de transformarse en un pilar en el estilo de su escritura.

Sin embargo, más allá de sus escritos, la misma vida de Lovecraft ha sido sujeta a una variedad de interpretaciones que consolidan una figura en conjunto con su imaginario. Al respecto, Carlos G. Gurpegui en *El Soñador de Providence, El legado literario de H.P. Lovecraft y su presencia en los videojuegos* (2018), señala:

La iconografía popular nos presenta a Lovecraft como un ser extraño que parece más surgido de sus propios relatos que de los albores del siglo XX. Retraído, solitario, racista, clasista, reprimido sexualmente, incapaz de amar o de sentir nada, inútil para

cualquier trabajo que no fuera escribir y cargado de temores y extrañas manías que convertían su vida en un pequeño y particular infierno (...) Sin embargo, como suele ser habitual, esta imagen que ha llegado hasta nuestros días se ha visto enturbiada por las brumas del tiempo impidiéndonos discernir entre el Lovecraft real y el Lovecraft creado por el imaginario colectivo. (p. 26)

3.2 Amor al Horror

¿Cómo se retoma este universo en un medio como el de los videojuegos?

Los videojuegos son capaces de tomar parte de esta literatura *weird* y producir una obra completa tal como es el caso de *Bloodborne* (2015). En ella se sumerge al jugador en un mundo gótico, para experimentar la construcción del horror cósmico, propio de Lovecraft, por medio de sus visuales (arte, espacio, música), narrativas y mecánicas(*gameplay*).

Bloodborne comparte ciertas características con *Dark Souls*. Sin embargo, Miyazaki y su equipo han aprovechado la libertad creativa que implica un cambio de paradigma para producir uno de los juegos más populares de su generación, popularmente definido como “Una carta de amor al horror”.

Durante este capítulo analizaremos elementos presentes en el juego que nos permitan trazar puentes con la narrativa *weird*.

3.3 Horror Gótico clásico

Bloodborne no solo hace referencia al *weird* de Lovecraft. David Chandler (2015) en “Bloodborne and the history of horror” trazó paralelismos dentro del juego con otras narrativas del horror gótico como el caso de *Drácula*, la obra de Bram Stoker (1847-1912):

Es fácil reconocer los paralelos entre Drácula y Bloodborne. Este último hace eco de la visión gótica del primero, solo que en Bloodborne la infección ya se ha extendido por la ciudad. La misteriosa plaga que ha convertido a los ciudadanos de Yharnam en bestias parece similar a la enfermedad vampírica que Drácula lleva a Inglaterra. (s/p)

Otra comparativa sería la zona del castillo de *Cainhurst* [Figura 22], un lugar recóndito, donde la única forma de acceso es por medio de una carreta llevada por caballos que avanzan a gran velocidad. Al explorar el castillo se presentan elementos que resuenan con la nobleza, la decadencia, con una figura real como regente del castillo y con el consumo de sangre como hábito de una estirpe o familia, similar a lo que se puede encontrar en *Drácula* (1897).



Figura 22: *Cainhurst Castle*, 2017, *Bloodborne Official Artworks*

Bloodborne no solo presenta elementos de la obra de Stoker. Debido a su pluralidad de referencias podemos dividir al juego en dos secciones y cuyo factor cambiante estaría dado por la simbología que presenta a la hora de crear su narrativa de terror. El símbolo indicador más

prominente de la división de estas secciones sería la luna, elemento narrativo utilizado con frecuencia en la literatura gótica y en el horror cósmico.

La primera sección, donde transcurre el inicio de un anochecer hasta la salida de una luna llena y blanca, el jugador se presenta como un forastero que, buscando la afamada sangre curadora de *Yharnam* [Figura 23], es atado a un contrato en una noche aparentemente eterna. El personaje controlado por el jugador es un cazador armado con la lucidez y la ciencia para purgar la ciudad de la infestación de criaturas que la merodean [Figura 24].

