



Universidad de Valladolid

Grado en Español: Lengua y Literatura

TRABAJO DE FIN DE GRADO
CONVOCATORIA JULIO 2020

**CONCÉDENOS OJOS. *BLOODBORNE* Y EL
TERROR CÓSMICO INTERACTIVO.**

Daniel FERNÁNDEZ GONZÁLEZ.

TUTOR ACADÉMICO: Sara MOLPECERES ARNÁIZ

Código Seguro De Verificación:	TPie3kcHqDOU rpt40f6HGA==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	Sara Molpeceres Arnaiz - Secr.dpto.literatura Española y Teoría de la Literatura y Literatura Comparada	Firmado	11/07/2020 12:49:26
Observaciones		Página	1/1
Url De Verificación	https://sede.uva.es/Validacion_Documentos?code=TPie3kcHqDOU rpt40f6HGA==		



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.	1
2. MARCO TEÓRICO-METODOLÓGICO.	3
2.1 H.P. LOVECRAFT Y EL TERROR CÓSMICO. INFLUENCIA SOBRE <i>BLOODBORNE</i>	4
2.2 BLOODBORNE COMO MANIFESTACIÓN DEL TERROR CÓSMICO	7
3. ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS FORMALES DEL VIDEOJUEGO DESDE LA TEORÍA DE LA LITERATURA.	8
3. 1 DISCURSO Y DELEGACIÓN DE FUNCIONES.....	9
3.2 SEMIÓTICA TEATRAL Y DESCRIPTORES NARRATIVOS.	12
3.3 NIVELES DE LECTURA Y PARTICIPACIÓN DIRECTA DEL RECEPTOR EN LA OBRA INTERACTIVA.....	18
3.4 LUDONARRATIVA: LA CONJUNCIÓN DE HISTORIA Y SISTEMA.	19
3.5 LA CONSTRUCCIÓN DEL SUJETO: AVATARIDAD.....	22
3.6 CONDICIONAMIENTO DE JUEGO: EL ENTENDIMIENTO DEL DISCURSO.....	24
4. ANÁLISIS DE BLOODBORNE, PARTIENDO DE LOS ELEMENTOS DE NARRATOLOGÍA Y DISEÑO DE SISTEMAS INTERACTIVOS.	26
4. 1 NARRACIÓN Y AVATARIDAD APLICADOS A <i>BLOODBORNE</i>	27
4.2 BLOODBONRE COMO UN RELATO LOVECRAFTIANO.....	31
4.2.1. GRAN IMPORTANCIA DE LOS SUEÑOS.	32
4.2.2 CIVILIZACIONES ANTIGUAS, UNIVERSIDADES Y CULTOS.....	34
4.2.3 LOS GRANDES Y LOS PRIMORDIALES.....	35
4.2.4 DIFERENCIAS TEMÁTICAS.	36
4.3 NARRATIVA FRAGMENTADA Y TERROR CÓSMICO EN BLOODBORNE.	38
4. 4 LUDONARRATIVA Y PLAY CONDITIONING EN <i>BLOODBORNE</i>	43
4. 5 OPCIONALIDAD DE ESCENARIOS Y ESTÉTICA EN <i>BLOODBORNE</i>	47
5. CONCLUSIÓN	49
6. BIBLIOGRAFÍA.....	51

A Sara Molpeceres, mi tutora, por ayudarme a convertir una serie de ideas dispersas en un trabajo.

A Mateo Trapiello, y G.G. Lapresa, por ayudarme a dar forma a mis ideas.

A Andrea Alonso, mi compañera durante estos cinco años, mi mayor fuente de ánimo.

A José Altozano, Dayo, por descubrirme que se podía hablar de la narrativa de un videojuego.

1. INTRODUCCIÓN.

Los videojuegos son un medio narrativo que aporta nuevas posibilidades de expresión relacionadas con la interactividad. Para demostrarlo, en este trabajo vamos a hablar del videojuego *Bloodborne*. Los motivos de esta elección son dos: su estrecha relación con la literatura de Howard Phillips Lovecraft y su propia complejidad narrativa como obra interactiva. Este trabajo no pretende ser una revisión en profundidad de toda la teoría literaria aplicable a los videojuegos en combinación con varias teorías existentes relativas a su diseño, ni siquiera pretende ser el análisis definitivo sobre *Bloodborne* como obra. Tan solo pretende ser una propuesta de análisis para ejemplificar las posibilidades de la teoría literaria aplicada a un ámbito nuevo.

Este estudio se refiere a la narrativa en el medio del videojuego, con lo que se debe contextualizar el estado en el que se encuentran estos estudios. Lamentablemente, apenas existen trabajos que enfoquen este medio como un vehículo de expresión narrativa.

La problemática en torno a la falta de estudios sobre la narrativa en los videojuegos se debe a tres factores: el primer factor es que, a pesar de la mayor laxitud en años recientes acerca de qué se considera digno de estudio académico, la permisividad en los estudios narrativos se ha visto reducida al cine y a la televisión. Otras lagunas de estos estudios incluyen los cómics y la literatura juvenil. El segundo factor es que la teoría existente acerca del medio del videojuego se ocupa más del diseño de los sistemas interactivos, no de cómo esos sistemas pueden utilizarse para contar una historia. Asimismo, lo más habitual a la hora de hablar de la historia de un videojuego a nivel académico es recurrir a los estudios culturales de literatura y, sobre todo, de cine. Esto se debe, de nuevo, a que la falta de conceptos y teorías exclusivas para el medio hace difícil el análisis narrativo.

Por último, cabe destacar que, en ciertos casos, la historia tampoco es el foco de atención para los propios creadores de la obra. En una entrevista al medio especializado *Polygon* (Campbell, 2016), la escritora y guionista Rhianna Pratchett explicó su frustración con respecto a cómo se suele encarar la narrativa dentro del desarrollo de un videojuego, diciendo que normalmente a los escritores se les introduce demasiado tarde en el desarrollo de las obras. Un videojuego, aparte de una historia, es un programa informático

con una serie de reglas y, en muchos casos, es en ese programa en lo que se centran. En el mejor de los casos, la historia se desarrolla en conjunto con el resto de departamentos del estudio responsable del desarrollo de la obra y teniendo en cuenta las limitaciones de recursos, el trabajo añadido de cada elemento o incluso las limitaciones técnicas de software. En el peor, la historia es la última prioridad, llegando a desarrollarse en el último año de un desarrollo de tres o cuatro años.

Debido a estos factores, la narrativa del medio del videojuego no tiene apenas estudios dedicados en exclusiva a determinar sus peculiaridades. Este es uno de los ámbitos en los que este trabajo desea arrojar una cierta luz. Se pretende tratar el estudio de *Bloodborne* desde el campo de la teoría literaria porque sus teorías son las que permiten un análisis más profundo de sus recursos narrativos, tanto las que se pueden utilizar sin más como las que dan pie a recursos teóricos nuevos al relacionarlas con teoría ya existente sobre diseño de videojuegos.

Debemos precisar, sin embargo, que muchos elementos de este trabajo deberán ser producto de un trabajo descriptivo debido a la falta de utillaje teórico que pueda explicar ciertos elementos con más detalle. También debemos indicar que, debido a la cuarentena y el estado de alarma causados por la COVID-19, se ha tenido que recurrir a varias fuentes digitales.

2. MARCO TEÓRICO-METODOLÓGICO.

Para elaborar este trabajo, vamos a establecer primero la narrativa de H. P. Lovecraft, tanto sus elementos estéticos como su temática, los cuales se compararán con los de *Bloodborne* en el posterior análisis. Acudiremos a la idea de discurso de Todorov para sustentar en una base sólida todos los elementos teóricos que comprenden la narrativa de un videojuego. Por ejemplo, se acudirá la semiótica y a la pragmática para comprender el valor narrativo de los escenarios, algo que relacionaremos con la teoría de diseño de videojuegos conocida como descriptores narrativos, la cual relacionaremos con una teoría derivada de los niveles de lectura de Umberto Eco. Además de eso, se hablará de dos unidades fundamentales en la narrativa interactiva, la ludonarrativa y la relación avatar – jugador, proponiendo además una adaptación de una teoría de diseño conocida como *play conditioning* como un elemento con valor narrativo. Con esos elementos teóricos, se establecerá el análisis de elementos formales de *Bloodborne*, comparándolos con distintos relatos de Lovecraft, algo que se puede hacer debido a sus similitudes temáticas en torno a la idea de conocimiento.

2.1 H.P. LOVECRAFT Y EL TERROR CÓSMICO. INFLUENCIA SOBRE *BLOODBORNE*.

Dado que este análisis es eminentemente literario y *Bloodborne* es un videojuego basado en la imaginación y los temas de la literatura de H.P. Lovecraft, es conveniente hablar a grandes rasgos de su literatura, qué la define a nivel de temática y elementos formales, así como algunos elementos importantes de su literatura que se repiten en muchas de sus obras. Para ello, partiremos de la teoría de lo fantástico verosímil de Rodríguez Pequeño para definir su estilo de narración, así como la fuente de su particular estilo de terror.

Howard Phillips Lovecraft es conocido, principalmente, por su particular fórmula para crear terror en sus muchos relatos. Lovecraft fue un hombre caracterizado por una mente analítica y dispuesta a leer sobre los últimos avances científicos, así como por un profundo elitismo inculcado por su familia que lo hicieron incapaz de aprovechar sus escritos como un trabajo (C. Gurpegui, 2018, p, 52). Pero para explicar cuál es su estilo particular de crear terror, creemos que lo ideal será recurrir a las palabras del propio Lovecraft.

En su ensayo *El horror sobrenatural en la literatura*, Lovecraft realiza un repaso sobre la literatura de terror, en el que comienza relatando la tradición religiosa como una justificación de los miedos colectivos de los pueblos (H.P. Lovecraft, 2002, p. 131) Ya en el Siglo XVIII, a partir de las leyendas y tradiciones literarias asiática y anglosajona, se establece el relato de terror moderno, tanto por elementos formales como temáticos. En muchos casos, se utilizaban criaturas legendarias, tales como vampiros, hombres lobo o fantasmas, para expresar esos miedos humanos, como el dominio absoluto de la aristocracia en el caso de los vampiros o la presión del pasado en el caso de los fantasmas. En muchos casos, el formato consistía en la revelación repentina de la criatura en cuestión tras generar terror por medio de una serie de descripciones de elementos tales como ruidos de cadenas o lamentaciones lejanas. Lovecraft, sin embargo, creía en un terror más sutil, basado no en descripciones continuas de hechos extraños, sino en lo desconocido más allá de lo habitual, por lo que es necesario acudir a la idea de verosimilitud. Rodríguez Pequeño defendía la existencia de una literatura fantástica verosímil, punto medio entre lo mimético verosímil y lo no mimético – no verosímil, lo que contradecía las ideas

aristotélicas de diferenciación entre lo que representa la realidad y lo que no y lo sustituía por la idea de coherencia interna (Rodríguez Pequeño, 1993, p. 1). Con esta idea, Rodríguez Pequeño define el espacio de verosimilitud en el que se establecen los relatos de Lovecraft, ya que en muchas situaciones utiliza el uso de lenguaje científico para crear un mundo y un ambiente lo más realista posible, potenciando así lo extraño una vez aparece. Además de esa diferencia formal, existía otra diferencia temática. Mientras que muchos de los demás autores se centraban más en qué estaba oculto tras lo inicialmente desconocido, Lovecraft se sentía atraído por el concepto de lo desconocido en sí mismo.

El propio Lovecraft, en *Algunas notas sobre ficción interplanetaria* (Lovecraft, 2002, p. 52), da sus propios consejos sobre cómo desarrollar un relato corto basado en fenómenos extraterrenales, en la que se demuestra esta técnica:

«[...] forman una clase aparte del resto de elementos y, si se presenta de forma convencional, no pueden resultar convincentes. La incredulidad del lector se resuelve con un cuidado realismo en lo demás, además de atmósfera y emoción, que se deben crear con la mayor sutileza. Ha de ponerse énfasis [...] en el portento que supone la anormalidad central, que es la que da pie a la narración».

Los temas principales de Lovecraft son lo desconocido, la obsesión por conocer, ya fuera a través de la ciencia o de la religión, y las consecuencias de ese conocimiento, que normalmente conduce a la locura, siendo los elementos fundacionales de un subgénero que el propio Lovecraft ayudó a desarrollar: el terror cósmico. Consiste, en su mayor parte, en historias centradas en individuos que tratan de investigar de forma racional fenómenos anómalos o la posibilidad de la existencia de seres más allá de la tierra. Este tipo de historias comienzan con una conjetura racional de corte científico y, poco a poco, construyen una atmósfera cercana a la realidad, pero que deja la puerta abierta a lo fantástico. Al final, la racionalidad se rompe y deja paso a la terrorífica verdad de lo insignificante que es la humanidad en el gran esquema del universo. Esta idea, por sí sola, puede conducir a la locura.

En realidad, todo este proceso de creación del terror cósmico se puede resumir en una cita del propio Lovecraft (2002, p. 133): «El verdadero cuento sobrenatural va más allá de historias psicológicas o atroces. Debe haber una atmósfera de inquietud y miedo ante fuerzas desconocidas y ajenas, basada en la abolición de las leyes naturales».

La manifestación más clara y espectacular de lo desconocido en la obra de Lovecraft son los Primordiales, entidades alienígenas que normalmente llevan miles de años durmientes en la tierra. Se trata de seres de un poder y un conocimiento imposibles de concebir, aunque existen investigaciones científicas y cultos depravados, antiguos y contemporáneos, decididos a desentrañar el misterio de estas criaturas. Lovecraft y varios colaboradores contribuyeron con sus obras a una mitología bastante amplia y toda ella se construyó con un tema en mente: es imposible saber en su totalidad la naturaleza o las intenciones de los Primordiales. Lo único que podemos descubrir al investigar a estos seres es nuestra propia pequeñez, lo poco que los seres humanos importamos relativo a su existencia. Nunca se va a desentrañar del todo el misterio acerca de los Primordiales porque no son humanos. No entienden nuestro ser y, por tanto, nosotros no podemos entender el suyo. Y, aunque lo hiciéramos, la única conclusión posible es que somos insignificantes en relación a la totalidad del universo. Más allá de la propia mitología, los mitos de Cthulhu se pueden resumir en la obsesión de los humanos con el conocimiento, con consecuencias terribles para sí mismos y para el resto de la humanidad (Lovecraft, 1928, p. 3).