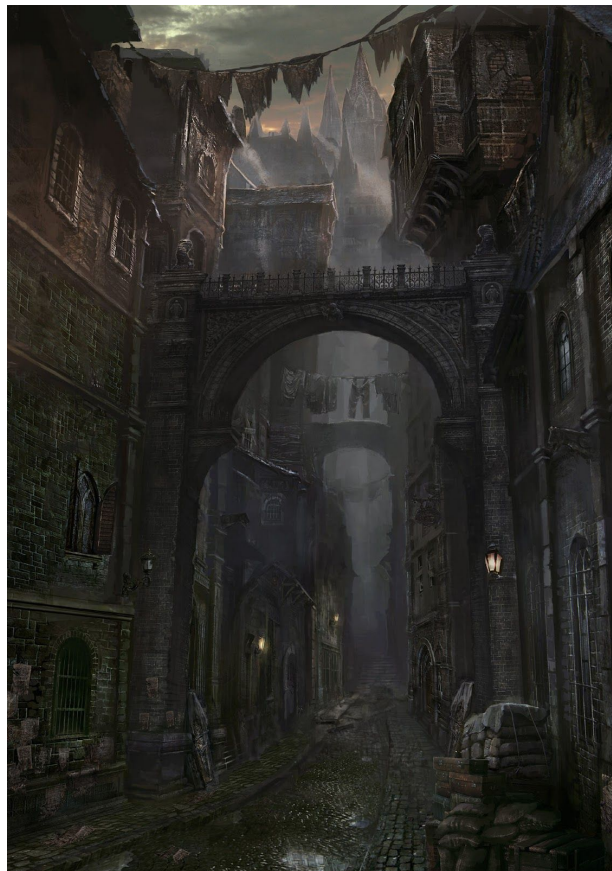


Figura 23: *Central Yharnam*, 2017, *Bloodborne Official Artworks*



Figura 24: Cazador enfrentándose contra dos Licántropos (*Hombre Lobo*), 2015, Captura del juego

La ciencia y su cruce con lo sobrenatural es palpable en la literatura gótica. Así es como en *Frankenstein o el Prometeo Moderno* (1823) de Mary Shelley (1797-1851) se compone un relato sobrenatural basado en la posibilidad científica de reanimar una vida.

La temática de la ciencia y la superstición es abundante en *Bloodborne*, en las distintas locaciones toman relevancia las clínicas, universidades e iglesias, lugares donde el aparente objetivo de sus integrantes es la experimentación, el alcance o adoración de una verdad.

A primera vista, se puede interpretar la historia del juego de forma similar a las historias góticas de horror clásicas, el jugador encarna una especie de *cura* purgando a los residentes

convertidos en bestias a causa de la plaga de sangre, valiéndose de la tecnología de sus armas y conocimientos (tanto científicos como arcanos).

3.4 Horror Cósmico, Horror Lovecraftiano

La segunda sección del juego comienza luego de entrar a la universidad de *Byrgenwerth* [Figura 25], donde el horror gótico sigue presente, pero su narrativa se inscribe en una nueva capa de horror cósmico.



Figura 25: *Byrgenwerth interior*, 2017, *Bloodborne Official Artworks*

Durante la primera sección del juego se logran identificar matices referentes a la literatura extraña: una más cercana a lo sobrenatural en términos de los autores clásicos y, a partir de la segunda sección (luego de entrar a un establecimiento usualmente vinculado con la búsqueda de la verdad), se ingresa en lo que podríamos definir como lo *lovecraftiano*.

Es necesario entonces preguntarse ¿Qué es lo que se está diciendo cuando se utiliza el término *lovecraftiano*? Se trata de un modismo creado popularmente por su asociación a las obras de H.P. Lovecraft y su definición personal de la narrativa *weird*. El texto de Carlos Gurpegui hace un análisis de qué es aquello que se reconoce como lovecraftiano y divide las formas de acercamiento entre el universo de Lovecraft y los videojuegos de tres maneras:

La primera es la *referencialidad*, es decir, la mención de criaturas, libros prohibidos, lugares o relatos. Esta categoría es una de las más populares y se pueden encontrar desde pequeños guiños (la aparición del libro *Necronomicon* o *Cthulhu*) a juegos construidos específicamente en torno a esta temática¹². Esta “es la manera más rápida de conectar con cierto fandom que busca las referencias como punto de conexión con una obra que admira o disfruta” (Gurpegui, 2018, p. 212)

¹² *Tesla vs Lovecraft* (2018) de 10tons Ltd, por citar un ejemplo, refiere irónicamente y con mucho humor al autor y sus monstruos.

La Segunda forma es la de la *adaptación directa*, esto es, transformar en videojuego una obra del autor norteamericano con cierta fidelidad. Sin embargo, como menciona Gurpegui, en general estos acercamientos parten de un relato específico y evolucionan alejándose de la obra original, conforme el jugador se adentra en ellas. Esto puede ser debido a las nuevas necesidades y posibilidades que ofrecen los videojuegos a la hora de implementar una historia y, también, debido a que surge la problemática de la complejidad de trabajar con lenguajes e imágenes usualmente redactadas en descripciones inconclusas y oscuras. El autor pone como ejemplo como *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005) es en un principio una adaptación de *La Sombra sobre Innsmouth* (1936) pero difiere al final del juego; o como *The Whisperer in Darkness* (2016) que adapta la obra publicada en 1931 del mismo nombre, procura ser tan leal o literal que obliga al juego a convertirse en una *novela visual*¹³.

La obra de *Bloodborne* no aparece en ninguna de estas categorías, no tiene referencia directa ni es una adaptación a ninguna obra del autor de Providence. Entonces ¿Por qué popularmente el juego es conocido como una de las mejores adaptaciones lovecraftianas?

Aquí es donde entra la tercera, y más compleja, aproximación hacia el imaginario de Lovecraft, la *adaptación espiritual*. Esta requiere comprensión e interiorización con la obra de

¹³ Género que entra en una borrosa y discutida línea en la que el público general argumenta si es un videojuego o no por su mínimo componente interactivo.

Lovecraft y, a partir de eso, crea elementos propios para llegar a las ideas estéticas y filosóficas que subyacen en los textos: es crear una narrativa con el *weird* de Lovecraft como pilar.

Gurpegui lo analiza:

La ausencia total de referencias, nombres y criaturas puede ocultar al lector menos avezado, o a ese muy influenciado por otros productos derivados, la presencia de reflexiones y temas similares a los existentes en la obra del autor. No obstante, este acercamiento es el que refleja el verdadero impacto de Lovecraft dentro de la industria del videojuego porque supone una influencia estética, temática y de fondo más que un simple aprovechamiento económico de un universo más o menos reconocible a primera vista. (p. 219)

No es extraño, entonces, encontrar comparativas de la literatura lovecraftiana como lo es la universidad de *Miskatonic* (que aparece en varios de sus cuentos por tener una biblioteca con una copia del libro maldito *Necronomicon*) y de la universidad de *Byrgenwerth*, siendo ambos establecimientos importantes y actuando como los catalizadores que dan inicio y atan los hilos de la narrativa cósmica tanto en los cuentos de Lovecraft como en *Bloodborne*.

El avance por la universidad en el juego culmina en un balcón donde se encuentra la autoridad suprema del recinto, el Maestro Willeim. Este señala hacia una apertura en el borde que invita al cazador a precipitarse hacia el lago iluminado de una forma *anormal* por la luna.

Allí reside *Rom, la araña vacua* (adjetivo que refiere a su carencia de conocimiento) y su enfrentamiento es el eje que inicia la transición de la primera sección del juego a la segunda. Este *boss* marca la existencia de seres que van más allá del conocimiento humano, idea que se refuerza cuando su derrota desencadena la llegada de la luna roja y la capacidad de percibir cosas nuevas. Aquí se introduce el concepto de los *Grandes* (*Great ones* en inglés) que cumplen un paralelo con seres llamados *Antiguos* (*Old ones*) o *Profundos* (*Deep ones*) del imaginario mitológico de Lovecraft¹⁴.

La luna roja en el cielo completa la transición entre las secciones y, conjunto a su revelación, se presentan los hechos que desencadenaron la situación actual de *Yharnam*. Durante la investigación de una serie de laberintos complejos creados por una civilización antigua, un grupo de eruditos de la universidad de *Byrgenwerth* descubre la sangre de los *Grandes* y confirman así su existencia. A partir de ello, los Escolares toman la evolución como su principal actividad con la intención de llevar a la humanidad a un estado mayor, similar al de los seres descubiertos.