«Las ciencias, que siguen sus caminos propios, no han causado mucho daño hasta ahora; pero algún día la unión de esos disociados conocimientos nos abrirá a la realidad, y a la endeble posición que en ella ocupamos, perspectivas tan terribles que enloqueceremos ante la revelación, o huiremos de esa funesta luz, refugiándonos en la seguridad y la paz de una nueva edad de las tinieblas».

Como resultado de todo esto, si hubiera que esquematizar la literatura de H.P. Lovecraft en sus partes esenciales (G. Gurpegui, 2018, p. 96), tanto formales como temáticas, sería algo así: se debe mencionar como primera constante una gran fijación con los sueños, que en la obra de Lovecraft permiten la entrada a otro nivel de percepción. Los relatos suelen contar con la presencia de individuos, instituciones de investigación y cultos extraños como único punto de unión entre la humanidad y un conocimiento prohibido. Este conocimiento prohibido, que en más de un caso es la existencia de los Primordiales, implica a su vez que la humanidad es insignificante en el gran esquema del universo, acompañado a su vez de una incansable búsqueda de trascendencia. En una cuestión más formal, los relatos de Lovecraft suelen presentar a un protagonista sin apenas caracterización, sólo presente como testigo de hechos asombrosos, algo que en

Bloodborne irá más allá cuando veamos que tiene un protagonista mudo. Por último, los relatos suelen presentar un uso del misterio similar al de los cuentos de detectives, así como del lenguaje científico para intentar explicar los fenómenos extraños, lo que potencia el contraste.

Hemos repasado quién era Lovecraft como autor, así como hemos reflejado en breves apuntes su estilo, algo que nos ayudará en próximas secciones a establecer similitudes y diferencias con *Bloodborne*, además de servir como referencia para ver cómo el videojuego refleja los mismos temas y estéticas.

2.2 BLOODBORNE COMO MANIFESTACIÓN DEL TERROR CÓSMICO

Antes de continuar, conviene hablar de *Bloodborne* y de su director, Hidetaka Miyazaki. De la vida personal de Miyazaki, sólo es relevante un dato. Según una entrevista en *The Guardian* (Parkin, 2015), desde que era un niño, Miyazaki iba a la biblioteca de su ciudad a leer todos los libros que pudiera, aunque no hacía distinción de idioma o de edad, por lo que, a veces, no entendía del todo las historias y, en esos casos, debía rellenar los huecos en la historia con su propia imaginación. Antes del videojuego que nos ocupa, Miyazaki dirigió otros dos de similar estructura: *Demon's Souls* (From Software, 2008) y *Dark Souls* (From Software, 2010), siendo el segundo uno de los juegos mejor valorados de la década pasada. *Bloodborne* es un juego de acción cuerpo a cuerpo que traslada al jugador a una ciudad llamada Yharnam y le obliga a participar en una cacería de hombres lobo, pero esa cacería oculta investigaciones acerca del cosmos y las entidades desconocidas que se ocultan en él. El juego cuenta con una narrativa fragmentada que no

sigue un orden lineal y que deja total libertad al receptor para asimilar su contenido e interpretarlo. Este detalle es importante porque todas las historias de Miyazaki, pero especialmente *Bloodborne*, están elaboradas siguiendo esa misma actitud de tratar de entender una historia incierta y que no da las soluciones de primera mano. Una característica que comparte con el terror cósmico, ya que tanto *Bloodborne* como la obra de Lovecraft crean terror tanto por lo que vemos como por aquello que sólo podemos intuir. El terror cósmico se manifiesta en *Bloodborne* por medio de su atmósfera, que utiliza el espacio como Lovecraft utilizaba su narración, por los encuentros con seres fantásticos de otras dimensiones, pero, sobre todo, por su propensión a ocultar información y centrar sus temas alrededor del conocimiento.

3. ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS FORMALES DEL VIDEOJUEGO DESDE LA TEORÍA DE LA LITERATURA.

Bloodborne es un videojuego, lo que implica que es un sistema interactivo con valor narrativo. Por tanto, puede realizarse un estudio del mismo desde la narratología, pero también será necesario analizar elementos formales distintivos del videojuego. Para empezar, relacionaremos la interactividad con la idea estructuralista de discurso, así como con una teoría desarrollada aquí de delegación de funciones narrativas tales como la ordenación de acontecimientos o la caracterización del protagonista. Más adelante, procederemos a un análisis que combina teorías de semiótica teatral, pragmática narrativa

y diseño de videojuegos para explicar el uso que se le da en los videojuegos a los llamados descriptores narrativos. Después, plantearemos el desarrollo de una teoría basada en los niveles de lectura de Umberto Eco llamada lectura diagonal, basada en omisiones de la historia y que es especialmente relevante en los videojuegos. Por último, exploraremos el valor narrativo del sistema de reglas que establecen la interacción en un videojuego y cómo el jugador se relaciona con ellas en la sección de ludonarrativa. Por último, en las secciones de avataridad y condicionamiento de juego, veremos cuál es el papel del receptor en el discurso del juego.

3. 1 DISCURSO Y DELEGACIÓN DE FUNCIONES

El aspecto más defensorio del medio del videojuego es su interactividad, lo que hace que, dentro de los estudios sobre narrativa en videojuegos, ya existan una serie de trabajos que estudien la relación más directa que se da entre el receptor y la obra. La idea general es que las secciones jugables, aquellas en las que el jugador tiene el control de la situación, forman también parte de la narrativa, a pesar de una posible carencia de guion (Zimmerman y Salen, 2003 p. 378).

Sin embargo, esta teoría, aunque correcta, no encapsula todo lo que el medio interactivo en el que estamos operando puede ofrecer. Esta parte de los estudios se refiere exclusivamente a las secciones jugables, es decir, a las secciones en las que al receptor se le permite interactuar con el sistema establecido por el videojuego. Esto no contempla la posibilidad de un estudio sobre la influencia directa del receptor en el guion del videojuego, más allá de esas partes jugables.

En un análisis sobre *Hellblade: Senua's Sacrifice*, hicimos un breve estudio sobre la relación entre el receptor, la protagonista del título y la trama de la obra. Definimos esta relación como una en la que el receptor, por medio de un avatar, puede tomar (o no) decisiones relevantes en la historia (Fernández, 2019a). Sin embargo, el estudio de este campo en mayor profundidad y, en concreto, el análisis a un título como *Bloodborne* han supuesto un cambio de perspectiva con respecto a aquel análisis.

Una metáfora que se ve bastante en el estudio de videojuegos es la de que el receptor mantiene una conversación con la obra, es decir, que no es algo puramente lineal, sino que la participación del receptor va a afectar al texto de la obra de cierta manera. Sin embargo, para tener una conversación, hay que establecer primero qué tipo de interlocutor es cada uno, cuál es el papel que es asignado para la obra y para el receptor.

Para entender esto, hay que entender primero la diferencia existente entre historia y discurso, una distinción básica en narratología que explicó Tzvetan Todorov. La idea de discurso es una a la que la teoría sobre videojuegos ya se ha referido para explicar la ejecución de un videojuego cualquiera (Navarro Remesal, 2016, p. 27). Sin embargo, esa referencia a la idea de discurso es un término puente que se refiere a ideas semióticas y no narrativas, por lo que es conveniente encararlo desde la idea puramente narratológica. Según Todorov, la historia sería el conjunto de los hechos relatados, los personajes, etcétera (Todorov, 1970, p. 3). Por otro lado, el discurso sería la organización de esos elementos por medio de un narrador, que es la forma en la que esos acontecimientos llegan al lector (Todorov, 1970, p. 3). Estos elementos, en la literatura, siempre están determinados por el autor, ya que es él el que selecciona qué acontecimientos ocurren, en qué orden y bajo qué óptica desea contarlos.

Pues bien, la principal diferencia que existe entre los videojuegos y el resto de medios de expresión reside en la participación directa del receptor, no sólo en la interpretación de la obra, sino en la elaboración de la historia y el discurso en sí mismos.

Debido a esta posibilidad del receptor de intervenir en el discurso o en la historia del videojuego, lo que se produce es una delegación de funciones narrativas que en principio siempre estarían al cargo del autor, pero que en el medio del videojuego se pueden

trasladar al receptor para que este realice esa función. Esto, que va en contra de varios de los conceptos más arraigados del arte, en realidad añade un elemento de implicación directa inimitable por ningún otro medio, ya que se le da cierto control sobre el discurso o incluso sobre la historia directamente al receptor.

Por poner un ejemplo, la serie de videojuegos *Fallout*, cuyo tema central reside en el conflicto y las tensiones sociales que lo crea, hay un grado de libertad inasumible para otros medios. La parte que más se puede parecer a otros medios es la opción de tomar decisiones que pueden alterar el curso de la trama, al estilo de los libros de “elige tu propia aventura”, pero *Fallout* hace mucho más. En los libros donde uno puede elegir su propia aventura, sólo se puede elegir el camino entre varios en determinadas ocasiones, mientras que en *Fallout* también se puede escoger entre varias opciones de diálogo, algo que sería muy poco práctico en un libro y abre la posibilidad de asumir un rol propio en la historia, con una personalidad y una forma de encarar las situaciones que el juego le plantea completamente distintas a las de otro jugador. Esto supone alterar la historia, puesto que los acontecimientos se pueden elegir a conveniencia.

Hablando de rol, *Fallout* y otros muchos videojuegos permiten crear un personaje desde cero, tanto su apariencia física como sus habilidades, lo que implica que también se puede ceder la caracterización del protagonista al receptor, algo muy útil si se supone que se va a encarnar a ese personaje en vez de simplemente empatizar con él. En resumen, *Fallout* permite modificar la historia a nivel de decisiones que alteran los acontecimientos y la caracterización, pero también el discurso en el nivel de poder escoger en qué momento y a qué escenarios se acude, o incluso qué elementos de la trama se ven o no, debido a que se da la opción de no visitar algunos escenarios.

Si se tiene la posibilidad de delegar todos estos elementos, también es posible no hacerlo. Una trama cerrada y lineal, con un protagonista definido, es perfectamente posible, con ejemplos en las sagas *Uncharted*, *Max Payne* o *Prince of Persia*. En ese caso, por medio de la interacción, el jugador sigue siendo un agente necesario para la consecución de la obra y se está interviniendo en el discurso por medio de esa interacción jugable.

Se podría indicar que, en el caso de que el receptor sea tan importante para la consecución de la obra, la capacidad del autor es limitada, o incluso que, si se está contribuyendo a la elaboración de discurso, no puede existir un texto unitario a partir del mismo videojuego.

Esto no es enteramente cierto porque esta delegación de funciones dentro de la narrativa de la obra siempre se hace según los diseños del equipo de desarrollo del título, al que podemos dar el rol de autor. Nada en un videojuego puede ocurrir sin nuestra intervención, pero los términos de esta intervención están previamente definidos, algo que Umberto Eco estableció en sus teorías sobre interpretación, pero que podemos extender a una intervención directa en la obra a nivel de historia y de discurso.

En resumen, la idea clásica de historia y discurso se ve alterada debido a que es posible delegar funciones narrativas, desde la caracterización del personaje principal a la ordenación de los acontecimientos o su mera existencia, los cuales dependen de la conjunción entre desarrolladores, los cuales actúan como el autor, y los jugadores, que actúan como receptores, pero también como colaboradores necesarios para la elaboración de la obra.

3.2 SEMIÓTICA TEATRAL Y DESCRIPTORES NARRATIVOS.

En esta sección del trabajo continuamos con la idea de la construcción de mundo, utilizando la semiótica y la pragmática narrativa, así como ciertos elementos de la teoría del diseño de espacios en videojuegos para superar la diferencia existente entre los estudios relativos a los escenarios teatrales y la teoría de los descriptores narrativos, ya existente en los estudios sobre videojuegos.

Uno de los procesos que no se han explicado demasiado en los estudios sobre el videojuego son las diferencias en cuanto al valor narrativo del espacio con respecto a otras formas de expresión, por lo que es conveniente realizar un apartado sobre este

asunto, dado que, por lo general, los videojuegos siempre presentan un espacio navegable. En esta sección vamos a encarar la observación del espacio según la semiótica teatral por dos razones. La primera es que los videojuegos son un medio audiovisual y, por tanto, necesitan de un espacio no sólo para situar los elementos, situaciones y personajes en él, sino para que ese espacio contenga información adicional, un tono o ciertos signos. La segunda es que *Bloodborne*, como veremos en el apartado del análisis, confía especialmente en esta idea.

Para explicar el proceso es necesario acudir a la semiótica y a la pragmática, disciplinas que analizan respectivamente la comunicación por medio de cualquier tipo de signos y el uso que se puede hacer de ellos en un discurso concreto. El elemento más básico de cómo funcionan los procesos semióticos lo define la Tríada de Peirce: «Objeto», «Signo» e «Intérprete» (Peirce, 2014, p. 253). El Objeto es el elemento observado, lo que algo es; el Signo es lo que algo significa y el Intérprete es el observador. El Intérprete es aquel que debe ver el Objeto y sacar de él un significado, creando con ello el Signo. En términos narrativos, el espacio y sus signos presentan un apoyo visual para el receptor, tanto en términos de aporte de información como en términos de verosimilitud, es decir, este proceso semiótico es el responsable de la posibilidad de crear un mundo verosímil a pesar de que no se corresponda con la realidad.

Ese es el proceso semiótico general, el cual se cumple en todo tipo de comunicación, verbal o no verbal, pero debemos delimitarlo al contexto literario, el cual es pragmático, puesto que la creación literaria implica una intención comunicativa concreta. El principio «productor y receptor, que son los que generan el sentido conjuntamente (Chico Rico, 1988, p. 181). Para referirse a los textos narrativos, el propio Chico Rico definió su propósito como «una voluntad positivamente gustosa» (Chico Rico, 1988, p. 187), es decir, la pragmática de la comunicación literaria tiene un planteamiento estético y trata un tema por medio de la ficción construida. Si nos referimos al mundo en el que transcurre la acción, la comunicación de ese mundo al lector por parte de la narración supondrá necesariamente la imaginación de ese mundo por parte del lector. Según Gavins y Lahey (2016, p. 1), «todos los textos, literarios o no, son entendidos por medio de la construcción de un mundo mental, un mundo que depende de los recursos lingüísticos empleados para construirlos».

Lo que se define arriba es la explicación general de lo que Lovecraft estableció en *Algunas notas sobre ficción interplanetaria* para su propia literatura. Las criaturas y los espacios fuera de lo conocido por los lectores son encarados con un lenguaje puramente científico, el mismo con el que Lovecraft describe los elementos más cercanos a la realidad, lo cual los ata al mismo planteamiento estético. El espacio desconocido genera una disonancia por cómo es, pero el lenguaje de su descripción es lo que permite la comparación con los lugares conocidos. Sin embargo, debemos tener en cuenta que la obra de Lovecraft es puramente narrativa y no había intención de diseñar escenarios que aportasen esta información de forma visual. Es por esta razón por la que debemos acudir a la semiótica teatral.

En el teatro se utilizan los principios semióticos de interpretación de los signos y los principios pragmáticos de interpretación del tono y la estética para diseñar los espacios. Cada obra de ficción genera signos dentro de un código específico, que a su vez son asociados a lo que se conoce como signos universales: aquel conocimiento que podemos extrapolar del mundo real y aplicar a la ficción (Helbo, 1987, p. 29). El espacio, al igual que el texto, refleja la estética, el tono y, en parte, los temas elegidos por el autor. Esos espacios están siempre dirigidos hacia otro, por lo que la observación es la otra parte de la obra. En las palabras de Helbo, «no dicen algo directamente, pero actúan sobre el espectador» (Helbo, 1987, p. 34).

Estos elementos visuales se disponen en el escenario creando lo que Helbo llama «dimensión visible», según la cual se establece un orden jerárquico de los elementos del decorado para guiar la vista del espectador (Helbo, 1987, p. 50). Es el autor el que decide este orden de prioridades, lo que confirma que, por mucho que se permita cierto grado de interpretación o incluso de participación directa, el mayor control siempre le corresponde al autor.

Como último recurso teórico, Helbo explica el proceso denominado «montaje», que es aquel que permite al receptor utilizar los signos semióticos del espacio para aportarlos a su conocimiento de la realidad de la obra (Helbo, 1987, p. 50). El proceso sería como sigue: la producción escénica sugiere al espectador por medio de los signos generados por el escenario, los cuales generan una dimensión propia, que sólo se referencia a sí misma. El espectador, entonces, debe convertir la imagen recibida en visión construida

por medio de una complementación de estos signos con el guion de la obra. Por último, se produce lo que Helbo denomina focalización, en la que el espectador debe darle sentido a lo que está viendo.¹

Por lo tanto, el proceso a seguir a la hora de analizar una obra de ficción con escenario no sólo implica el análisis del texto, sino también del espacio, el cual se hace atendiendo a la representación de los distintos signos que se codifican en ese escenario, los cuales son complementados por el guion para generar un universo ficcional con un propósito estético y temático. Esto ocurre así tanto en un escenario teatral, basado en una sucesión de escenarios y decorados fijos, como en un nivel de un videojuego, en el que el escenario se compone de espacios bidimensionales o tridimensionales que deben ser explorados.

El hecho de que un videojuego cuente con un espacio en tres dimensiones suele implicar la navegación de ese espacio, al que se conoce como *gameworld* (Navarro Remesal, 2016, p. 106). El *gameworld* es el escenario en el que transcurre la historia del videojuego, cuya diferencia principal con un escenario literario es la interacción con él por medio de un recorrido libre por parte del jugador. Dentro de ese escenario, al igual que en el teatro, ocurren los acontecimientos de la partida, pero además el jugador realiza distintas acciones. Según las palabras de Víctor Manuel Navarro Remesal (2016, p. 103): «El mundo jugable es un tablero donde ubicar elementos y reglas, un escenario ficcional con puesta en escena, así como el espacio en el que suceden los acontecimientos de la partida».

Un escenario de un videojuego se caracteriza por la posibilidad de exploración, lo que implica que, en vez de presentar una serie de escenarios fijos como en el teatro el cine, estos deben recorrerse por un avatar. Mark Wolf llama a este proceso «navegación», que describe como «el proceso cíclico de descubrir un espacio, formar un mapa mental del mismo y preparar el nuevo descubrimiento» (Wolf, 2000, p. 19). La navegación es la clave que hace de un videojuego un medio único en cuanto al valor narrativo del espacio,

¹ Esta es una idea derivada de la teoría de la focalización de Genette (1970, p. 186), aunque en este caso está centrada en el escenario en vez de en el narrador. Genette dividía la focalización en interna (el narrador se centra en la psicología de los personajes), externa (el narrador nos cuenta lo perceptible por los sentidos) y cero (no hay una focalización concreta, sino que se cuenta todo de todos los personajes). En el caso del teatro sería una focalización externa, salvo que sin narrador y utilizando el espacio y la actuación.

ya que no sólo importan los signos presentes en ese escenario, sino la exploración del escenario como un espacio físico.

Dada la posibilidad de exploración, también existe la posibilidad, imposible de presentar en cualquier otro medio, de presentar escenarios opcionales. A la hora de elaborar un videojuego, los espacios se pueden presentar uno tras otro de tal forma que sea necesario completarlos todos para llegar al final del juego, pero los escenarios pueden disponerse en varias direcciones. Este factor implica que no sea necesario recorrer ciertos escenarios para completar la historia. En la literatura, el receptor debe recorrer los escenarios junto a los protagonistas de la forma que haya dispuesto el lector. En los videojuegos, es el receptor el que recorre los escenarios directamente, lo que da pie a un orden distinto u omisiones.

Esa opcionalidad presenta muchas más posibilidades narrativas, ya que parte de la información de la historia, signos que conforman el universo simbólico de la obra e incluso subtramas enteras pueden estar escondidas en estos espacios. El valor simbólico del espacio, por tanto, queda sujeto no sólo a la interpretación del receptor, sino a la completa navegación de todos los escenarios, la cual no está regida por el control del autor, sino por la voluntad del receptor.

Volviendo a la elaboración del universo narrativo, cabe indicar que, a pesar de que a nivel macro que es la estructura de los escenarios en un videojuego es radicalmente distinta a cualquier otro medio, la interpretación de los signos a nivel individual es similar. En esos escenarios habrá elementos visuales con grados de interactividad variables que presenten una fracción del universo narrativo al receptor, el receptor absorberá esos signos como parte de unas convenciones ficcionales que dan forma a la historia, exactamente igual que en otros medios. Curiosamente, este proceso da lugar a un elemento que ya se ha formulado en la teoría alrededor del medio del videojuego: los descriptores narrativos.

Un descriptor narrativo es una representación, sea ésta un elemento visual, texto o incluso ciertos elementos jugables, que da una información narrativa (Zimmerman y Salen, 2003, p. 393). Todo, potencialmente, puede ser un descriptor narrativo, desde elementos visuales del escenario a qué criaturas o personas, hostiles o no, se encuentran en qué parte del escenario. Como jugadores, se confía en los descriptores para que los escenarios, eventos y personajes tengan sentido. Por ejemplo, pueden existir obstáculos para la

navegación del escenario en forma de enemigos que hagan daño al avatar. Esos enemigos, a pesar de que su función en el sistema de juego sea el de obstáculos, deben ser diseñados para proporcionar una información visual acorde con el resto del mundo ficcional que les rodea. En un mundo de fantasía medieval, por ejemplo, no tendría sentido añadir una nave espacial. Los descriptores narrativos, por medio del proceso semiótico de la creación de un universo narrativo que genera convenciones que complementan al texto, sugieren una lógica representacional que separa lo que es admisible dentro de ese mundo. Por lo tanto, los descriptores narrativos son aquellos elementos audiovisuales que generan la coherencia interna que da lugar al establecimiento de un mundo mimético – realista, fantástico – verosímil o fantástico – no verosímil.

Un último factor a tener en cuenta con respecto a los descriptores narrativos es que pueden ser indicadores tanto del sistema de juego como del universo narrativo, generando ellos mismos la historia sin necesidad de texto. Entre la posibilidad de tener una obra estrictamente lineal y con gran énfasis en un guion y una obra sin guion y centrada únicamente en el universo visual existe un espectro de posibilidades que no se pueden dar, por ejemplo, en la literatura.

En resumen, la idea dentro del diseño de videojuegos de los descriptores narrativos se puede explicar por medio de una combinación de la semiótica del espacio teatral y una reafirmación de la pragmática de la comunicación literaria, cuyo proceso es la creación de un universo visual por medio de signos que la pragmática establece como un código interno cuya coherencia se establece por sí misma. A esto se le añade la posibilidad del videojuego de presentar opcionalidad en sus escenarios. Esa opcionalidad supone una dependencia de la voluntad del receptor, la cual se explorará en el siguiente apartado.

3.3 NIVELES DE LECTURA Y PARTICIPACIÓN DIRECTA DEL RECEPTOR EN LA OBRA INTERACTIVA.

En este apartado vamos a explorar la teoría de los niveles de lectura de Umberto Eco, proponiendo uno nuevo debido a la responsabilidad añadida del receptor en la consecución de la obra. La teoría de los niveles de lectura es una que permite establecer las distintas aproximaciones a una obra por parte de diferentes lectores, pero el nuevo nivel plantea una relación con una posibilidad presente en todas las aproximaciones a cualquier ficción, pero con especial importancia en los videojuegos, que requieren de la participación expresa del receptor.

En *Los límites de la interpretación*, Umberto Eco establece dos niveles de lectura: el nivel semántico y el nivel crítico (Eco, 1992, p. 36). La diferencia entre ambos es que, mientras el semántico sólo se preocupa de la significación del texto, es decir, qué acontecimientos ocurren en la historia, el lector crítico profundiza mucho más en el texto y es capaz de analizar la estructura y los recursos retóricos que son capaces de conducir la historia y producir determinados efectos emocionales. Sin embargo, deberíamos plantear que esos dos niveles dan demasiado por sentado. En concreto, establecen como obligatorio que el lector va a leer la obra en su totalidad, de principio a fin y sin omitir ninguna fracción de su contenido. Si admitiéramos esa posibilidad, se debería añadir un tercer nivel aún más superficial que el de lector semántico, al que podríamos denominar “lectura diagonal” por esa frase hecha de leer un libro en diagonal. Este principio se puede aplicar a cualquier medio de expresión. Sin embargo, debido a la mayor interactividad del receptor en la historia, es especialmente relevante en el caso del videojuego.

Leer en diagonal implica una contradicción intrínseca con el acto físico de leer, que en esencia supone seguir un orden de izquierda a derecha durante todas las líneas, cada una encima de la siguiente. Si se lee en diagonal, no se sigue el orden indicado o se saltan elementos de la historia y, por tanto, al lector le falta información. Por tanto, el receptor no presta atención o, al menos, no la suficiente para llegar siquiera al nivel de lector semántico. La lectura diagonal supone espacios mucho más grandes en la interpretación de la obra.

En el medio del videojuego es incluso más relevante este factor, ya que la posibilidad de hacer al receptor partícipe necesario de la narrativa implica la posibilidad de que el receptor no corresponda tal como esperan los desarrolladores. Existe la posibilidad de que omita escenas de vídeo o decida no molestarse en interpretar los descriptores narrativos en un videojuego que dependa más de ellos que del guion.

Por lo tanto, y como cierre de este apartado, el nivel de lectura diagonal es un nuevo nivel de lectura que parte de la idea de que la lectura semántica propuesta por Umberto Eco requiere de un nivel de atención que quizá no sea real por parte de todos los lectores, algo que es necesario proponer espacialmente para el medio del videojuego, en el que el receptor es un actor necesario para la consecución de la obra.

3.4 LUDONARRATIVA: LA CONJUNCIÓN DE HISTORIA Y SISTEMA.

En este apartado trataremos sobre el videojuego como un sistema interactivo y sobre la ludonarrativa, que es el término que relaciona ese sistema interactivo con la narrativa de la obra. Un videojuego es, además de una historia, un sistema interactivo, el cual forma necesariamente parte del discurso, de cómo está presentada la historia, puesto que el receptor debe entender ese sistema interactivo para progresar a través de la historia y además ayudará a establecer elementos como el tono de la obra o incluso ciertos temas.

Por lo general la trama, además de los eventos contados a través de texto escrito o secuencias de vídeo, también incluye las secciones en las que el jugador tiene el control de uno o varios personajes. Además de ese añadido a la trama por medio de las secciones jugables, esta interacción también presenta un gran valor a nivel temático, puesto que esas interacciones jugables pueden generar ciertas respuestas emocionales directamente en el

receptor. En nuestro trabajo, este apartado es de suma importancia, puesto que *Bloodborne*, como ya se ha visto, apenas cuenta con un guion propiamente dicho, por lo que buena parte de la historia se cuenta a través de la interacción directa del jugador con el entorno y sus distintos obstáculos.

Las directrices que establecen el sistema de juego se denominan mecánicas, aunque también se las puede denominar reglas (Salem y Zimmerman, 2003, p. 312), las cuales se manifiestan como las acciones que se pueden hacer por parte del protagonista, así como los obstáculos y otros elementos que se deban tener en cuenta, como la gestión de distintos recursos o movimientos de los enemigos. El estudio de la relación entre las mecánicas de un sistema de juego y su historia se llama ludonarrativa (Fernández, 2019b). El proceso funciona como funcionaría el análisis de cualquier recurso formal en otros medios, es decir, se debe analizar si las mecánicas complementan los temas de la historia del juego y si refuerzan los temas del mismo a través del acto performativo de interactuar con ellos, es decir, qué discurso se establece con las mecánicas y qué implica eso para la historia.

Establecer qué existe primero entre la historia y el sistema de juego es un tema delicado y con muchas variables, que depende de cada desarrollo, pero por lo general se espera que las mecánicas y la historia se dirijan hacia la misma dirección y tengan los mismos objetivos. Para resumirlo en una frase: las mecánicas complementan la historia tanto como la historia justifica las mecánicas.