Una de sus manifestaciones sobre estos *Grandes* deviene de las runas de Caryl. Parecido al caso de la novela *El llamado de Cthulhu* (1928) en donde la influencia de un ser primigenio invade los sueños de artistas y uno de estos, el entrevistado por el abuelo del protagonista, produce una obra a modo de expresión de estas manifestaciones. En *Bloodborne* se toma esta

¹⁴ Los seres conocidos con esta denominación fueron contruidos por Lovecraft y sus compañeros de cartas.

estructura en el caso de Caryll, un escolar con la capacidad de escuchar los susurros de los *Grandes* pero que, al verse incapaz de expresarlos en lengua escrita, traduce los mensajes en runas dibujadas, objetos encontrados a lo largo del juego que el cazador puede equipar.

En la runa Ojo [Figura 26] hay una descripción en donde, sobre el último párrafo, dice: “Los ojos simbolizan la verdad buscada por el Maestro Willem. Defraudado por los límites del intelecto humano, el Maestro Willem buscó ayuda en seres de planos superiores y quiso unos ojos que alineasen su cerebro y orientasen su pensamientos”



Figura 26: *Ojo*, 2015, Runa de Caryll encontrada en el juego

Esta runa resume la postura filosófica de Caryll frente a la investigación cósmica desde un lado aséptico, la búsqueda de lucidez, de ojos, la capacidad de ver y percibir estos seres desconocidos y extraños. Similar a muchos protagonistas de las obras de Lovecraft, que son eruditos o abordan el conocimiento extraño desde un ámbito académico.

En cambio, en varias de las runas de *Metamorfosis* [Figura 27] se lee lo siguiente: “El descubrimiento de la sangre hizo realidad su sueño evolutivo. La metamorfosis, y los excesos y la desviación subsiguientes, no fueron más que el principio.”



Figura 27: *Metamorfosis antihoraria*, 2015, Runa de Caryll encontrada en el juego

Esta runa alude a la creación de la Iglesia de la Sanación, fundada por Laurence, un erudito de la universidad, y su grupo. Esta congregación toma la sangre antigua y experimenta con ella la búsqueda de una comunión con los *Grandes*.

Lo que en un principio parece una sangre milagrosa, curadora de enfermedades, se torna en un veneno que convierte en bestias violentas a aquellos que la consumen en exceso. Es posible remitir lo anterior a los grupos de culto, una entidad usual en los cuentos de Lovecraft, quienes responden al extraño como un objeto de adoración o buscan una comunión con estos seres al igual que en el relato *El horror de Dunwich* (1929), en donde un anciano utiliza a su hija para engendrar hijos con un ser *Antiguo*.

Carlos Gurpegui analiza estos paralelismos entre el estudio y el culto de manera similar:

La dualidad milagro/ciencia y deidad/ser extraplanetario existe también en la literatura de Lovecraft, que muestra continuas sectas y agrupaciones que adoran a sus seres como si fueran criaturas divinas (...) Es irónico el surgimiento de una iglesia dentro del seno puro del conocimiento pero no deja de ser un reflejo de una de las muchas respuestas posibles de la humanidad ante lo desconocido: la búsqueda del conocimiento o la adoración del dogma (...) (p. 284-285)

El juego presenta las diferentes formas en las que el ser humano actúa en torno a entes cósmicos y las representa en las mecánicas. Por un lado, está la transacción de conocimiento por lucidez, que aparece como mecánica del juego —representado con un ojo a modo de contador —

y que habilita percibir elementos nuevos o convocar aliados a costa de volver al cazador propenso al frenesí. De manera similar a los protagonistas de los cuentos y novelas de Lovecraft, en su búsqueda de la verdad, terminan en un estado mental deteriorado o cayendo en la locura.