Un término relativamente conocido incluso por el público general es el de disonancia ludonarrativa, planteado por el director Clint Hocking en su análisis de *Bioshock* (Hocking, 2007). *Bioshock* es un videojuego de acción en primera persona ambientado en una ciudad submarina en la que sus individuos tenían libertad absoluta para desarrollar tecnología y crear arte sin ninguna limitación gubernamental, siguiendo las ideas del objetivismo de Ayn Rand. Sin embargo, cuando el jugador llega, la ciudad está en ruinas debido a una tecnología capaz de otorgar distintos poderes a los ciudadanos y la nacionalización de empresas por parte del fundador de la ciudad, Andrew Ryan, y debe luchar por su vida para salir de allí y ayudar a varios individuos. La crítica de Clint Hocking expresa la contradicción que puede darse entre los temas que se plantean en el guion alrededor del objetivismo y las mecánicas con las que el jugador debe interactuar,

como el uso de armas de juego y el pillaje de recursos, que generan una respuesta emocional y unas conclusiones distintas a las de los temas planteados, que giran en torno a una ideología que busca que cada persona se valga por sí misma y por nadie más. En resumen, Hocking planteaba los problemas de un videojuego que exploraba la filosofía del objetivismo y al mismo tiempo pedía al jugador ayudar a otra persona y combatir a Ryan y al resto de ciudadanos utilizando armas de fuego. Según sus propias palabras: «Al colocar los elementos lúdicos y narrativos en oposición, *Bioshock* parece burlarse de su público por creerse la ficción de la historia en primer lugar» (Hocking, 2007).

La ludonarrativa, en resumen, es la propiedad del medio del videojuego de complementar el guion de la historia con el sistema interactivo con el que el jugador debe lidiar a lo largo de la obra. En el caso de que estén complementados correctamente, como es el caso de *Bloodborne*, este proceso puede generar un impacto en el receptor no por la empatía o por la proyección del receptor en un personaje ficticio, sino por su intervención directa en la obra. Este elemento es especialmente importante en juegos, como *Bloodborne*, que no confían tanto en el guion sino que otorgan libertad al jugador a través de la delegación de funciones narrativas para colaborar en la elaboración del texto, por lo que el sistema de reglas que establecen esa interacción es muy importante y, debido al concepto de condicionamiento de juego, que veremos más adelante, puede incluso desarrollar temas sin necesidad de guion.

3.5 LA CONSTRUCCIÓN DEL SUJETO: AVATARIDAD

Como ya se ha visto en este trabajo, para establecer el discurso de una obra literaria es necesaria, en la mayoría de los casos, la figura del narrador, alguien que presente los acontecimientos de la historia con una óptica concreta. Por ejemplo, en los relatos de Lovecraft la narración siempre tiene un estilo yo-protagonista (Freidman, 1955, p. 1175), porque ese individuo es el que observa los fenómenos que suponen el foco principal del relato. En un videojuego, como medio audiovisual que es, eso no suele ser necesario. Además, el receptor va a participar de forma activa en la creación de discurso, para lo que el receptor utiliza un avatar.

El avatar es la representación virtual del jugador, un personaje protagonista que navega los escenarios y realiza distintas acciones según los comandos del jugador, el cual le dirige. (Navarro Remesal, 2016. p 242). Que sea el receptor el que controle las acciones del protagonista hace que tanto sus éxitos como sus fracasos se sientan como la responsabilidad directa del receptor, lo que causa un mayor grado de implicación con el protagonista. La avataridad es el análisis de esa relación existente entre avatar y jugador. Tal y como expresa Harry Brewis (2016a, en línea): «Tú no dices “oh, diantre, Kratos, el personaje sobre el que ejerzo control, ha sido vencido”, dices “he muerto”».

La gran diferencia que existe entre el medio del videojuego y el resto de medios de expresión en términos de caracterización es que, debido a que el receptor supone un agente externo que puede actuar sobre la obra dentro de unas reglas, a veces, si la historia permite suficiente grado de libertad en las acciones a realizar o el curso de la historia, se puede considerar la opción de que el protagonista carezca de voz propia en la historia y sea sustituida por la del jugador. La principal división que existe en los protagonistas de videojuegos es la existencia del héroe fuerte o del muñeco digital (Navarro Remesal, 2017, p. 243).

El héroe fuerte sería el protagonista definido, aquel que tiene una caracterización creada de antemano. Por su parte, el muñeco digital sería una hoja en blanco, un protagonista con nula definición ni caracterización. Esto, en realidad, no es más que otra denominación de los personajes redondos y planos de E. M. Forster (Forster, 2002, 48), siendo el héroe

fuerte el personaje redondo, aquel que tiene una caracterización definida, y el muñeco digital el personaje plano, aquel que no cambia como persona. Sin embargo, en los videojuegos el muñeco digital va más allá de ser un personaje plano, ya que estos no evolucionan pero siguen teniendo características definitorias, mientras que en un videojuego el jugador puede elegir el nombre, el aspecto, el género o las capacidades de ese avatar. Los personajes abiertos o cerrados están más inclinados a cierto tipo de historias y, por sorprendente que parezca, un protagonista sin caracterización puede ser un recurso útil para historias que ofrecen al receptor una gran libertad para acercarse a cada situación planteada por el juego, ya que entonces el receptor ocupará el lugar del protagonista de forma más evidente, con sus propias acciones y emociones.

En un videojuego, un concepto que se utiliza es el de la agencia ficcional (Navarro Remesal, 2016. P. 247) Consiste en la capacidad de compartir el mismo punto de vista narrativo con el personaje. Esto podría parecer el mismo ejercicio de proyección que en el cine o la literatura, pero hay que recordar que el receptor en el videojuego dirige sus acciones y hay más implicación, por lo que, en realidad, es una relación más estrecha y hay que establecerla mejor. Si el juego no establece bien las reglas que definen esa relación, el jugador siempre se impondrá a los personajes y el discurso de la obra estará a merced del receptor, dejando de lado la parte del discurso planteado por los desarrolladores.

Estos elementos teóricos, sin embargo, no plantean el factor de delegación de funciones que se estableció anteriormente. En otras palabras, esos estudios dejan fuera el papel del jugador. Igual de importante que la caracterización del avatar o su falta es para la historia, también es el porcentaje de responsabilidad del jugador en esa implicación. La delegación de funciones de la narrativa y, por tanto, la influencia del jugador en la historia está establecida por esta relación entre el avatar y el jugador. En otras palabras: todo aquello que el personaje principal no haga lo deberá hacer el jugador, eso comprende desde el progreso básico de una historia ya definida a hacer que la historia llegue a tener coherencia, dependiendo de cómo esté estructurada la historia.

3.6 CONDICIONAMIENTO DE JUEGO: EL ENTENDIMIENTO DEL DISCURSO.

Ludonarrativa y avataridad son conceptos complementarios en la creación del discurso de la obra, sin embargo, el desarrollador es el que planifica esta construcción en dos partes. Esto quiere decir que, en el medio del videojuego, el autor tiene una responsabilidad añadida: además de establecer su parte del discurso, debe indicar al jugador cuál es su parte en esa elaboración conjunta.

En su vídeo *Bloodborne is genius, and here's why*, el crítico Harry Brewis acuñó el concepto de «condicionamiento de juego» como una explicación de cómo ciertas soluciones de diseño en *Bloodborne* cambiaron la percepción que la audiencia tenía sobre el resto de videojuegos desarrollados por el mismo estudio (Brewis, 2016b, en línea).

Ya se ha explicado que el medio del videojuego se puede entender como una conversación entre el jugador y el sistema creado por los desarrolladores. A la hora de interactuar con el propio sistema, la parte correspondiente a los desarrolladores se llama «traslado» (traducción de *conveyance*) y la correspondiente al jugador es el condicionamiento de juego (traducción de *Play Conditioning*). Este proceso consiste en que la obra debe transmitir cuáles son sus mecánicas de forma que el jugador pueda entenderlas correctamente, es decir, el receptor debe entender la parte del discurso correspondiente al desarrollador para poder elaborar su parte. Este condicionamiento va a ocurrir de todas formas (o el jugador nunca entendería qué tiene que hacer) pero se puede hacer bien o mal, limitando más de la cuenta las posibilidades del sistema. Debido al escaso desarrollo de este concepto, será necesaria una labor más descriptiva que teórica.

El análisis de Brewis se centraba en el diseño del sistema interactivo y en el concepto de diversión, lo cual no es algo que se pueda utilizar de forma generalizada. Sin embargo, existen tres factores que pueden relacionar este proceso de asimilación del sistema con la narrativa de la obra. Estos factores son los siguientes:

Un condicionamiento mal ejecutado puede afectar a la ludonarrativa porque el receptor va a interactuar con el sistema de juego, al menos al principio, de forma limitada o incluso errónea. Eso puede afectar al tono o incluso a parte del texto de la obra. Es decir, si se

enseña mal cómo se juega al receptor, es posible que la relación historia – mecánicas no sea la adecuada no porque no coincidan sobre el papel, sino porque se ha condicionado al jugador a jugar de tal forma que historia y mecánicas no se complementan entre sí.

En la sección sobre la delegación de funciones establecimos que el jugador puede establecer los elementos que generan la caracterización de un personaje, mientras que en la sección de avataridad establecimos que la relación entre avatar y jugador debía establecerse de forma adecuada. El condicionamiento de juego es la razón por la que esos dos elementos son importantes. Un mal condicionamiento de juego puede provocar que ciertas opciones para desarrollar el personaje parezcan menos útiles que otras y en ese caso se está limitando no solo lo que el personaje puede hacer, sino también lo que el personaje es. Por ejemplo, *Fallout 3* presenta la posibilidad de desarrollar habilidades de hackeo de ordenadores y forzar puertas con ganzúas. Sin embargo, también plantea la posibilidad de buscar las claves para no tener que hacerlo. El error es que al principio presenta la opción de buscar las claves de forma demasiado sencilla, por lo que los jugadores pueden considerar que esas habilidades no son útiles. En resumen, un mal condicionamiento de juego puede afectar a la caracterización del personaje.

Dada la interacción directa del jugador con un sistema de reglas previamente establecido, los desarrolladores pueden utilizar esas reglas para condicionar al jugador hacia ciertas emociones y sensaciones, lo que a su vez dará pie a reflexiones por parte del jugador acerca de las situaciones que está viviendo. Por lo tanto, en vez de utilizar el guion escrito para establecer un tema por medio de sus acontecimientos, un videojuego puede utilizar sus propios sistemas para causar un estado mental en el jugador, capaz de desarrollar un tema por sí mismo. Por ejemplo, el propio Brewis hizo un análisis del videojuego *Pathologic*, el cual cuenta con una mecánica de hambre que obliga al jugador a comprar comida para sobrevivir. En un momento dado, el precio de los alimentos aumentó diez veces, impidiéndole comprar nada, lo que contribuyó a que el personaje que controlaba casi muriera de hambre. Según sus propias palabras, «este no es un juego con una mecánica en la que se compren cosas con dinero. Es un juego sobre que no tienes dinero» (Brewis, 2019, en línea). Cuando en este trabajo se habló en la sección de Ludonarrativa de «generar una respuesta emocional en el jugador», esto es exactamente de lo que se está hablando. La subida de precios no es algo que se diga en ningún momento en el texto, simplemente ocurre dentro de los sistemas interactivos.

Dado que la interacción con un sistema supone una parte esencial del medio, la capacidad de ese sistema de conducir al jugador por sus reglas es importante. La idea que se trata de establecer en esta sección es que, debido a su influencia en la ludonarrativa, la posibilidad de alterar la caracterización del personaje y su potencial para reforzar los temas de la obra, el concepto de condicionamiento de juego también tiene valor narrativo y debería considerarse como uno de los factores de la integración del jugador en la historia, así como uno de los elementos con capacidad de exposición temática y narrativa más allá del guion del propio videojuego.

4. ANÁLISIS DE *BLOODBORNE*, PARTIENDO DE LOS ELEMENTOS DE NARRATOLOGÍA Y DISEÑO DE SISTEMAS INTERACTIVOS.

En esta sección del trabajo procederemos al análisis de Bloodborne como aplicación de las teorías de narratología y diseño de videojuegos en sistemas interactivos. Para empezar, estableceremos la relación entre avatar y jugador como creador de discurso, en vez del narrador literario, utilizando además la teoría de los niveles de lectura para explicar la participación del receptor en la historia. Después, hablaremos de las similitudes y diferencias a nivel de historia entre los relatos de Lovecraft y Bloodborne. A continuación, aplicaremos la teoría de los descriptores narrativos como elemento narrativo. Luego, trataremos la ludonarrativa y el *play conditioning* como

elementos que colaboran a desarrollar el tema del conocimiento y, a su vez, generan otro subtema relacionado con la violencia. Por último, trataremos la opcionalidad de escenarios y su relación con el tema del conocimiento y la estética general del juego.

4. 1 NARRACIÓN Y AVATARIDAD APLICADOS A *BLOODBORNE*.

En este apartado analizaremos la relación existente en *Bloodborne* entre el avatar y el jugador y su relación tanto con la idea narratológica de narrador como con la teoría de los descriptores narrativos y el tema principal del conocimiento. *Bloodborne*, al igual que los relatos de Lovecraft, tiene como tema central el conocimiento y cómo su búsqueda puede derivar en una obsesión. Para explorar ese tema, el juego no sólo utiliza su trama y sus personajes, sino que configura la relación entre el avatar y el jugador para que el receptor sea partícipe de esa misma búsqueda. Es decir, *Bloodborne* trata sobre la búsqueda de conocimiento del propio receptor.

Una de las primeras características que se aprecian del protagonista de *Bloodborne* es que, en esencia, es mudo. Esto es algo muy común en videojuegos en los que la clave de la narrativa reside en la inmersión total del jugador en ella. Dando por cierta la teoría de la delegación de funciones narrativas, los videojuegos construyen su narrativa en dos tiempos, siendo el primero el establecido por ellos y el segundo el papel en la narrativa que esos desarrolladores le permitan al jugador. Esto también concuerda con las bases de la pragmática literaria, que ya se establecieron en el apartado teórico de este trabajo, aunque conviene indicar de nuevo que en este caso estamos hablando de la interpretación de la obra como construcción discursiva, mientras que en el videojuego la propia parte de producción del discurso depende en parte del receptor. También se estableció que, debido

a esta relación, todo aquello que el protagonista no haga por sí mismo será responsabilidad del jugador. Por lo tanto, tener un protagonista mudo suele implicar que el jugador suele estar al cargo de una parte mayor de la narrativa del juego que simplemente ser espectador de una trama cerrada. La cuestión entonces es cuál es el papel del jugador en la narrativa del título.

Siguiendo con la idea del protagonista mudo, realmente eso no dista demasiado del rol que cumplen los protagonistas de los relatos de Lovecraft. Esos protagonistas no son mudos, puesto que el narrador en primera persona implica que son ellos los que están viendo y describiendo los fenómenos contra natura que aparecen en los relatos. Dicho esto, su narración siempre sigue el formato de yo-protagonista, en el que el narrador siempre es el personaje protagonista, aquel que conduce las acciones de la trama, aunque en el caso de Lovecraft nunca es una narración que nos diga demasiado sobre el personaje protagonista, por lo que casi todos funcionan como hojas en blanco, una ventana hacia lo desconocido a través de sus ojos. Podría decirse, incluso, que ese estilo sin empatía ni apenas caracterización de los personajes protagonistas los convierte en avatares del lector.

Los videojuegos son un medio audiovisual, así que, al menos que tenga una función distinta a la meramente descriptiva, los narradores son innecesarios. Dentro de un medio que confía en el apartado visual y el diseño artístico, *Bloodborne* está especialmente centrado en este aspecto debido a la importancia de los descriptores narrativos y el diseño de los escenarios como un elemento que es necesario saber navegar hace que el receptor esté especialmente implicado, lo que a su vez hace aún más innecesario que el protagonista tenga una voz propia si el receptor ya va a estar implicado en la historia por sí mismo. Sin embargo, la narrativa poco convencional de *Bloodborne* hace necesaria una ordenación de los descriptores narrativos, puesto que estos descriptores simplemente están dispuestos sin ninguna explicación evidente. Esa ordenación se puede entender como el hecho de que la historia de uno de los relatos de Lovecraft está ocurriendo delante de los ojos del jugador, y que es él el que debe darle sentido. Por lo tanto, la agencia narrativa del jugador es la misma que la de los protagonistas de los relatos del autor de Providence: es el que describe hechos asombrosos y, por tanto, es el narrador de la historia. Este narrador es necesariamente homodiegético y sabe lo mismo que el lector porque, esencialmente, es el lector y a través de él se articula el discurso, consistente en la ordenación de una serie de eventos en un tiempo y en un espacio que al principio son

inciertos. Al igual que la mayoría de los narradores de los relatos de Lovecraft, nos encontramos con un narrador yo-protagonista, sólo que en este caso el protagonista es el propio receptor.

La función como narrador del jugador puede parecer una cosificación del avatar como herramienta, un pelele que se mueve de un lado a otro y no presenta ni voz ni voto en su propia historia. En algo que pretende ser una adaptación de un relato de Lovecraft, ese es el tipo exacto de personaje que se necesita. Más importante aún, esa función como narrador está íntimamente relacionada con el tema principal del título: los límites del conocimiento, lo cual se consigue mediante la aplicación de la teoría de los niveles de lectura.

La narrativa de *Bloodborne* cuenta, intencionalmente o no, con la existencia de los distintos niveles de lectura posibles como un factor determinante, no sólo de la narrativa del título, sino de la historia en sí, incluyendo el nivel de lectura diagonal que se ha desarrollado ya en este trabajo. Como se explicó en el aparato teórico, si se da libertad al jugador para hacer algo dentro de la historia debido a que el propio videojuego puede permitirse delegar funciones narrativas, también existe la posibilidad de que el jugador no lo haga. Pues bien, esta teoría es relevante en cualquiera de los videojuegos de la saga *Souls*, puesto que todos ellos implican una mayor confianza de la habitual en el jugador para formar la historia mediante los distintos descriptores narrativos, pero especialmente en *Bloodborne*, que de largo es el más parco en información directa de todos ellos. Un jugador que no dé importancia a la historia o no sea capaz de establecer las relaciones entre descriptores narrativos, simple y llanamente, no comprenderá esta historia. Esto va completamente en contra de las historias escritas por Lovecraft (y de cualquier otra historia escrita, realmente), ya que el viaje de descubrimiento es la esencia de todas las historias de los mitos de Cthulhu. Dicho esto, cuando un videojuego le da tanta libertad al jugador para establecer las conexiones de los elementos de la historia por sí mismo, los desarrolladores solamente pueden llegar a un cierto límite antes de toparse con lo que sea que quiera hacer el jugador. Lo que sí pueden hacer es incentivar ese descubrimiento por medio del diseño de los espacios, la estética, el tono y, en general, el devenir de los acontecimientos.

Si esto es relevante para la historia es porque esa historia va a avanzar y va a tener su final independientemente de que el receptor la entienda o no. La primera pista de que está ocurriendo algo está en el avance de la noche a lo largo del juego, lo que implica un avance de algún tipo. Esto es más de lo que se puede decir de los espacios de *Demon's Souls*, *Dark Souls* y *Dark Souls II*, perennes y estáticos. La segunda pista se encuentra en la aparición de ciertos personajes como Micholash o Wilhelm, que solamente tienen sentido si el receptor ha investigado previamente sobre la Escuela de Mensis y sobre la Universidad de Byrgenwerth. La tercera y más importante de todas es la existencia de Oedon Sin Forma y la Presencia Lunar, los equivalentes a los Primordiales en *Bloodborne*, cuyas historias están llenas de misterio y están contadas a base de retazos entre vagas pistas en el texto y mera especulación, así que, si el receptor no se ha parado a investigar, no va a saber quién es la Presencia Lunar hasta que aparece al final del juego. Esto es parte de la historia porque es la propia Presencia Lunar la que ha convertido al protagonista en cazador para obtener luego su poder. En el caso de que el jugador no investigue por su cuenta, se convertirá en un peón de sus designios sin ni siquiera saberlo.

En otras palabras, si la capacidad o intención del jugador es un elemento importante para comprender la historia, entonces que un jugador comprenda o no la historia va a ser parte de la historia en sí. Si el jugador no se molesta en descubrir la historia, puede derrotar igual a todos sus enemigos y superar el juego, pero luego descubrirá que no era más que un peón en la misión de otros poderes muy superiores a él. Es el propio jugador el que debe descubrir la verdad que se le oculta activamente a lo largo de la aventura. La experiencia de adquirir un conocimiento prohibido y totalmente revolucionario se hace propia, puesto que se ha hecho el esfuerzo de saber más que lo que se cuenta directamente al jugador.

Lo paradójico de la idea de ser un peón de fuerzas superiores es que también se da en el caso de que el jugador lo sepa todo sobre el juego. La única opción que no implica la continuación del orden preestablecido supone la ascensión del protagonista al estatus de Grande, el equivalente del juego de los Primordiales, algo que lo hace inconsciente del aciago destino de los humanos porque ya no lo es. Este final representa algo que también es un tema recurrente en Lovecraft: la desesperanza que da la conciencia del infinito. Saber que existe algo más allá que hace al ser humano insignificante. El jugador se ve

privado del control y de la satisfacción de superar los obstáculos y resolver los enigmas una última vez, esta última de forma definitiva e irresoluble.

En conclusión, hemos demostrado cómo la relación avatar jugador es un elemento que puede contribuir a la creación del discurso del relato por parte del receptor, lo cual demuestra la delegación de funciones narrativas como una posibilidad dentro del medio del videojuego al mismo tiempo que refuerza el tema del conocimiento.

4.2 BLOODBONRE COMO UN RELATO LOVECRAFTIANO.

En este apartado, analizaremos las similitudes y diferencias presentes en las historias de *Bloodborne* y varios relatos de Howard Phillips Lovecraft. Antes de entrar en consideraciones puramente formales que supongan ahondar en las diferencias entre el medio literario y el medio del videojuego, conviene detenerse a analizar la historia de *Bloodborne* para comprobar por qué pueden compararse en primer lugar. Esto comprende cuestiones tanto referenciales como temáticas, las cuales dividiremos en varios subapartados.

Debemos establecer un resumen rápido de la historia de *Bloodborne* antes de entrar en similitudes y diferencias con Lovecraft: el avatar del jugador es un cazador que llega a la ciudad de Yharnam en busca de una sangre especial curativa. Al llegar, debe firmar un contrato que lo ata a una especie de dimensión de bolsillo llamada el Sueño del Cazador, habitada por un anciano llamado Gherman y una muñeca de tamaño real que ha cobrado vida. El avatar es mudo en la mayor parte del juego y no se dan direcciones ni una meta que alcanzar aparte de cazar bestias, lo que otorga mayores capacidades físicas al protagonista. Sin embargo, si el jugador investiga por su cuenta encontrará un gran tejido de distintas facciones e ideologías enfrentadas entre sí por el mismo objetivo: comprender e intentar ascender al plano de unas entidades conocidas como los Grandes, entre los que

se encuentran Kos, Oedon Sin Forma y la Presencia Lunar. Por medio de la suficiente investigación, descubrimos que el Sueño del Cazador tiene como anfitrión a la Presencia Lunar y que toda la aventura sólo ha servido para que pueda absorber todo el poder que habíamos acumulado a lo largo de la aventura.

Más allá de las referencias superficiales, debemos remarcar el punto de intersección que hace que *Bloodborne* y la obra de H.P. Lovecraft sean comparables en primer lugar: Ambas historias se relacionan con la temática del conocimiento y la obsesión que deriva de la búsqueda de lo desconocido.

4.2.1. GRAN IMPORTANCIA DE LOS SUEÑOS.

Existen cuatro relatos de Lovecraft que forman parte del llamado ciclo onírico: El testimonio de Randolph Carter, La búsqueda onírica de la ignota Kadath, La llave de plata y A través de las puertas de la llave de plata (G. Gurpegui, 2018, p. 82). Además de estos cuatro relatos, otros relacionados con los Primordiales, como *La llamada de Cthulhu* (1928, p. 5), también presentan referencias a los sueños:

«Es nueva, es cierto -le dijo-, pues la hice anoche mientras soñaba con extrañas ciudades [...]. Y comenzó a narrar una historia desordenada [...]. Había visto en sueños unas ciudades ciclópeas de enormes bloques de piedra y gigantescos y siniestros monolitos de un horror latente».

Como podemos comprobar, para Lovecraft los sueños suponen una puerta de entrada a ese otro mundo creado en otro tiempo por criaturas cuya dimensión no podríamos siquiera concebir. Randolph Carter es el único que explora estos mundos oníricos por sí mismo, mientras que el resto de los narradores y protagonistas lo descubren de forma indirecta, a través de declaraciones o escáneres cerebrales de otras personas. Lovecraft, en cuentos como *La Búsqueda Onírica de la Ignota Kadath* (Lovecraft, 1927) puede permitirse ubicar la dimensión onírica como algo solapado al mundo ordinario (Kadath ocupa el espacio de Boston en otra dimensión).

«Has conseguido que los dioses del sueño se alejen del mundo de las visiones comunes a todos los hombres, para instalarse en un universo que es enteramente tuyo [...] Y la ciudad de tu sueño está hecha de la fantástica y señorial Providence con sus siete colinas en torno al puerto azul».

En *Bloodborne*, el avatar y, por tanto, el jugador, pueden acceder a los sueños, lo que los confirma como un espacio real en vez de en una fuente de conocimiento arcano tan escurridiza como peligrosa.

Que sean un espacio tangible y accesible implica una estructura más rígida sobre cómo funcionan que en la fuente original, de tal forma que el jugador sepa a lo que se atiene y el papel de esa historia de ese espacio. *Bloodborne* los diferencia entre los sueños y las pesadillas, los cuales se entienden como dimensiones paralelas basadas en espacios reales. Sin embargo, hay una diferencia primordial y es que separa el estado de los sueños y las pesadillas de forma clara, dependiendo de si el Grande en cuestión que lo ha creado está vivo o muerto. Cada uno de ellos tiene distintas implicaciones, pero por lo general las pesadillas serán hostiles con sus huéspedes mientras que los sueños no.

Esta dimensión onírica es tan parte de la literatura lovecraftiana como el mismísimo Cthulhu, pero no es tan conocida como los Primordiales, algo que *Bloodborne* aprovecha para anticipar la verdadera dimensión de la obra sin ser demasiado obvio. Al morir la primera vez o al activar el primer punto de control, el avatar es enviado al Sueño del Cazador, en un plano de la existencia indeterminado. Allí se encuentra con Gherman y con la muñeca. Esto quiere decir que Lovecraft está presente desde el principio de la historia, aunque la audiencia no lo sepa. Otra similitud es la posibilidad de despertar de esos sueños, con las mismas consecuencias que tendría en la vida real: olvidar lo que se ha aprendido sobre este nuevo universo. En *Bloodborne*, Micholash despierta de su estancia en una pesadilla y grita: «Ahora me estoy despertando, lo olvidaré todo» (From Software, 2015), mientras que en *La búsqueda onírica de la ignota Kadath*, el narrador dice de Randolph Carter: «Tenía pocas ganas de despertar, no fuera a olvidar todo lo que había aprendido en este sueño» (Lovecraft, 1927).

4.2.2 CIVILIZACIONES ANTIGUAS, UNIVERSIDADES Y CULTOS.

En la historia de *Bloodborne*, antes de la existencia de la ciudad, Yharnam era la princesa de una civilización anterior a la humana, los Ptumerios, unos seres que habitaban en unas catacumbas gigantescas de piedra, construidas hace milenios y de las que ni siquiera se conocen todas sus partes. Se pueden explorar en la sección conocida como las Mazmorras del Cáliz, puesto que es necesario un ritual de sangre con un cáliz concreto para acceder a cada una de ellas. Estas catacumbas fueron, en un principio, exploradas por miembros de la universidad de Byrgenwerth, el equivalente en el juego de la universidad de Miskatonik en los relatos de Lovecraft. El grado de importancia de esa universidad en la historia varía según los relatos. En *El color que cayó del cielo* (Lovecraft, 2013, p. 128), una historia sobre la lenta degradación física y mental de una familia por un elemento desconocido proveniente del espacio exterior, son una aportación menor a la historia, mientras que en relatos como *El horror de Dunwich* los investigadores protagonistas forman parte de esa universidad y, por tanto, Miskatonik cobra especial importancia.