Por el otro lado, el estudio de la sangre y sus efectos. El concepto de sangre abunda enormemente en *Bloodborne* —algo ya insinuado en el título— y aparece en una gran parte de las mecánicas en general del juego, ya sea para que el jugador pueda curarse o conseguir potenciadores (con viales de sangre), mejorar armas (con sangre petrificada) e incluso como la moneda que permite subir de nivel, ser más fuerte y comprar objetos (los llamados ecos de sangre).

Bloodborne también presenta la estrecha relación entre la lucidez, la locura y el sueño. El mayor motivo de los distintos grupos es el alcance de un conocimiento verdadero: la universidad busca ojos para percibir, la iglesia trata lo extraño como objeto de adoración y, finalmente, la escuela de Mensis, que construye una metodología que combina las otras dos organizaciones.

Esta escuela tiene por objetivo crear un nexo con los *Grandes* para estudiarlos. Micolash, maestro de la institución, logra contactar a un ser llamado Mergo y este le concede una audiencia. El encuentro tiene un final desafortunado que deviene en la locura y posterior encierro de todos los testigos, incluido Micolash, en lo que se denomina la pesadilla de Mensis.

Carlos Gurpegui señala esta relación entre la locura, la percepción y el sueño, y en el mundo de *Bloodborne* es posible encontrar como el mundo del sueño está directamente

relacionado con el mundo de la vigilia, y con ello, lugares que permanecen en otro plano pero al mismo tiempo están ligados al mundo físico.

Durante el juego hay varias zonas que son exclusivamente oníricas, tal como es el *Sueño del Cazador*, una zona que sirve como nexo hacia las otras, para conseguir objetos y mejorar habilidades y donde el cazador está completamente a salvo.

Gurpegui señala la dualidad presente en el juego sobre sueño/realidad y sueño/pesadilla como una de las reflexiones más complejas y profundas alrededor a la literatura onírica de Lovecraft: *La llave de Plata* (1926), *La búsqueda onírica de la desconocida Kadath* (1927) y *A través de las puertas de la llave de plata* (1933).

En contraparte al sueño del cazador se encuentran localizaciones como la Pesadilla de Mensis, la Frontera de Pesadilla o la Pesadilla del Cazador. Gurpegui agrega: “Son lugares ajenos a la realidad pero que de alguna manera tienen una reverberación terrenal y se encuentran, paradójicamente, ligados a la fisicidad de la vigilia, lo que nos permite visitar el mismo sitio en dos realidades diferentes.” (p. 287) de la misma manera que Lovecraft en su ensayo: “el fenómeno de los sueños contribuyó a elaborar la noción de un mundo irreal o espiritual” (p. 23)

Mientras que cada facción podría tener como estandarte la lucidez, la locura y el sueño, no hay que dejar de lado que, como en las novelas del autor de Providence, los actores sufren en

forma variada estos factores u otros en diferentes medidas, por lo general causados a raíz de eventos o seres sobrenaturales.

Algunos de estos seres de gran importancia en el juego tienen una apariencia que puede vincularse directamente con el imaginario visual lovecraftiano, tal es el caso de la *Amygdalas* [Figura 28], seres de gran tamaño que cuelgan de los edificios observando todo, *Ebrietas*, *La Hija del cosmos* [Figura 29], que mantiene un aspecto familiar a las comunes representaciones de *Cthulhu* [Figura 30], y la *Presencia Lunar* [Figura 31], que popularmente es comparada como *Nyarlatheotep* [Figura 32].



Figura 28: Sin Título, *Amygdala* cierne al cazador desde un edificio en Yharnam, 2017, *Bloodborne Official Artworks*