En un tiempo anterior a los acontecimientos del juego, se instauró la llamada Iglesia de la Sanación, la cual empezó a distribuir la sangre que encontraron en las catacumbas para ganar reputación y poder. En las obras de Lovecraft, los Primordiales siempre eran cultos secretos, transmitidos mediante murmullos entre individuos indeseables, algo ajeno al común de los mortales por la clase de individuos que los frecuentaban, pero también porque eran muy recelosos de los extraños debido a su sensación de pertenencia a una comunidad con un conocimiento especial.

«Pero no creo que viva mucho, como desaparecieron mi tío y el pobre Johansen, así desapareceré yo. Conozco demasiado sobre el culto y el culto todavía existe». (Lovecraft, 1928, p. 24).

«Llevaban un siglo hablando entre ellos de la moribunda y medio desierta ciudad de Innsmouth y lo que acababa de suceder no había sido más tremendo ni espantoso que lo que se comentaba en voz baja muchos años antes. Habían sucedido cosas que les enseñaron a ser reservados, por lo que era inútil sonsacarles nada». (Lovecraft, 1936b, p. 4).

La gran diferencia en este punto entre Lovecraft y *Bloodborne* está en que en *Bloodborne* la adoración a los Grandes es la religión mayoritaria de la ciudad y la iglesia de la

sanación, la única institución de poder conocida (Weidman, 2015, en línea). Además, Byrgenwerth fue el origen de los estudios sobre estas entidades extraterrestres, pero fue la Iglesia de la Sanación y sus distintas divisiones, el Coro y la Escuela de Mensis, los que continuaron los estudios cuando la universidad se disolvió por la diversidad de opiniones entre sus individuos. Mientras que Wilhelm, maestro de Byrgenwerth, confiaba en los ojos como método principal de conocimiento por medio de la pura observación de distintos fenómenos, Laurence decidió probar suerte con la sangre de Los Grandes, lo cual supuso la infección de las bestias y, con ella, la aparición de los cazadores.

4.2.3 LOS GRANDES Y LOS PRIMORDIALES.

Existe una gran similitud entre los Primordiales de los relatos de Lovecraft y los Grandes de *Bloodborne*, pero también una gran diferencia. La similitud reside en su falta de información. Por ejemplo, sobre Nyarlathothep se insiste en que es “el caos reptante” en múltiples ocasiones y se sabe que actúa como mensajero de los otros seres, pero incluso en su contacto con Randolph Carter en *La búsqueda onírica de la ignota Kadath* es más una reflexión sobre sus sueños que sobre la propia entidad. Asimismo, en *Bloodborne* sabemos muy poco de las tres entidades que se consideran Primordiales de pleno derecho: Kos, Oedon Sin Forma y la Presencia Lunar. De hecho, lo que se sabe son las consecuencias que su presencia ha tenido sobre la humanidad. Por ejemplo, la Presencia Lunar recluta contra su voluntad a cazadores para entrar al sueño del Cazador y quedarse con su poder al final de la noche.

La gran diferencia que existe entre los Primordiales de Lovecraft y los Grandes de *Bloodborne* es la posibilidad de confrontar a los Grandes e, incluso, matarlos. Dentro del guion se especifica que Kos, una Grande del mar al estilo de *La sombra sobre Innsmouth*, fue asesinada por los eruditos de Byrgenwerth, por lo que cometieron, esencialmente, algo aún peor que el pecado original, asesinando a un dios para obtener conocimiento. También existe la posibilidad de confrontar y matar a la Presencia Lunar, anfitriona del Sueño del Cazador. Esto, en el caso de Lovecraft, sería impensable, ya que el simple

hecho de verlos supone ser consciente de lo poco relevante que es el ser humano en el gran esquema del universo y esa revelación conduce a todos los testigos de semejantes prodigios a la locura.

«[...] aunque vio la ciudad y el monstruo; pero yo ya no podré dormir en paz mientras recuerde el horror que espera emboscado del otro lado de la vida, en el tiempo y el espacio, y aquellas malditas criaturas que vinieron de los astros más antiguos y que sueñan en las profundidades del mar, conocidas y favorecidas por un culto de pesadilla [...]». (Lovecraft, 1928, p. 20)

4.2.4 DIFERENCIAS TEMÁTICAS.

El tema principal tanto de la obra de Lovecraft como de *Bloodborne* es el conocimiento, pero Lovecraft escribió relatos literarios y *Bloodborne* es un videojuego, así que, aunque no sea lo que se pretende, van a presentar diferencias en cuanto a los subtemas derivados de ese tema inicial. Los relatos de Lovecraft se basan en la descripción de lugares, criaturas y entidades variadas. Por ejemplo, *En las montañas de la locura* (Lovecraft, 1936a, p. 19) destaca por un acercamiento muy científico acerca de una supuesta nueva especie descubierta en la Antártida, que resulta ser una de las razas de primordiales: «Las alas parecen ser membranosas, extendidas sobre una armadura de tubos glandulares. Se perciben diminutos orificios en la armadura de las puntas de las alas. Extremos del cuerpo resecos; no dan indicios acerca del interior o de qué es lo que se ha roto allí».

Bloodborne carece de narrador que describa ese otro mundo de seres de más allá del Sistema Solar y, en cambio, presenta una implicación directa del receptor en la historia, por lo que el receptor necesita un anclaje emocional en la historia, el cual se consigue por medio de dos elementos: el misterio que aporta la falta de información y el conflicto directo entre varios individuos, para lo que son necesarios personajes. Esto último, como resultado, otorga a la historia una dimensión mucho más humana. Los jugadores quieren

saber no sólo por resolver sus propias dudas, sino para comprender cómo ese mundo afecta a todos los distintos personajes.

Tomemos como ejemplo a Gherman, el ayudante de los cazadores en el Sueño. Al presentarse sólo dice su nombre, que es un amigo y que no pensemos demasiado en todo lo que está pasando. Conforme avanzamos en la historia, si indagamos en las pistas que deja el juego, descubrimos que él fue uno de los cazadores originales junto a su discípula, Maria. Al final, oímos a Gherman hablar mientras duerme, pidiéndole ayuda a Wilhelm y Laurence para que le saquen del sueño: «Laurence... ¿por qué estás tardando tanto? Estoy harto de este sueño, la noche nubla la vista. Laurence, Maestro Whilelm... que alguien... me ayude» (From Software, 2015).

No está indicado en el texto, por lo que está abierto a interpretación, pero es posible que dos de las mayores eminencias sobre los Ptumerios y los Grandes no realizaran sus investigaciones solo por una abstracta búsqueda de conocimiento, sino para rescatar a Gherman. Esta información, además, hace la confrontación final con Gherman mucho más dramática de lo que sería en un principio: se puede aceptar su oferta de morir en el sueño, lo que supondría volver a la realidad sin recordar nada, cumpliendo con aquella frase al principio de La llamada de Cthulhu a la que ya nos referimos y volviendo, internamente, a una edad oscura. Sin embargo, también se puede rechazar, lo que supondrá combatir contra él. Aunque Gherman no quiere estar ahí, tampoco quiere que el avatar corra su misma suerte, porque si el sueño continúa, debe tener un ayudante.

4.3 NARRATIVA FRAGMENTADA Y TERROR CÓSMICO EN *BLOODBORNE*.

En esta sección vamos a usar la teoría del universo visual y los descriptores narrativos para comprobar cómo *Bloodborne* traslada a un medio audiovisual la narración científica de Lovecraft, lo cual genera el mundo fantástico verosímil y, además, refuerza el tema del conocimiento.

En la parte teórica hablamos de la posibilidad del medio del videojuego de crear espacios opcionales y también comentamos que era importante precisamente por la estructura narrativa de *Bloodborne* y la disposición de elementos en el espacio. El medio del videojuego es muy versátil en términos de estructura narrativa y *Bloodborne* es uno de los mejores ejemplos de esto, ya que reduce la información que entrega al jugador a la mínima expresión y construye el resto del mundo en el que transcurre la historia desde esa escasez. Por ejemplo, la introducción a la historia es muy limitada y, al igual que los relatos de Lovecraft en los que se basa, se centra más en establecer el misterio posterior que en aportar ninguna información realmente esclarecedora.

«El simple paso del tenebroso túnel del puente infunde ya cierto temor, pero tampoco hay manera de evitarlo [...] Siempre resulta reconfortante salir de aquel lugar [...]. Una vez allí, es posible que el viajero se entere de que ha pasado por Dunwich». (Lovecraft, 1929, pp. 8-9).

«Seguro que tienes la cabeza hecha un lío ahora mismo, pero no pienses demasiado en todo eso. Sal y mata unas cuantas bestias, te vendrá bien». (From Software, 2015).

Bloodborne apenas presenta información directa al jugador. El juego solamente ofrece de forma explícita una premisa («Para acabar con el horrible Sueño del Cazador, destruye la plaga de bestias que lo infecta todo, antes de que la pesadilla dure eternamente»), pero la premisa es una mentira. Es en este punto donde los descriptores narrativos entran en escena, puesto que cada uno de ellos aporta una pieza del rompecabezas, pero también incentivan una mayor atención y una búsqueda más intensa debido a que también aumenta la sensación de misterio, que existe un secreto en Yharnam que nadie está dispuesto a compartir y eso conduce a que los receptores intenten descubrir ese secreto por sí mismos.

Esto se relaciona, a su vez, con la opcionalidad de escenarios. No existe forma de saber en una primera visita cuáles son los escenarios que es imprescindible recorrer para completar la historia y todos ellos tienen elementos que se relacionan con otros escenarios del juego y, por tanto, con otras partes de la historia. Tampoco existe forma, al inicio, de conocer el orden de acontecimientos sin tener toda esa información, por lo que el receptor debe ser el que realice ese trabajo de ordenar la información que en las historias de H. P. Lovecraft ya está realizado por su autor. Según el crítico George Weidman: «Los niveles extra están detrás de *quests* al estilo del Mundo Pintado y se invita a ellos a base de plantear misterios. Misterios como: ¿Qué hay detrás de esta puerta cerrada?» (Weidman, 2016, en línea).

La trama y el discurso de este videojuego son capaces de ocultar una verdad de proporciones cósmicas en una trama con ocho facciones distintas, cada una con su ideología y objetivos definidos, todo ello usando una narrativa en la que tres líneas de diálogo seguidas se consideran exposición. Es en esta parte donde los descriptores narrativos constituyen una parte fundamental de la historia de *Bloodborne*, y es que, dado el poco texto explícito que presenta, todos los elementos son descriptores narrativos que aportan información relevante. Esto incluye el orden de los niveles, sobre todo el de los obligatorios, los diálogos con los personajes, qué obstáculos se presentan en cada nivel, sobre todo los enemigos; la música, si es que hay y, por último, las descripciones de los objetos.

Cada uno de los objetos que el jugador se encuentra a lo largo de la aventura tiene una descripción asociada que revela ciertos datos sobre ese objeto, aunque no demasiados. Si se tienen en cuenta todas estas descripciones, forman la fuente de información más extensa de *Bloodborne* y son los elementos más comentados por la crítica como fuentes de información y mejor valorados como parte de su novedosa narrativa. Estas descripciones consisten en tres frases. La primera es una descripción superficial, la segunda es su valor dentro del sistema de juego y la tercera se puede entender como una sugerencia de cuál es su verdadera naturaleza, la cual no se puede confirmar ni desmentir como cierta en primer lugar. Esto quiere decir que ni siquiera la fuente más extensa de información está completa, lo que a su vez sugiere que nadie en Yharnam sabe nada sobre ese conocimiento arcano que están manejando. De hecho, buena parte de lo que se conoce

sobre Yharnam, la civilización de los Ptumerios y los Grandes en *Bloodborne* no es más que especulación realizada por la comunidad de jugadores del título durante años.

Aparte de que la información en sí que se recibe es reducida y no muy fiable, la verdadera clave de la narrativa es que cada uno de los datos aportados por esas fuentes de información es una fracción mínima en comparación con todo lo que hay. El jugador debe realizar una serie de referencias cruzadas entre todos los datos que tiene para extraer un sentido de ellos. Ese es el mismo tipo de historia detectivesca que suponía el principio de muchos de los relatos de Lovecraft, como *La Llamada de Cthulhu* (1928, p. 3)

«Esa visión, como toda temible visión de la verdad, surgió de una unión casual de elementos diversos; en este caso, el artículo de un viejo periódico y las notas de un profesor ya fallecido. Espero que ningún otro logre llevar a cabo esta unión; yo, por cierto, si vivo, no añadiré voluntariamente un sólo eslabón a tan espantosa cadena».

Si aceptamos la teoría de la delegación de funciones narrativas, se puede considerar que el videojuego es un medio basado en un contrato social entre el desarrollador y el jugador, en el que cada uno construye una parte de la historia, mayor o menor según lo que haya establecido previamente el desarrollador. En *Bloodborne*, el discurso sigue esta idea de construirse en dos partes, con los desarrolladores aportando los hechos y el jugador relacionándolos entre sí de forma que tengan sentido.

Todo está justificado en la historia de alguna forma. Los viales de sangre que el jugador usa para curar al avatar si sufre daños son los mismos que distribuye la Iglesia de la Sanación al público. La manera de saber qué clase de culto es la iglesia de la sanación y la clase de dioses que adoran es acudir a la gran catedral de Yharnam y ver las esculturas. Determinados obstáculos del nivel o la disposición en el espacio de los mismos pueden ser un descriptor narrativo, como por ejemplo el hecho de que las calles que conducen a la Gran Catedral de la Iglesia de la Sanación estén cerradas a cal y canto por puertas, lo que implica un hermetismo por su parte. O casos algo más simbólicos como el del Bosque Prohibido, que supone un camino cuesta abajo tan pronto como la historia empieza a intuir que va de algo más que hombres lobo, de forma parecida a cómo la Divina Comedia también empezaba con un gran descenso. Dentro de este descenso, los enemigos van cambiando de los mismos que hay en la ciudad a otros relacionados con serpientes gigantes, lo que anticipa una transformación en la trama.

Así mismo, el orden de los niveles obligatorios sigue el orden de los cuentos de Lovecraft, empezando en un espacio más o menos conocido (una ciudad de estilo victoriano y los hombres lobo), los espacios se construyen de forma que se abandona progresivamente cualquier parecido con la realidad (espacios de pesadilla, lugares sin referencia espacial concreta), así como enemigos que intentan reflejar de forma visual las vagas descripciones de Lovecraft de aberraciones de otras dimensiones. Algo que la crítica generalista reconoció en *Bloodborne* es la ocultación de la propia idiosincrasia lovecraftiana en el propio juego, el cual empieza como una cacería de licántropos. Es decir, la verdad oculta de *Bloodborne* se corresponde con las partes más cercanas a Lovecraft, como los seres extradimensionales.

Sin embargo, la clave de *Bloodborne* no se trata de que ninguno de los descriptores narrativos funcione, sino del método que se sigue para descubrir y relacionar esos descriptores. Como se explicó al encarar la historia de *Bloodborne*, existen dos métodos para adquirir conocimiento de los Grandes: la sangre y los ojos. Esto tiene varios niveles, siendo el más sencillo simplemente detenerse a observar los escenarios llenos de detalle, algo que aporta algo más de información adicional y permite acceder a varios de los descriptores narrativos mencionados anteriormente.

Esta falta de información se lleva al extremo hasta el punto de que varios críticos que entendieron y valoraron positivamente la narrativa fragmentada de *Dark Souls* pensaron de *Bloodborne* que explicaba demasiado poco de su historia. Precisamente por ser un relato de terror cósmico, cuya base es el misterio, *Bloodborne* puede aportar el mínimo de información posible a cada paso porque se espera que el receptor haga el trabajo de unir todas las piezas por sí mismo para desentrañar la historia. Esto quiere decir que la relación avatar – jugador, unido a la fragmentación de la historia por medio de descriptores narrativos, supone que el jugador está experimentando por sí mismo la búsqueda de conocimiento.

Tomemos como ejemplo a la muñeca del Sueño del Cazador. En la ciudad de Yharnam existe un taller de cazadores abandonado exactamente igual al Sueño y que también presenta a la misma muñeca, aunque esta siempre permanecerá inmóvil porque este taller está en el mundo real y no en un sueño. Gherman, al haber sido cazador, estaba familiarizado con este lugar. Mucho después descubrimos que el anciano no está en el

sueño por propia voluntad y conocemos a su discípula, Maria. El descriptor narrativo que une a la muñeca, a Maria, a Gherman y al Sueño no es otro que la cara de Maria: es exactamente la misma que la de la muñeca. Al conocer a la Presencia Lunar por fin podemos comprender al completo la existencia de la muñeca, la cual fue creada por Gherman como una forma de recordar a una Maria ya fallecida y, una vez la Presencia Lunar abdujo a Gherman, decidió darle vida a su muñeca para que no estuviera solo en esa dimensión en la que se encuentra atrapado.

Hay algunos descriptores narrativos mucho más complicados de comprender y que requieren de un método de observación científica algo más temerario. El mejor ejemplo es la entrada al Lago Lunar, la zona en la que el jugador se enfrenta a una criatura llamada Rom. Es el lago de Byrgenwerth, y está disponible en cuanto podemos acceder al lunario de la universidad. Sólo se puede acceder a él saltando desde el lunario hasta el agua, algo que desafía la lógica del juego hasta entonces. No existe ningún dato en la historia que diga que ese lugar existe. La única pista es la presencia de distorsiones en el agua y la presencia de Wilhelm, que nos señala en dirección al borde del lunario. Como podemos comprobar, *Bloodborne* no sólo anima a una observación pasiva, sino que reta a los jugadores a poner la integridad física de su avatar en peligro (SolePorpoise, 2018, en línea), algo que tiene consecuencias muy importantes si sale mal. El jugador, por tanto, se ve obligado adoptar un comportamiento similar a los protagonistas de los relatos de H.P. Lovecraft, dispuestos a arriesgarlo todo por saber un poco más.

Esta mezcla de letras fue la llave del recuerdo que excitó y perturbó al profesor Angell. Interrogó al escultor con minuciosidad científica, y estudió con intensidad casi frenética el bajorrelieve que el joven había estado esculpiendo en sueños, vestido sólo con su ropa de dormir, y temblando de frío. (Lovecraft, 1928, p. 5).

—¡Hay que detenerlos, hay que detenerlos como sea! — [Armitage] se lanzaba a gritar desesperadamente—. Los Whateley se proponen abrirles el camino, y lo peor de todo aún está por llegar. (Lovecraft, 1929, p. 97).

Con estos datos, hemos comprobado que el uso de descriptores narrativos, los cuales deben ser asimilados por el receptor en un proceso de referencias cruzadas entre sí, es la clave para entender la historia de *Bloodborne*, siendo este uno de los elementos que articulan el discurso de la obra y refuerzan sus temas. Sin embargo, esto es sólo uno de los elementos de interactividad disponibles.

4. 4 LUDONARRATIVA Y PLAY CONDITIONING EN *BLOODBORNE*.

El discurso está reflejado, además de con el uso de descriptores narrativos, con el sistema de juego, el cual es la serie de reglas bajo las cuales el jugador debe interactuar con el mundo del juego. Así mismo, aportan información tanto como parte de la trama como parte de la temática. Al tratarse de una interpretación más o menos libre del terror cósmico, el juego contiene elementos de terror que también se ven manifestados en las mecánicas. Curiosamente, estas mecánicas ya estaban presentes en los anteriores juegos del mismo tipo desarrollados por From Software, pero adquieren un nuevo significado dentro de la estética y los temas relacionados con el terror cósmico. Este proceso de análisis es el inverso al típico que se utiliza para explicar la ludonarrativa, que es plantear el contexto narrativo primero y ver si las mecánicas coinciden con ese contexto. En este caso, se parte de las mecánicas trasladadas tal cual de otro videojuego y se ve si concuerdan con el nuevo contexto.

Bloodborne, como explicamos en la sección sobre narración y avataridad, trata sobre el conocimiento que tiene el jugador sobre el universo que le rodea. Sin embargo, este tema no se ve establecido por medio de una narración científica y planteamientos filosóficos sobre la existencia. *Bloodborne* es un juego de acción con un combate cuerpo a cuerpo, así que a la obsesión por el conocimiento se le añade una diferencia con respecto a la obra de Lovecraft: además de conducir a la locura, en *Bloodborne* el ansia de conocimiento también conduce a la violencia, por lo que es necesario comentar cómo se traslada esa obsesión y esa violencia al jugador por medio de las mecánicas, así como su influencia en el desarrollo de temas, el tono y la caracterización.

En cuanto a las mecánicas en cuestión, la principal es la economía relativa al avatar. Al eliminar enemigos a lo largo del nivel, se empiezan a acumular lo que se conoce como ecos de sangre. Estos ecos de sangre se utilizan para adquirir objetos y para canalizarlos en forma de unas mayores capacidades físicas para el avatar. Este sistema, sin embargo, presenta un problema: los ecos de sangre no se pueden almacenar en ningún sitio y, al morir, se pierden todos los que se han acumulado. Se permite recuperarlas si se vuelve al mismo sitio donde se ha muerto, pero si se muere por el camino se pierden para siempre.

Este sistema se aplicó en *Demon's Souls* para añadir valor narrativo a cada muerte, puesto que, en un videojuego, generalmente no hay consecuencias por morir. Dicho esto, en *Demon's Souls*, *Dark Souls* y *Dark Souls II* este sistema estaba unido a un tema de muerte y renacimiento en un mundo detenido en el tiempo. En *Bloodborne*, el tema ha cambiado para hablar de las consecuencias del conocimiento y, entre ellas, añade la violencia, por lo que no es extraño que la moneda de cambio para comprar objetos y reforzar al avatar se llame ecos de sangre. Además, el acto de avanzar matando enemigos en busca de más conocimiento es uno que apenas se expresa como tal en el texto, exceptuando la revelación del asesinato de Kos. Es un tema explorado exclusivamente por la interacción violenta con las criaturas del entorno en base a las mecánicas del juego.

El mejor ejemplo del cambio de valor narrativo basado en las mismas mecánicas es la existencia del ataque visceral. En *Dark Souls* ya existía la posibilidad de rechazar ataques enemigos y atacarles de vuelta por más daño. En *Bloodborne* existe lo mismo, sin embargo, el ataque en este juego deja a los enemigos convertidos en un charco de sangre, significando esto el traslado de una mecánica ya existente con un nuevo descriptor narrativo asociado.

Se añadió también la posibilidad de recuperar salud perdida tras un golpe si se ataca de vuelta al enemigo. Esto contribuye a introducir al receptor de forma más intensa en la violencia del título y, además, añade un rasgo de caracterización al personaje protagonista como alguien capaz de tomar la iniciativa a pesar de dirigirse de frente al peligro. Es una actitud muy parecida a la del doctor Armitage en *El Horror de Dunwich*, decidido a detener el despertar de la criatura que termina causando la destrucción de la zona, aunque en *Bloodborne* esa iniciativa es mucho más física.

El condicionamiento de juego, el cual genera una respuesta emocional concreta en el jugador, está presente principalmente en *Bloodborne* en una de las mecánicas más sutiles del juego: la lucidez.

En los relatos de HP Lovecraft, el conocimiento, su falta y su búsqueda son prácticamente siempre el tema central. Puede adquirir varias formas, desde la observación de los sueños de un paciente de un manicomio en *Al otro lado de la barrera del sueño* a los experimentos con seres humanos de *Herbert West, reanimador*, pero el desarrollo de esas historias, a pesar de sus múltiples facetas, siempre es el mismo: existe un proceso de

adquisición de ese conocimiento, que en los relatos se refleja en el desarrollo de la propia historia, con individuos dotados de una sensibilidad especial y capaces de ver ese plano de la realidad, ese conocimiento vetado al resto, como en el siguiente fragmento de *Al otro lado de la barrera del sueño* (Lovecraft, 1919, p. 5): «Slater estuvo desvariando durante más de un cuarto de hora, balbuceando en su tosco dialecto sobre verdes edificios de luz, océanos de espacio, extrañas músicas, montes y valles sombríos».

Existen varios juegos, ya sean juegos de mesa o videojuegos, que intentan gamificar las consecuencias del descubrimiento de esa verdad oculta. *Darkest Dungeon*, por ejemplo, presenta variados estados psicológicos que pueden ocurrir a sus exploradores, como «desesperanzado» o «ansioso». Por su parte, *Bloodborne* decidió centrarse más en la parte del conocimiento, integrando de forma más sutil uno de los temas principales de la historia del juego, así como de Lovecraft, en la jugabilidad.

La lucidez es un valor numérico que asciende de ciertas maneras. Una de ellas es derrotando a los jefes del nivel. Otra de ellas, mucho más cercana a la obra original que se referencia, es simplemente con observar a esos jefes. La tercera forma es utilizar un objeto consumible llamado “conocimiento de loco”, que se extrae de cadáveres de personas que han adquirido conocimiento prohibido, algo que acabó matándolos.

Es la última forma la que es más interesante, ya que consiste simplemente en entrar en determinados lugares, lo que hará que el indicador de lucidez suba. Como ya se dijo anteriormente, las mecánicas complementan a la ficción tanto como la ficción justifica esas mecánicas, por lo que, si la lucidez sube al acceder a esos lugares y la lucidez es un indicador del conocimiento que da vislumbrar una verdad vetada a los mortales, entonces esos son lugares en los que no deberíamos estar, pero por ese mismo motivo son los lugares más ricos en descriptores narrativos, muy importantes para ir desentrañando poco a poco el trasfondo de la historia.

La lucidez presenta un valor temático basado única y exclusivamente en la interacción. En la literatura hay un orden fijo de acontecimientos que siempre ocurrirán de la misma forma, por lo que el autor selecciona ese orden de forma que genere una respuesta emocional determinada. En un videojuego, si se deja suficiente grado de control al receptor, este puede anticiparse a esos acontecimientos, que es exactamente lo que ocurre con la lucidez. Alcanzar un valor numérico determinado permite ver más descriptores

narrativos que los que se supone que el avatar debería estar viendo (en el fondo, esto es intencional por parte de From Software). Por ejemplo, una lucidez por encima de cuarenta permite ver a las Amygdalas, un tipo concreto de Grande, encaramadas a ciertos edificios en el primer tercio de la historia, en vez de en el último. Debemos insistir en el hecho de que esto no ocurre por sí solo y, de hecho, se anticipa a los acontecimientos ordenados por los desarrolladores, pero sirve de recompensa por haber aumentado el valor numérico asociado al conocimiento.

La lucidez tiene dos efectos a la hora de jugar y un impacto en la historia. Cuando se juega, una mayor lucidez aumenta el daño recibido y la salud de los enemigos, lo que hace el juego mucho más difícil. Por otro lado, hace al avatar más propenso a sufrir lo que se conoce como Frenesí, que se puede establecer como el estado contrario a la cordura y es capaz de matar inmediatamente al avatar de llegar al límite. Esto, evidentemente, es la mayor correlación con la consecuencia del conocimiento a la que se ven sometidos muchos de los protagonistas de Lovecraft, como el de La llamada de Cthulhu (1928, p. 24): «Pero no creo que viva mucho, como desaparecieron mi tío y el pobre Johansen, así desapareceré yo. Conozco demasiado sobre el culto y el culto todavía existe».

La forma del juego de realizar el traslado de esta mecánica al jugador es por medio del personaje de la muñeca del Sueño del Cazador. Cuando el jugador aparece por primera vez en el Sueño, es bastante probable que su lucidez sea cero. En ese estado, la muñeca estará inmóvil e inerte. Con un valor de lucidez de uno (algo que puede pasar bien por ver a uno de los jefes o por consumir un conocimiento de loco), la muñeca se levantará y se presentará al avatar como una entidad amigable.