Figura 29: *Ebrietas, Hija del Cosmos*, 2017, *Bloodborne Official Artworks*



Figura 30: Salvador Sanz, *Cthulhu*, 2015, Ilustración en tinta blanca

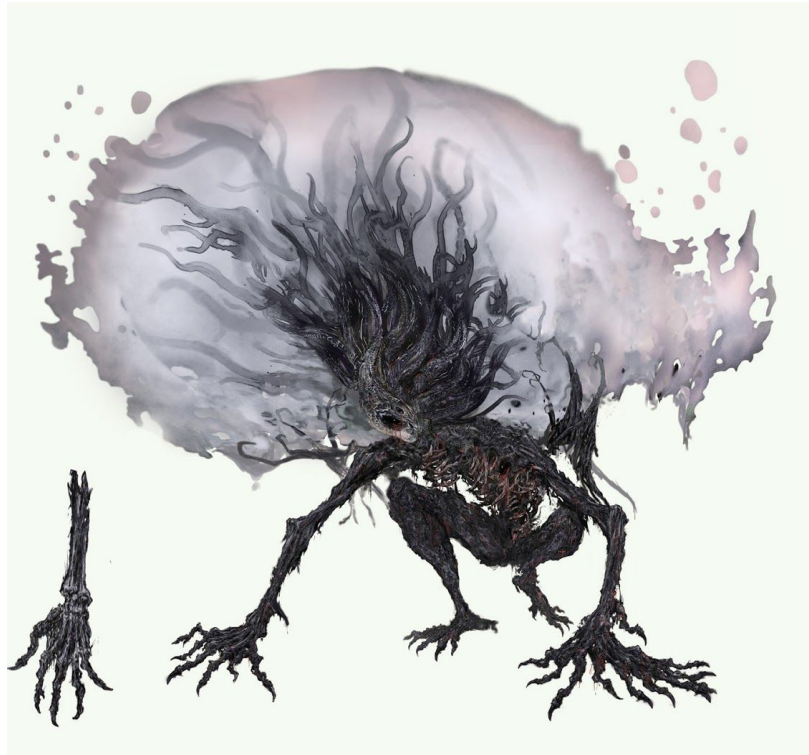


Figura 31: *Presencia Lunar*, 2017, *Bloodborne Official Artworks*

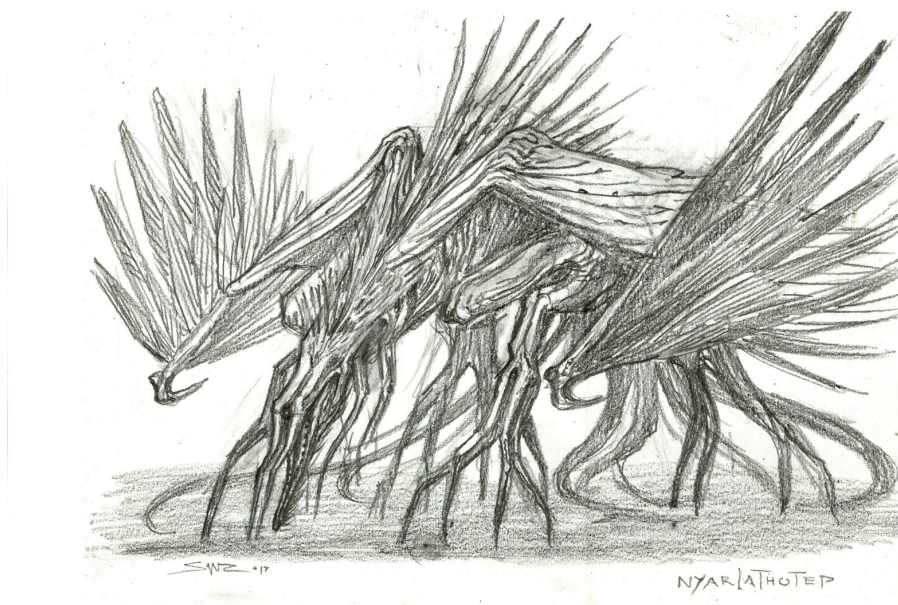


Figura 32: Salvador Sanz, *Nyarlathotep*, boceto para ilustración de *El Morador de las Tinieblas*, 2017, lápiz y papel

Una zona que podría actuar como una referencia más directa a la obra de Lovecraft se encuentra en la Pesadilla del Cazador en el *DLC The Old Hunters*, donde se puede acceder a una zona llamada *Aldea Pesquera* [Figura 33], un lugar donde los habitantes, a causa del arribo de un *Grande* en sus costas, sufren una tragedia y terminan adoptando un aspecto de hombres-peze, similar a la relación entre los *Profundos* con el pueblo pesquero en *La Sombra Sobre Innsmouth* (1936).