La lucidez también es una demostración del condicionamiento jugable y la relación del avatar con el jugador, puesto que también funciona en sentido contrario. Si accedemos a un lugar y la lucidez sube, entonces el jugador podría terminar por interpretar que ese lugar es importante para el trasfondo de la historia de alguna forma y prestará más atención a los descriptores narrativos. Quizá eso también influya en su mayor o menor tendencia a desviarse del camino marcado por la premisa de la historia, aunque eso ya depende de cada jugador. Como curiosidad, los niveles obligatorios nunca presentan un aumento de lucidez por estar en ellos, al contrario que varios de los niveles opcionales.

Esto se debe a que ese es el camino marcado y no se gana más conocimiento que el indicado por la premisa.

En conclusión, las mecánicas de este juego, tal como están planteadas, generan un subtema derivado de la búsqueda del conocimiento, que es la propensión a la violencia. Además, se demuestra la capacidad del condicionamiento de juego de desarrollar temas utilizando la interactividad por medio de los descriptores narrativos y una mecánica asociada con ellos, llamada lucidez.

4.5 OPCIONALIDAD DE ESCENARIOS Y ESTÉTICA EN *BLOODBORNE*.

Un rasgo que destaca de este juego es la cantidad de contenido opcional que presenta. No se trata solamente de que entender su historia no sea un requisito para entender el juego (de hecho, el tema del conocimiento de esta historia se ve apoyado por esa supuesta falta de interés de la premisa), sino que el contenido que es necesario explorar para acabar el juego es mínimo en comparación a todo el que hay. Con esto nos referimos a la cantidad de niveles que son obligatorios para completar la historia frente aquellos que no lo son.

Hay varias interpretaciones acerca de lo que se puede entender por nivel y que pueden afectar al conteo de los mismos que hay en *Bloodborne*. En este trabajo se entiende por nivel aquel espacio con unos obstáculos característicos y suficientes descriptores narrativos para considerarse relevante en la historia. Con esta definición, el juego presenta un total de veintitrés niveles, siendo el total de esos niveles por los que es obligatorio pasar para completar el juego de siete. Eso supone una proporción de menos de un tercio del total de escenarios que componen el juego, algo muy poco común y nada casual. Si

este videojuego trata sobre los límites del conocimiento y no presenta su contenido en forma de texto de forma directa, la otra parte de esa búsqueda de conocimiento radica en este tipo de diseño del mundo, en el que la mayoría de los elementos ni siquiera tienen por qué formar parte de la experiencia de juego. En otras palabras, si el receptor quiere conocer los entresijos de la historia, deberá explorar él mismo y llegar por su cuenta a conclusiones sobre los elementos de la historia y sobre qué transmiten con ellos. Ese proceso, por sí mismo, demuestra el tema del conocimiento y su búsqueda, así como la teoría de los niveles de lectura, ya que, si no se exploran todos los escenarios, el receptor carece de toda la información.

El carácter opcional hace que el proceso de navegación descrito por Mark Wolf cobre espacial importancia. Los niveles suelen presentar una entrada y una salida principal, lo que hace el escenario más fácil de navegar para el avatar y, además, permite ubicar los descriptores narrativos siguiendo una lógica que será más difícil de romper por el avance del jugador, puesto que su navegación ya habrá sido prevista de antemano. Esta linealidad acerca el entorno interactivo a los mecanismos semióticos del teatro y, por tanto, ayuda a asentar en el receptor el universo visual y las relaciones entre los distintos descriptores narrativos. Al mismo tiempo, la opcionalidad de los escenarios hace que, a pesar de que todos los niveles compartan este formato de diseño, existan caminos alternativos que conduzcan a esos niveles opciones, lo que genera una serie de ramificaciones que extienden el mapa en todas direcciones.

Bloodborne expresa las historias de terror cósmico de forma visual a través de su estética tanto como lo hace a través del texto, sea este guion escrito o descriptores narrativos. El tono oscuro y violento se complementa con calles estrechas llenas de enemigos. Es, además, un escenario dinámico que cambia con la lucidez, puesto que las Amígdalas, al pasar de cuarenta de lucidez, aparecen como parte del escenario. Es decir, se oculta información por medio de una mecánica interactiva que luego se revela en forma de decorado en el escenario, que a su vez forma parte de los descriptores narrativos.

Más allá de la creación del universo narrativo por medio de los espacios, su disposición también es un elemento que garantiza la coherencia interna. Estos niveles están repartidos por el espacio de tal forma que se puedan recorrer a pie, lo que añade un factor de realismo a la ciudad. Sin embargo, este elemento tiene una excepción: los espacios oníricos, a los

que es imposible acceder a pie, sino que siempre será necesario teletransportarse hasta ellos desde lugares específicos. La coherencia interna de los espacios del juego, por tanto, se ve alterada por la forma de llegar a los sueños.

En resumen, la opcionalidad de los espacios se relaciona con la idea de los niveles de lectura porque es el receptor el que debe explorar los distintos escenarios. Así mismo, los niveles están configurados de tal forma que respetan una lógica interna, excepto los espacios oníricos, lo que hace que de forma visual el mundo de *Bloodborne* se sitúe dentro de lo fantástico verosímil.

5. CONCLUSIÓN

Cuando comenzamos este trabajo, expusimos que nuestra intención era crear una propuesta de método de análisis para obras interactivas tales como son los videojuegos. Para ello, hemos tenido que aportar unos apuntes básicos sobre cómo establece Lovecraft el terror en su literatura, así como establecer un aparato teórico-metodológico que pudiera sustentar el análisis posterior, para lo cual utilizamos tanto elementos de narratología, pragmática literaria y semiótica teatral como elementos de diseño de sistemas interactivos. A pesar de los elementos formales de diseño de videojuegos, este trabajo no hubiera sido posible sin la aplicación de los elementos mencionados de teoría literaria, puesto que son éstos los que permitieron relacionar los estudios literarios a este medio.

Primero, aplicamos la idea de discurso narratológico para el medio del videojuego, derivando en la teoría de delegación de funciones narrativas; segundo, establecimos la

relación semiótica y pragmática del escenario con la teoría de lo fantástico verosímil, en la que se encuadra el terror cósmico; tercero, establecimos la teoría de la lectura diagonal partiendo de las ideas de niveles de lectura de Umberto Eco; cuarto, establecimos el sistema de juego como un elemento formal y creador de discurso por medio de la ludonarrativa, la cual está relacionada con el *play conditioning* al tener que guiar al jugador por ese sistema, algo que se puede aprovechar para generar distintas emociones o desarrollar temas. Además, expusimos la idea de avataridad como un recurso formal que relaciona al jugador con un avatar que actúa como protagonista del juego y que puede integrar al jugador directamente en el caso de no presentar caracterización.

Todos estos elementos se aplicaron más adelante al análisis de *Bloodborne*, en el cual vimos que desarrolla el tema del conocimiento al integrar al receptor como un sujeto que debe descubrir lo que ocurre a su alrededor por medio de una investigación de los descriptores narrativos, siendo una responsabilidad que se puede omitir si así lo prefiere, al mismo tiempo que avanza por escenarios obligatorios u opcionales pero siempre con información relevante y lucha por medio de un sistema de combate que establece la violencia como consecuencia de esa búsqueda de conocimiento.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Bethesda Softworks (2008) *Fallout 3*. Rockville: Bethesda.
- Brewis, H. (2016a). Power Fantasy, male objectification and lady fanservice. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=coNQAucXoNM> [Fecha de Consulta 20 de enero 2020]
- Brewis, H. (2016b) *Bloodborne is Genius, and Here's Why*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=AC3OuLU5XCw&t=1255s> [Fecha de Consulta 10 de enero 2020]
- Brewis, H. (2019) *Pathologic is Genius, and Here's Why*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=JsNm2YLrk30&t=6388s> [Fecha de consulta 10 de enero 2020]
- Campbell, C. (2016). *Rihanna Pratchett calls for more focus on game stories*. Disponible en: <https://www.polygon.com/2016/2/18/11056818/rhianna-pratchett-calls-for-more-focus-on-game-stories> [Fecha de consulta 12 de Diciembre 2019]
- Chico Rico, F. (1987). *Pragmática y Construcción Literaria*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Eco, U. (1992) *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen.
- Fernández, D. (2019a). *Hellblade Senua's Sacrifice. Una lección de perspectiva*. Disponible en: <http://youreintorgueland.blogspot.com/2019/10/hellblade-senua-sacrifice-una-leccion.html> [Fecha de consulta 3 de marzo de 2020]
- Fernández, D. (2019b). *Palabrotas del videojuego: disonancia ludonarrativa*. Disponible en: <https://www.caninomag.es/videojuegos-y-otros-palabros-ludonarrativa>
- Forster, E.M. (2002). *Aspects of the novel*. Nueva York: Rosetta Books.
- Freidman, N. (1955). "Point of View in Fiction: The Development of a Critical Concept". *PMLA*, Vol. 70, No. 5, pp. 1160-1184.
- FromSoftware (Dir. Miyazaki, H.). (2015). *Bloodborne*. Tokio: Sony Interactive Entertainment.
- G. Gurpegui, C. (2018) *El soñador de Providence. El legado de H. P. Lovecraft en el videojuego*. Madrid: Héroe de papel.
- Gavins, J. y Lahey. E. (2016) "World Building in Discourse". En *Worldbuilding. Discourse of the Mind*. Ed. J. Gavins y E. Lahey. Londres: Bloomsbury Academic.

- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Trad. Jane E. Lewin Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Helbo, H. (1987). *Theory of Performing Arts*. Amsterdam: John Benjamins.
- Hocking, C. (2007) Ludonarrative dissonance in Bioshock. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html.
- J.P. Wolf, M. (2000) Theorizing Navigable Space in Videogames. Disponible en: https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/deliver/index/docId/5043/file/digarec06_S018_049.pdf [Fecha de consulta 6 de abril de 2020]
- Lovecraft, H.P. (2015). *Lovecraft anotado*. Ed. Leslie S. Klinger. Madrid: Akal.
- Lovecraft, H.P. (2002). “Apuntes sobre la ficción interplanetaria”. En *El horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*. Ed. Álvaro Garrido. Madrid: Edaf.
- Lovecraft, H.P. (2002). “El horror sobrenatural en literatura”. En *El horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*. Ed. Álvaro Garrido. Madrid: Edaf.
- Lovecraft, H.P. (1929). *El horror de Dunwich*. Disponible en: <http://www.ataun.eu/BIBLIOTECAGRATUITA/CI%C3%A1sicos%20en%20Espa%C3%B1ol/Lovecraft,%20H.%20P/El%20horror%20de%20Dumwich.pdf>
- Lovecraft, H.P. (1936a). *En las montañas de la locura*. Disponible en: <https://filorex.files.wordpress.com/2018/04/en-las-montac3b1as-de-la-locura.pdf>
- Lovecraft, H.P. (1928). *La llamada de Cthulhu*. Disponible en: <https://mrpoecrafthyde.files.wordpress.com/2010/07/h-p-lovecraft-la-llamada-de-cthulhu.pdf>
- Lovecraft, H.P. (1919). *Al otro lado de la barrera del sueño*. <https://mercaba.org/SANLUIS/ALiteratura/Literatura%20contempor%c3%a1nea/Lovecraft/Lovecraft%20-%20Mas%20Alla%20Del%20Muro%20Del%20Sue%c3%b1o.pdf>
- Lovecraft, H.P. (1936b). *La sombra sobre Innsmouth*. Disponible en: <https://arescronida.files.wordpress.com/2010/09/la-sombra-sobre-innsmouth2.pdf>
- Lovecraft, H.P. (2013) *Obras completas*. Disponible en: <https://flaviobaca.files.wordpress.com/2013/08/lovecraft-h-p-obras-completas.pdf>
- Lovecraft, H.P. (1927). *La búsqueda onírica de la ignota Kadath*. Disponible en: <https://dante1971.wordpress.com/2010/06/30/1927-la-busqueda-en-suenos-de-la-ignota-kadath-hp-lovecraft/>

- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander. Asociación Shangrila.
- Parkin, S. (2015). *Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki: 'I didn't have a dream. I wasn't ambitious'*. Disponible en: <https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview> [Fecha de consulta: 14 de diciembre 2019]
- Peirce, C. S. (2014). *Peirce on Signs: Writings on Semiotic*. Ed. James Hoopes. Chapel Hill: University Of North Carolina Press.
- Red Hook Studios. (2016) *Darkest Dungeon*. Vancouver: Red Hook Studios.
- Rodríguez Pequeño, F. J. (1993). *Lo verosímil de Aristóteles y la moderna teoría de los mundos posibles*. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/13936/Castilla-1993-18-LoVerosimilDeAristotelesYLaTeoriaDeLosMundos.pdf?sequence=1>
- Salen, K y E. Zimmerman. (2003). *Rules Of Play. Game Design Fundamentals*. Boston: MIT Press.
- SolePorpoise. (2018). *OTH: Bloodborne vs Gothic Horror - Reanimating a genre*. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=HW6_0rr1IG8 [Fecha de consulta 23 de marzo 2020]
- Todorov, T. (1970). Categorías del relato literario. Disponible en: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58922052/2_Todorov_Categorias_del_retrato_literario.pdf?1555440631=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLas_categorias_del_retrato_literario.pdf&Expires=1593544431&Signature=RP2rS7vKtKUeFc-weT9h7gAtLF1GcH6o5yTgAxTSqJU55porW9OR~7hoEQ3DJSn5jhgFr37PMwtdZgr5N7zMIZDOq0~VqfL3k-2TOsdTCN4u8HT33FDGKVFO-jabmXZg4oYSSCJr4cmZN~2ID2HQLk4z0NB7scLPnGI90bmYTazlS8AiqGAmuijb0LTvY3iD5iEBFcS7M3BotoG~KFP9CyytngsMNU~-ihCL-Ak8ycVzy4IcFqvCMABeINXjS03hN9yJmMz1G1DOE6JwOuBsm5J0ZC3s7ZCDe2BkikdumMXthdZ6UknZodDlmtqgsMmA9UTg7pc2GxIEkRwSPyKNKw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Weidman, G. (2016). *The Evolution of Dark Souls level design (And Bloodborne!)*. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=ZZ9_RJ2EPo0 [Fecha de consulta 2 de febrero 2020]
- Weidman, G. (2015). *Bloodborne and H. P. Lovecraft*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=voMAX-IKflw> [Fecha de consulta 3 de febrero 2020]