Figura 33: *Fishing Hamlet*, 2017, *Bloodborne Official Artworks*

Además de que se pueden reconocer o estimar paralelismos de la obra del autor norteamericano con el juego, las representaciones sobre la ciencia y el culto, sobre la lucidez, la sangre y el sueño son eficientes porque se construyen en su conjunto por medio de la atmósfera que presentan.

Lovecraft resalta tanto en su ensayo como en sus *Notas sobre la escritura de ficción interplanetaria* y *Notas sobre la escritura de ficción extraña* la importancia de la construcción de una atmósfera donde hay que “comprender que el énfasis primordial tiene que estar puesto en la sugerencia sutil” (H.P. Lovecraft, *Horror y Ficción*, p. 143).

La atmósfera en *Bloodborne* es uno de los elementos más contundentes del juego, esta cambia desde el principio hasta la segunda sección del juego de forma sutil y progresiva hasta dar con la nueva noción de los entes cósmicos y se convierte, de cierta manera similar a *Dark Souls*, en un debate por conseguir la verdad o seguir con la misión encomendada.

Bloodborne construye entonces, una estética alrededor de un imaginario y una atmósfera similar al construido por Lovecraft. Si bien parte de este visual (el arte, los modelos, aquello que rodea al jugador) se construye de una estética gótica, haciendo alusión a cuentos de terror clásico y una abundante arquitectura victoriana, se entrecruzan y exploran la conceptualización de lo *weird* tal como lo define Lovecraft.

El resultado es un juego que constituye un complejo sistema de realidades, el cazador parte de una simple ciudad para aventurarse en zonas que forman una línea borrosa entre lo onírico y lo terrenal. Se compone una historia que se transforma de la narrativa gótica al terror cósmico al presentar una similitud con el hilo narrativo de las obras de H.P Lovecraft.

La luna, el mar y la noción de algo oculto más allá de la percepción humana son utilizadas de una forma distinguida que demuestran la dedicación y el estudio por parte de Miyazaki y su equipo a la hora de reinterpretar el horror cósmico. Este videojuego (aunque se puede considerar en sí una obra) incita a la reflexión y al análisis —aun de los detalles más ínfimos¹⁵— y se puede incluso cuestionar hasta qué punto el personaje posee una lucidez indemne o si esta se desconfigura mientras se adentra a los misterios que oculta la ciudad de *Yharnam*.

¹⁵ Esto es gracias a la capacidad de conexión de la web que permite a muchas personas que experimentaron el juego analizarlo y compartir sus teorías, curiosamente, de manera similar a como hubiesen funcionado los estudiantes de la universidad de *Byrgenwerth*.

Conclusión

Hemos partido sobre la hipótesis que interroga como los videojuegos se sirven de las obras que constituyen la historia del arte, en este caso específicamente del romanticismo, para construir una estética. De allí de lo largo de la investigación dimos una respuesta en relación al diálogo posible entre los videojuegos y otras artes.

En primer lugar, la narrativa se presenta en los videojuegos desde el más básico nivel hasta producciones más complejas, similar a otros medios audiovisuales como el cine, e incluso dispone de un factor exclusivo de su campo, la interactividad.

De esta manera, los videojuegos pueden valerse de variados recursos para implementar movimientos y/o autores que en conjunto crean una narrativa interactiva capaz de poseer una *narrativa ambiental* con un gran peso, la cual caracteriza tanto a *Dark Souls* como a *Bloodborne*.

En segundo lugar, podemos afirmar que tanto el paisaje romántico como las zonas de *Dark Souls*, comparten una serie de características estéticas dado que se presenta una composición donde el dominio de la Naturaleza, Saturnina y Jupiteriana, sobrepasa la figura humana. Asimismo, el juego como en la estética romántica, hace prevalecer el concepto de lo sublime sobre el espectador, la narratividad por medio de ruinas y la prevalencia de la muerte; así como la búsqueda del Yo como fin del viaje.

En tercer lugar, *Bloodborne* construye su mundo alrededor de muchos elementos narrativos de la literatura gótica, a través de sus distintos componentes como locaciones, diseños, diálogos, etc. Se adentra en la literatura de Lovecraft y adapta su postulación de narrativa *weird* en diferentes niveles, tanto en detalles sobre runas que traducen lenguas imposibles de hablar, como en mundos de ensueños tan válidos como el real. Así mismo, la presencia irrefutable de seres superiores e indiferentes a la humanidad.

En suma, el cimiento de la naturaleza transdisciplinaria de los videojuegos encuentra, en el estudio e implementación de fuentes externas, un recurso valioso para la construcción de estos complejos productos.

Finalmente, estudiar un videojuego requiere también de la necesidad de jugarlo, ya que de esa manera es posible crear nuevas experiencias, discusiones e hipótesis para compartir con el resto del mundo.

Bibliografía

- Argullol, R. (2006). *La atracción del abismo. Un itinerario por el paisaje romántico*. (Primera Edición). Barcelona, Editorial Acantilado.
- Barrios, Nadia. (2014). *Press Start: ¿Videojuegos como Arte?* [Tesis de licenciatura no publicada] Universidad Nacional de Rosario, Facultad de Humanidades y Artes, Escuela de Bellas Artes.
- Bathey, Tom (25 de abril de 2014). *Narrative Design in Dark Souls*. [Entrada en un Blog] Recuperado el 20 febrero del 2020 en https://www.gamasutra.com/blogs/TomBathey/20140425/216262/Narrative_Design_in_Dark_Souls.php
- Berlin, I. (2015). *Las raíces del romanticismo*. Buenos Aires, Taurus.
- Chandler, David. (30 de abril de 2015) *Bloodborne and the history of horror*. [Entrada en un Blog] Recuperado el 20 febrero del 2020 en <https://killscreen.com/articles/bloodborne-and-history-horror/>
- Costykian, Greg (2003). *Where Stories End and Games Begin*. [Entrada en un Blog] Recuperado el 20 febrero del 2020 en <http://www.costik.com/gamnstry.html>

D'Angelo, P. (1999). *La estética del romanticismo*. Madrid, Visor.

Eco, U. (Segunda Edición). (2013). *Historia de la Belleza*. Barcelona, Editorial Debolsillo.

Editorial Cátedra.

Frasca, Gonzalo (1999). *LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative*. [Entrada en un Blog] Recuperado el 20 febrero del 2020 en <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

Frasca, Gonzalo (2003). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. [Formato PDF] Recuperado el 20 febrero del 2020 en <https://pdfs.semanticscholar.org/a09b/f69a972be87a3c9214b1c214380fb1dacf0b.pdf>

García, G. M. y Navascues, P. (2010). *SIGLOS XIX Y XX (DESCUBRIENDO EL ARTE)*. Ediciones Dastin.

Gurpegui, Carlos G. (2018). *El soñador de Providence. El legado literario de H.P. Lovecraft y su presencia en los videojuegos*. (Primera Edición) Editorial Bollullos de la Mitación, Héroes de Papel.

Hobsbawn, E. (2009). *La era de la revolución, 1789-1848*. (6º ed. 1º reimp) Editorial Crítica.

Jiménez, Jesús García (2003). *Narrativa Audiovisual Tercera edición*. Madrid,

Lovecraft, Howard P. (Primera Edición) (2013). *Horror y Ficción*. Prometeo Libros

Padrón, Albano (2017). *Narrativa en videojuegos: Dark Souls y Miyazaki*. [Entrada en un Blog]

Recuperado el 20 febrero del 2020 en

<http://www.intothegames.com/narrativa-videojuegos-dark-souls-miyazaki/>

Pauler (1 enero de 2018). *NARRATIVA SILENCIOSA: CUANDO EL PAISAJE TE HABLA*.

[Entrada en un Blog] Recuperado el 20 febrero del 2020 en

<https://todasgamers.com/2018/01/28/narrativa-silenciosa-cuando-paisaje-te-habla/>

Rouse III, Richard (2005). *Game Design: Theory & Practice. Second Edition*.

<https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf>

Suárez, Adrián (2016). *¿Qué es la narrativa en un videojuego?*. [Entrada en un Blog] (sin

vigencia) <http://www.zehngames.com/articulos/la-narrativa-videojuego/>